

Regolamento

Flagello di Valerna



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

Flagello di Valerna

ESPANSIONE

Benvenuti nuovamente a Valerna! E' tempo di scoprire nuovi reami e più specie di draghi invasori direttamente dalla Luna Rossa di Drakha.

Preparatevi ad un'invasione di Valerna tutta draconica o a uno scontro all'ultimo sangue tra eserciti di 4 reami nemici. Provatelo anche in 5- o 6- giocatori.

I ferali mutaforma da Nahuac possono espandersi senza essere visti. Nel nord, i robusti cavalieri di Ysval della Sacra Alleanza sono duri da battere. I draghi piumati della stirpe Coatl sono degli eccellenti e versatili incantatori. I draghi Exor sono cacciatori nati e diventano ancora più aggressivi se feriti.

Altre fazioni si sono unite alla missione di reclamare più potere possibile da Valerna!

RICONOSCIMENTI

Basato sull'universo creato da Daniel Servitje.

SVILUPPO

Direzione creativa: Daniel Ehrli.

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

Design grafico: Chris Cæsar, Heidi Badillo.

Direzione artistica: Tom Babbey.

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

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

Diagrammi: Gabriel Viveros.

Sculture: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

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

Editing e proofreading: William Burgos, Bernardo Alvarez.

MARKETING

Direzione marketing: Caroline Pritchard-Law.

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

OPERAZIONI

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

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

COMPONENTI



Miniatura Tetzcoatl
(Coatl)



Miniatura Rakzor
(Exor)



Miniatura Eirándi
(Nahuac)



Miniatura Oryan
(Ysval)



Plancia Coatl



Plancia Exor



Plancia Nahuac



Plancia Ysval



6 carte Azione Coatl



6 carte Azione Exor



5 carte Azione Nahuac



5 carte Azione Ysval



4 carte Personaggio



20 carte Vaala



4 segnalini Legame
Draconico



10 segnalini Ferita



21 Segnalini Potere



6 segnalini
Fanteria Nahuac



6 segnalini
Fanteria Ysval



6 segnalini
Cavalleria Nahuac



6 segnalini
Cavalleria Ysval



6 segnalini
a Distanza Nahuac



6 segnalini
a Distanza Ysval

Nuove Combinazioni

Questa espansione per *Dragonbond: Lords of Vaala* contiene due nuovi reami e due nuove stirpi draconiche da giocare e permette nuove esperienze di gioco.

Combinazioni suggerite (con o senza giocatori Senzavolto):

- ◆ 2 Draghi & 2 Generali (standard)
- ◆ 3 Draghi & 3 Generali (standard con più giocatori)
- ◆ 4 Draghi (spietato e diretto)
- ◆ 4 Generali (avanzato e più tattico)

E' consigliato, ma non necessario, usare due Draghi e due Generali. Ogni combinazione suggerita aggiunge varietà e fornisce un'esperienza di gioco diversa. Potete provare anche 3 Draghi & 1 Generale (o 3 Generali & 1 Drago) oppure provare a giocare in 8 con 4 squadre -ogni coppia Generale-Drago parte già con un Legame Draconico. Tenete a mente che il gioco (e il tempo stimato di una partita) è stato ottimizzato per 4 giocatori, ma non lasciate che questo vi impedisca di avere una serata gioco epica con tutti i vostri amici!

Setup

Per utilizzare le fazioni incluse in questa espansione aggiungetele semplicemente all'insieme di quelle che si possono scegliere durante il setup (step 2). In meno di quattro giocatori, scegliete quali delle plance rimanenti apparterranno a giocatori Senzavolto. Potete scegliere a caso.

Continuate il setup come di consueto ma tenete a mente, per le Regioni di partenza (step 5) che di base, le Regioni di partenza delle nuove fazioni sono:

Coatl: Allaria	Nahuac: Nahuac
Exor: Trade Road (Via del Commercio)	Ysval: Ysval



COMBINARE CON IL GIOCO BASE

Combinato con le fazioni del gioco base, può capitare che due giocatori scelgano un Drago e un Generale con la stessa Regione di partenza oppure due adiacenti (come Nahuac e Lower Primalian Range - Primalia Inferiore). In tal caso:

Identificate le 4 regioni di partenza sulla mappa: Allaria, Ysval, Trade Road (Via del Commercio) e Lower Primalian Range (Primalia Inferiore). Se è stato scelto un giocatore Nahuac, Nahuac (Regione) sostituisce Lower Primalian Range (Primalia Inferiore).

Piazza ogni Generale nella sua Regione di partenza.

Determinate l'iniziativa. Ogni Drago piazza la sua miniatura in una Regione di partenza vuota a partire dal primo giocatore e continuando in senso antiorario.

Procedete con il setup. Le Regioni non di partenza dovrebbero contenere un segnalino Potere ed un'Unità neutrale. Ogni Regione di partenza dovrebbe avere uno solo tra 1 Drago e 1 Generale assieme a 3 Unità.

Partite a 5+ giocatori

Con l'aggiunta di nuove plance potete giocare in più di 4 persone. Fate i seguenti cambiamenti:

SETUP

Se il numero di Draghi e Generali non è lo stesso non c'è bisogno di rispettare l'alternanza Drago-Generale al tavolo (non sarebbe possibile).

Dopo che i Generali hanno ricevuto la loro carta per la Regione di partenza, ogni Drago pesca una carta dal mazzo Regioni e determina così la sua Regione di partenza. La carta pescata è la Regione di partenza del Drago. Mischiate di nuovo nel mazzo le carte Regioni rivelate in questo modo, per tutti i giocatori.

Identificate le Regioni non di partenza e piazzate un'Unità neutrale aggiuntiva in ognuna di esse.

Alla fine del setup, ogni Regione non di partenza dovrebbe contenere 1 segnalino Potere e 2 Unità neutrali. Le Regioni di partenza non dovrebbero contenere né segnalini Potere né Unità neutrali.

PIANIFICAZIONE

Un giocatore può passare solo se ha giocato almeno due carte sulla pila delle Azioni.



Svolgimento del gioco

Lords of Vaala è un gioco asimmetrico. Draghi e Generali si giocano in modo differente. Ogni reame ha accesso ad abitanti diversi nei primi round di gioco, mentre ogni stirpe draconica ha una progressione unica del Valore di Combattimento nel tracciato Ferite. Ognuno possiede un set di carte con configurazioni diverse di Glifi. Inoltre, a caratterizzare ulteriormente il gioco, i personaggi hanno il proprio set di carte Vaala e una propria abilità da Legame. Le carte Arcane della stirpe Coatl e del reame Nahuac hanno il Glifo Vaala messo per primo. Ricordate che i Glifi vanno sempre risolti dall'alto verso il basso.



La stirpe Exor introduce la parola chiave Finale tra le sue carte Azione, che include due Glifi dello stesso tipo. Usatela con saggezza, è l'unica carta Azione con il Glifo Ira della stirpe Exor.



Alcune carte Vaala di questa espansione vanno piazzate di fronte a sé per attivare il loro effetto. A meno che non sia diversamente specificato vengono poi scartate durante la fase di Mantenimento e tutti gli eventuali segnalini ritornano alle rispettive riserve (non sulle plance e non sulla mappa).

FAQs

Gli Alleati Eroici (carta) ricevono le abilità dei miei Abitanti?

No, le Unità Neutrali non sono Fanteria e non ricevono di conseguenza nessuna abilità dai tuoi Abitanti.

Posso superare il limite di 6 Unità per Regione con Mimetizzazione? Posso ignorare l'obbligo per la prossima battaglia che inizio in quel round?

Non puoi superare il limite. Se lo dovessi superare, puoi piazzare 1, 2 o 3 Unità e poi rimettere nella riserva quelle in eccesso fino ad averne 6. Ricorda: il tuo Generale conta come Unità per questo limite.

Puoi scegliere di non piazzare Unità o di tenerne alcune per una battaglia successiva nello stesso round. Nota bene che se Mimetizzazione viene scartata per qualunque ragione (incluso il Mantenimento), le Unità ritornano nella tua riserva.

Quando si verifica l'esito del mio Leggere il Nemico?

Quando viene rivelata la prossima carta Azione del giocatore scelto. Ricorda che le carte Regione non sono carte Azione, quindi non contano come "prossima carta Azione". Tuttavia puoi scegliere "Arcano/a" o "Finale" come parole possibili.

Chi sceglie come risolvere l'abilità di Legame di Rakzor o Tetzcoatl?

Il giocatore attivo, ma ne può sempre discutere insieme al proprio alleato. Rakzor sceglie qual è l'Unità designata dalla riserva del Generale con cui ha il Legame. Anche per quanto riguarda la spesa del Potere del proprio alleato è il giocatore attivo a scegliere.



"Tessi una Vita per cui Valga la Pena Vivere"

Il più antico reame di Valerna ancora in vita, la Coalizione degli Stati Liberi di Nahuac è rimasta quieta nelle Terre Occidentali per millenni a guardare gli altri reami raggiungere l'apice e crollare fin dall'Impero Altanesi. Un'alleanza di umani, uccellidi e lucertoloidi, Nahuac è costruita sulla mutua cooperazione e rispetto per il rigido ordine naturale.

La maggior parte degli umani Náhuinn sono benedetti con l'abilità di mutaformare e la Coalizione è composta da nazioni di giaguaridi, pipistrellidi o cervidi. Le nazioni rispondono tutte al concilio centrale dei rappresentanti, governo senza leader che sorveglia e si prende cura della necessità del popolo.

Nahuac è costruita sulla magia dei Makaab -il potere di tessere la natura secondo le proprie necessità. Ciò permette ai Náhuinn di costruire città e organizzare attività in armonia con il proprio ambiente, e di avere misteriosi poteri di terraformazione in battaglia.

L'esercito Náhuinn è guidato dai coraggiosi Ocelinn, la casta di guerrieri giaguaridi del reame. In seconda fila marciano i forti lucertoloidi Bendavee, mentre gli uccellidi Buunkun e i pipistrellidi Mun Kisuut esplorano dai cieli. Infine gli spaventosi necromanti Xibac, la magia della vita spinta ai suoi limiti, capaci di risollevarne i cadaveri per farli continuare a difendere la loro terra anche dopo la morte.



"Alimentiamo Insieme la Luce"

La Sacra Alleanza di Ysval è un reame relativamente piccolo e giovane del Nord di Valerna. Fondato da cultisti del Nulla pentiti, è diventato un esempio di comunità, resilienza e fervore. Si basa sulla fede galadyana, che predica unità e cura. Anche se ogni città ha il suo governante, il suo Duk, i preti galadyani sono la bussola morale che tiene saldo il reame.

La Chiesa della Luce galadyana è la più diffusa religione al mondo, si basa sugli insegnamenti di Galadyn, un baleniere diventato cogli-sterco e poi santificato per la sua umiltà e poteri curativi. A Valerna la fede organizzata è una rarità, ma solo attraverso gli insegnamenti di Galadyn gli ysvaliani sono riusciti a sopportare il freddo pungente, le incursioni dei draghi e l'inimicizia di Tyveria, il più potente reame di Valerna.

E anche se al centro della forza di Ysval risiede la fede galadyana, essa deve la sua sicurezza ai suoi difensori indomiti: cavalieri devoti in groppa a grifoni e altre bestie, guidati da fedeli preti-guerrieri. L'esercito di Ysval è piccolo ma forte, composto da poche unità d'élite pronte a fronteggiare i grossi numeri nemici. I cavalieri e i sacerdoti sono complementati dagli alleati di Ysval - gli halfling púka, i migliori cuochi e fabbri del mondo, e dai giganti Hmyr, guardiani ancestrali dei boschi del nord.





STIRPE COATL

"Impara Tutto quello che c'è da Conoscere"

I Coatl sono annoverati tra le stirpi più anomale della Luna Rossa, facilmente riconoscibili dalle piume che ne ricoprono le scaglie. I Coatl adorano la magia, l'occulto e la ricerca, vantandosi di avere una delle tradizioni magiche più antiche e gloriose di Drakha e di qualunque mondo. Il loro studio delle rune Kadmiche, assieme all'impressionante aspettativa di vita, permette loro di ottenere conoscenze uniche sulla natura del cosmo e sulla magia stessa.

L'Azhurma della stirpe Coatl è Kux, uno degli essere più saggi e mai sazi di conoscenza dell'universo. Si dice che Kuxcoatl abbia un piano per ogni possibile filo del fato sia in Drakha che in Rhaava e che abbia sottilmente influenzato gli eventi in entrambi i mondi per un obiettivo di cui solo lui è a conoscenza. I Coatl amano tanto la scoperta quanto i segreti.

Combattenti formidabili come tutti i draghi, ma eccellono davvero nel potere magico. Non disdegnano totalmente il frantumare la preda con le loro splendide code o arrostirla con il loro soffio, ma preferiscono di gran lunga giocare con le menti degli avversari controllandone percezioni, tempo e spazio.

Durante le incursioni della Luna Rossa, i Coatl portano più prigionieri di ogni altro drago. In primis perché preferiscono consumare Vaala grezzo da incantesimi e oggetti magici e poi perché necessitano di soggetti cavia per le loro ricerche magiche una volta a casa.



STIRPE EXOR

"Tutto. E'. Preda"

La più brutale e spietata stirpe draconica, gli Exor sono i cacciatori supremi di Drakha, il che li rende i predatori Alfa dell'universo conosciuto. Genuine macchine killer, a partire dai potenti tendini, agli artigli affilati come rasoi, dai loro sensi misteriosi fino alla loro pelle corazzata, completano la loro forza con un'abilità che manca a molti draghi: la furtività. Per un Exor è possibile fare un'imboscata e divorare la preda prima che ancora che essa se ne sia anche solo accorta.

A parte la misteriosa abilità di muoversi silenziosamente, i draghi Exor possono camuffare facilmente i loro corpi color roccia con i terreni desertici, che costituiscono il loro terreno di caccia preferito. Non bastasse, possono scavare nella roccia stessa e spesso cacciano nascondendosi sotto il suolo e spuntando solo all'ultimo momento. Se state vagando per le calme e piatte sabbie di Drakha e improvvisamente uno dei vostri compagni di viaggio scompare, saprete che un Exor è arrivato e se ne è andato, la sua preda mai più vista.

L'Azhurma capo branco degli Exor è Rawraxxa la Cacciatrice Alfa, un'astuta e crudele predatrice che ama l'inseguimento molto più della cattura, e rispetta molto più una preda che muore combattendo che uno che implora pietà. Anche se gli altri Azhurma tendono a disprezzare Rawraxxa per i suoi istinti ferali e comportamenti crudeli, sanno benissimo che è meglio non voltarle le spalle.





DRACO
STUDIOS