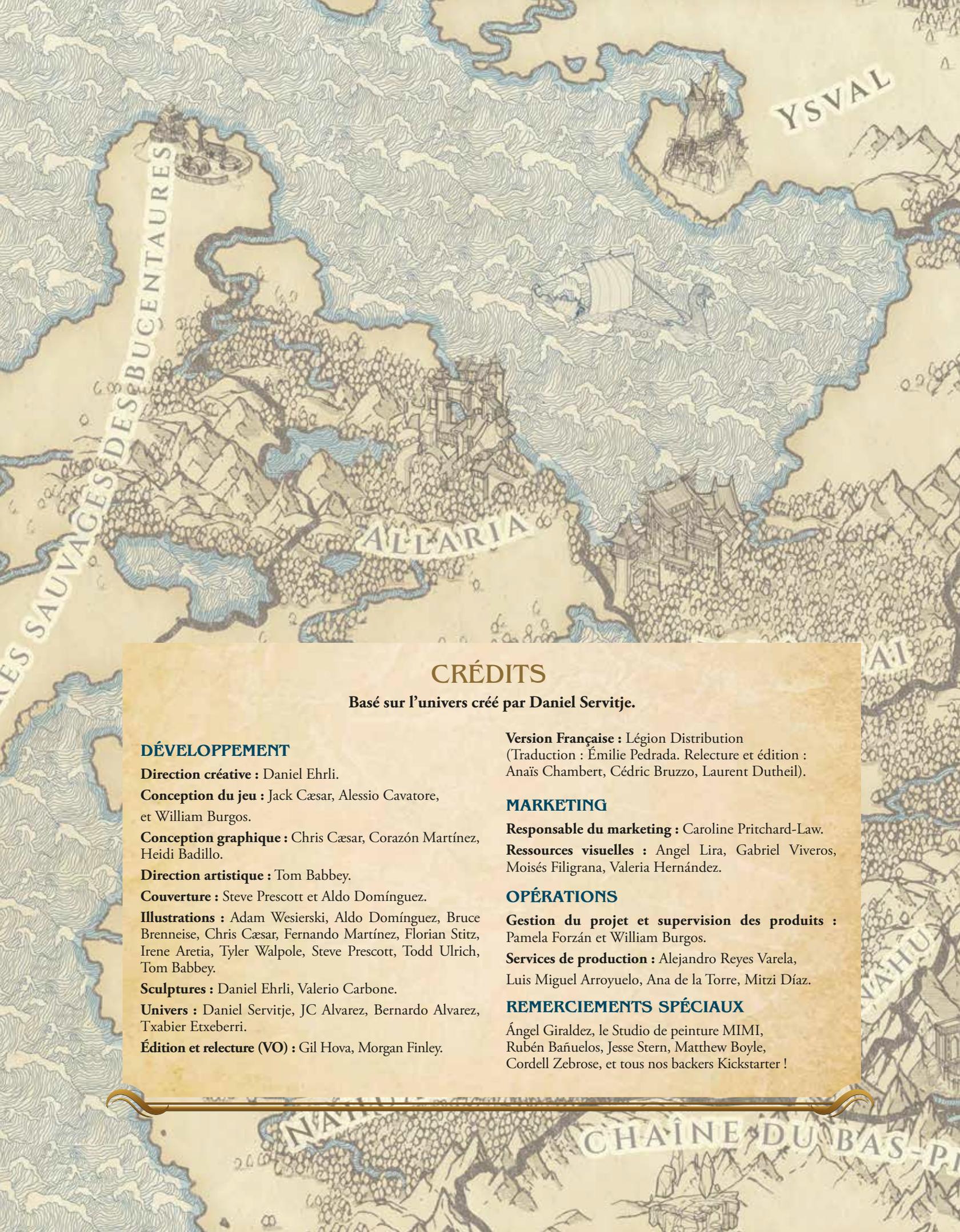




Livre des Règles



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND



CRÉDITS

Basé sur l'univers créé par Daniel Servitje.

DÉVELOPPEMENT

Direction créative : Daniel Ehrli.

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

Conception graphique : Chris Cæsar, Corazón Martínez, Heidi Badillo.

Direction artistique : Tom Babbey.

Couverture : Steve Prescott et Aldo Domínguez.

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

Sculptures : Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

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

Édition et relecture (VO) : Gil Hova, Morgan Finley.

Versión Française : Légion Distribution
(Traduction : Émilie Pedrada. Relecture et édition : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil).

MARKETING

Responsable du marketing : Caroline Pritchard-Law.

Ressources visuelles : Angel Lira, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

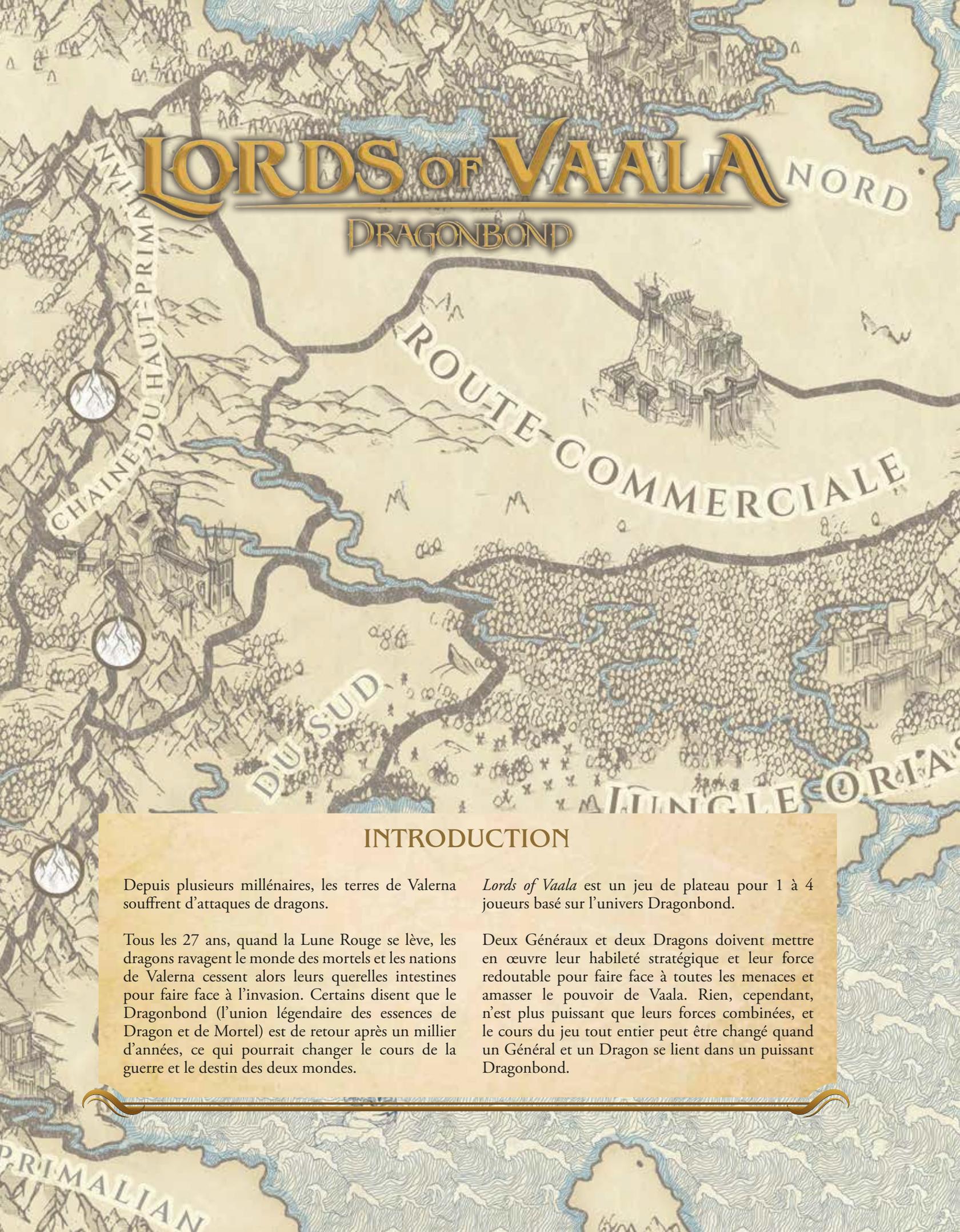
OPÉRATIONS

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

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Ángel Giraldez, le Studio de peinture MIMI, Rubén Bañuelos, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose, et tous nos backers Kickstarter !



LORDS OF VAALA

NORD

DRAGONBOND

INTRODUCTION

Depuis plusieurs millénaires, les terres de Valerna souffrent d'attaques de dragons.

Tous les 27 ans, quand la Lune Rouge se lève, les dragons ravagent le monde des mortels et les nations de Valerna cessent alors leurs querelles intestines pour faire face à l'invasion. Certains disent que le Dragonbond (l'union légendaire des essences de Dragon et de Mortel) est de retour après un millier d'années, ce qui pourrait changer le cours de la guerre et le destin des deux mondes.

Lords of Vaala est un jeu de plateau pour 1 à 4 joueurs basé sur l'univers Dragonbond.

Deux Généraux et deux Dragons doivent mettre en œuvre leur habileté stratégique et leur force redoutable pour faire face à toutes les menaces et amasser le pouvoir de Vaala. Rien, cependant, n'est plus puissant que leurs forces combinées, et le cours du jeu tout entier peut être changé quand un Général et un Dragon se lient dans un puissant Dragonbond.

CONTENU DU JEU



Plateau de jeu



5 Dés de Combat



Ferellon (Fulgen)



Nagasha (Magnifex)



Elyse (Allaria)



Adrael (Tyveria)



4 plateaux de joueur



6 cartes Action de Fulgen



5 cartes Action Allarienne



6 cartes Action de Magnifex



5 cartes Action Tyverienne



12 cartes Région



36 cartes Seigneurs de Guerre



12 cartes Événement



4 cartes Personnage



20 cartes Vaala



Jeton d'Initiative



6 jetons Infanterie Allarienne



6 jetons Infanterie Tyverienne



6 jetons Cavalerie Allarienne



6 jetons Cavalerie Tyverienne



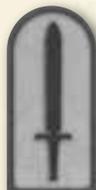
6 jetons Archerie Allarienne



6 jetons Archerie Tyverienne



4 jetons Dragonbond



24 jetons Unités Neutres



56 jetons Pouvoir



10 jetons Blessure



12 jetons Ville

MISE EN PLACE



Comment utiliser ce livre

Ce livre se compose de deux sections. Les règles concernent le déroulement du jeu et les notions de base (p. 7-13) et le glossaire porte sur les termes spécifiques utilisés dans le livre (p. 14-20). Si vous ne comprenez pas la signification d'un terme, c'est là qu'il faut chercher !

Mise en place

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit de jouer soit un Général (Allaria ou Tyveria) soit un Dragon (Magnifex ou Fulgen), il prend le plateau de joueur correspondant et le place devant lui.
- 3 Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, tournez les plateaux de joueur restants de façon à voir la mention Sans-Visage. Les Sans-Visages sont des joueurs contrôlés par le jeu lui-même (p. 10 pour plus de détails).
- 4 Chaque joueur humain prend sa carte de Personnage et la place sur l'espace en haut à droite de son plateau de joueur la face avec les règles visibles.
- 5 Organisez les places autour de la table de sorte que les joueurs Dragons et Généraux soient alternés (Dragon-Général-Dragon-Général). Chaque joueur place son Dragon ou Général sur sa Région de départ comme indiqué ci-dessous.
Fulgen: Ysval
Tyveria: Route Commerciale
Magnifex: Chaîne du Bas-Primalian
Allaria: Allaria
- 6 Les Généraux (y compris les Sans-Visages) placent sur leur Région de départ une Unité Alliée d'Infanterie, de Cavalerie et d'Archerie.
- 7 Distribuez à chaque joueur humain (pas les Sans-Visages) ses cartes Action. C'est la main du joueur. Distribuez à chaque Général la carte de sa Région de départ : elle est ajoutée à la main du joueur. La Tyveria reçoit la carte Région Route Commerciale et Allaria reçoit la carte Région Allaria.
- 8 Chaque joueur humain prend ses cartes Vaala, les mélange et les place sur son plateau de joueur pour former un deck Vaala. Les Sans-Visages n'utilisent pas les cartes Vaala, leurs decks ne seront pas utilisés.
- 9 Mélangez les cartes Action de chaque Sans-Visage et placez-les à côté des plateaux de joueur correspondants. Ce sont les decks Action des Sans-Visages.
- 10 Mélangez les cartes Seigneurs de Guerre, et placez-les face cachée pour former le deck Seigneurs de Guerre. Piochez ensuite 6 cartes et placez-les face visible et alignées le long du plateau.
- 11 Mélangez les cartes Événement et placez-les face cachée à côté du plateau pour former le deck Événement.
- 12 Placez un jeton Pouvoir ainsi qu'une Unité Neutre sur chaque Région où aucun joueur ne commence.
- 13 Placez les jetons et les cartes Région restants à côté du plateau, à la portée de tous les joueurs.
- 14 Donnez le jeton d'Initiative au dernier joueur qui a regardé un film mettant en scène un dragon. Il sera le premier joueur. Vous êtes maintenant prêt à commencer le premier tour de la partie.

Première partie ?

S'il s'agit de votre première partie, nous vous suggérons de consulter le livret «Exemple de jeu», et de suivre les instructions pour votre premier tour. C'est un bon moyen d'apprendre certains des thèmes fondamentaux du jeu et les règles générales.

RÈGLES

Le Tour

Chaque tour comporte 3 phases :

1. **Phase de Planification**
2. **Phase de Résolution**
3. **Phase de Purge**

Une fois ces trois phases terminées, un nouveau tour commence, ceci jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe Dragonbond ait gagné, que le deck Événement soit vide à la fin d'un tour ou qu'un joueur soit éliminé.

Phase de Planification

Au début du tour, placez une carte Événement face cachée sur l'emplacement Action du plateau. Ce sera le deck Action.

En commençant par le joueur ayant l'initiative et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place une carte Action ou Région de sa main, face cachée, sur le deck Action, ou bien passe. Ainsi, les joueurs choisissent ce qu'ils vont faire pendant la phase de Résolution. Si vous jouez avec des Sans-Visages, voir p. 10.

Un joueur ne peut passer que s'il a placé au moins une carte sur le deck Action, si un joueur n'a plus de cartes dans sa main, il doit passer.

Lorsqu'un joueur doit passer ou choisit de le faire, il prend immédiatement le jeton d'Initiative. S'il est déjà en sa possession, il doit, à la place, le donner à n'importe quel autre joueur humain. Enfin, il place une carte Événement face cachée sur le dessus du deck Action, clôturant ainsi la phase de Planification.

La phase de Résolution peut alors commencer.

Phase de Résolution

Le premier joueur prend le deck Action et le retourne sans en changer l'ordre. Les cartes sont face visible, et la carte du dessus est une carte Événement. Le deck Action doit être placé afin que seule sa première carte soit visible.

Les joueurs résolvent alors chaque carte au fur et à mesure qu'elles sont révélées, en respectant les règles suivantes :

Si c'est une carte Événement, suivez les instructions de la carte puis défaussez-la.

Si c'est une carte Action, son propriétaire doit suivre les instructions indiquées sur son plateau de joueur en fonction du ou des Glyphes en bas à gauche de la carte. Le joueur peut activer n'importe quel nombre de ces Glyphes, mais ils doivent être activés dans l'ordre, de haut en bas. Une fois la carte Action résolue, elle retourne dans la main du joueur.

Après la résolution d'un Glyphes, si un Général se trouve dans la même Région qu'un Dragon, il est possible de tenter de déclencher un Dragonbond (p. 10).

Si un joueur Dragon est totalement blessé, il ne peut pas activer de Glyphes, mais active à la place le Glyphes Repos et Guérison sur son plateau de joueur (p. 11).

Si c'est une carte Région, suivez les instructions relatives au(x) Glyphes en bas à gauche de la carte. Les Glyphes sont activés dans l'ordre, de haut en bas, la carte retourne dans la main du joueur à qui elle appartient. Si elle n'a pas de propriétaire, remplacez-la dans le deck Région.

Une carte Région est résolue même si la Région n'est plus contrôlée par le joueur qui l'a jouée.

Lorsque la dernière carte de la pile a été résolue, la phase est terminée. Passez alors à la phase de Purge.

REMPORTER LA PARTIE

Lords of Vaala est un jeu d'accumulation de Pouvoir. Levez des armées, détruisez vos ennemis, lancez de puissants sorts, tout cela afin d'amasser cette ressource. Dès que vous avez 10 jetons Pouvoir, vous remportez immédiatement la partie, ainsi que votre Allié Dragonbond si vous en avez un.

Phase de Purge

Lorsque toutes les cartes du deck Action sont résolues et si le deck Événement est vide, la partie est terminée. Passez à la Fin de Partie (ci-dessous).

Si la partie n'est pas terminée, chaque joueur doit s'assurer qu'il a dans sa main toutes ses cartes Action (cinq pour les Généraux, six pour les Dragons).

Chaque joueur humain de Général doit avoir dans sa main toutes les cartes Régions de chaque Région qu'il contrôle et doit remettre toutes les cartes des Régions qu'il ne contrôle pas dans le deck Région. Mettez toutes les cartes Vaala face visible dans la défausse de leurs propriétaires.

Mélangez toutes les cartes Seigneurs de Guerre restantes non réclamées dans le deck Seigneurs de Guerre puis piochez-en 6 et alignez-les à côté du plateau de jeu.

Le tour suivant débute, en commençant par la phase de Planification.



Fin de Partie

Il y a trois façons possibles de finir une partie :

- 1 Si un joueur obtient 10 jetons Pouvoir la partie se termine et le joueur est victorieux ainsi que son Allié Dragonbond s'il en a un.
- 2 Si le deck Événement est vide à la fin d'un tour. Dans ce cas, les joueurs comptent les jetons Pouvoir qu'ils ont obtenus. Le joueur ou l'équipe Dragonbond avec le plus de jetons Pouvoir gagne.
- 3 Si un joueur est éliminé (voir Élimination, p. 16) lui ainsi que son Allié Dragonbond (s'il en a un) ne peuvent pas remporter la partie. Le joueur restant avec le plus de jetons Pouvoir gagne, ainsi que son Allié Dragonbond s'il en a un.

Il est possible qu'un Sans-Visage gagne la partie, soit seul soit en tant qu'Allié Dragonbond.

En cas d'égalité, le joueur le plus près du premier joueur dans l'ordre du tour gagne ainsi que son Allié Dragonbond s'il en a un.



Notions de base

Il existe plusieurs notions de base qu'il est utile de connaître avant de commencer à jouer : Glyphes, Combats, Dragonbond, Sans-Visage. Tous les autres termes et règles rencontrés durant la partie sont expliqués dans le glossaire (p. 14-20).

Dragonbond

Après avoir activé un Glyphe ou avoir battu en retraite, si votre Général non lié se retrouve dans la même Région qu'un Dragon non lié, ou si votre Dragon non lié se retrouve dans la même Région qu'un Général non lié, vous pouvez déclencher un Dragonbond. Dans ce cas, suivez ces étapes :

Les deux joueurs lancent un dé de Combat.

En commençant par le Général, chaque joueur peut choisir de relancer son dé en dépensant un jeton Pouvoir. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite. Il est ainsi possible de tenter soit d'éviter le Dragonbond ou au contraire de l'obtenir. Les deux joueurs peuvent continuer ainsi et ce jusqu'à ce qu'aucun des joueurs ne veuille ou ne puisse plus dépenser de jetons Pouvoir.

Si l'un ou l'autre des dés indique un échec, rien ne se passe.

Si les deux dés affichent au moins une touche (critique ou standard) les joueurs sont liés par le Dragonbond et placent le jeton Dragonbond de leur partenaire sur leur plateau de joueur. Les liens Dragonbond ne peuvent d'aucune façon être brisés.

Les joueurs liés par le Dragonbond sont affectés par les changements suivants :

- Les joueurs liés par le Dragonbond sont des Alliés permanents, si l'un des joueurs gagne pour quelque raison que ce soit, l'équipe gagne de conserve.
- Les joueurs liés par le Dragonbond obtiennent la capacité spéciale indiquée en haut à droite de leur plateau de joueur.
- Un joueur lié par le Dragonbond ne peut engager le combat contre son Allié Dragonbond, ou toute Unité qu'il contrôle.
- Toute communication entre les joueurs liés par le Dragonbond doit se faire en public et ces joueurs ne peuvent pas regarder les cartes de l'autre.
- Si un joueur est lié à un Sans-Visage, il pourra prendre toute décision que le Sans-Visage serait susceptible de prendre.

Note: vous ne pouvez pas prétendre au Dragonbond en attaquant directement un Général ou un Dragon, cela vous obligerait à battre en retraite avant que vous ne puissiez tenter de déclencher un Dragonbond. Vous devez vous déplacer pacifiquement dans la Région de l'autre joueur.

Sans-Visage

Un Sans-Visage est un personnage qui n'est pas joué par un humain mais par le jeu lui-même.

Lors de la mise en place, les Sans-Visages ne reçoivent pas de cartes Vaala ni de cartes Région. Mélangez les cartes Action des Sans-Visages et placez-les face cachée sur leur plateau de joueur.

Lors de la phase de Planification, le Sans-Visage joue des cartes choisies au hasard face cachée de son deck Action. Les Sans-Visages ne peuvent pas passer et ne peuvent pas gagner le jeton d'Initiative ; s'ils n'ont plus de cartes, ils sautent simplement leur tour. Ceci est différent de passer et ne met pas fin à la phase.

Lors de la phase de Résolution, les Sans-Visages activent les Glyphes de leurs cartes Action comme d'ordinaire. Ils suivent les instructions de leur plateau de joueur, et remettent ensuite la carte Action sur le plateau de joueur.

Lors de la phase de Purge, mélangez les cartes Action des Sans-Visages et placez-les face cachée sur leur plateau de joueur.

Les Sans-Visages ne battent jamais en retraite (sauf s'ils n'ont pas d'autre choix), et ne relancent jamais un dé lors d'une tentative de Dragonbond.

Si un Sans-Visage doit faire un choix (par ex., définir vers quelle Région battre en retraite), ce choix est fait par le joueur avec lequel il est uni par le Dragonbond, ou, à défaut, par le joueur qui a le jeton d'Initiative.

Les Sans-Visages n'obtiennent pas de bonus de Valeur de Combat pour avoir une force équilibrée, mais obtiennent le bonus +1 normal pour avoir un Général dans la Région.

Il est possible qu'un Sans-Visage gagne la partie, soit seul soit en tant qu'Allié Dragonbond.

Glyphes

Les Glyphes sont activés durant la phase de Résolution et ont différents effets selon le joueur qui les a activés (voir les plateaux de joueur et le plateau de jeu pour plus de détails).



Courroux/Assaut : Décrit sur les plateaux de joueur, ce Glyphes est utilisé pour engager le combat.



Déploiement/Envol : Décrit sur les plateaux de joueur, ce Glyphes est utilisé pour se déplacer à travers le plateau.



Récolte/Réserves : Décrit sur les plateaux de joueur, ce Glyphes est utilisé pour collecter des jetons Pouvoir sur le plateau.



Vaala : Décrit sur les plateaux de joueur, ce Glyphes est utilisé pour piocher ou jouer une carte Vaala.



Amélioration : Décrit sur le plateau de jeu, ce Glyphes permet aux Généraux d'améliorer leurs Unités avec des cartes Seigneurs de Guerre.



Renforts : Décrit sur le plateau de jeu, ce Glyphes ajoute des Unités Neutres ou des Unités de joueur sur le plateau.



Fortification : Décrit sur le plateau de jeu, ce Glyphes place un jeton Ville dans une Région.



Repos et Guérison : Décrit sur les plateaux de joueur, ce Glyphes n'est pas activé par les cartes, et permet aux Dragons de guérir leurs blessures.

Combat

Pour engager le combat, choisissez un joueur Cible (ou des Unités Neutres) dans une Région ; ils sont les défenseurs et vous l'attaquant.

Lancez un nombre de dés de combat équivalant à votre Valeur de Combat (p. 13)

Par touche critique obtenue, infligez immédiatement une blessure au défenseur (p. 14). Comptez le nombre de touches standards.

Si une Unité attaquante (pas les Dragons) a traversé une frontière montagneuse avant d'engager le combat, le défenseur (y compris les Dragons !) ignore une des touches obtenues (critique ou standard).

Si la Région en défense possède une Ville et que l'attaquant marque au moins une touche, les Unités en défense (pas les Dragons) ignorent une de ces touches (critique ou standard) et la Ville est retirée.

Le joueur en défense peut alors choisir de contre-attaquer ou de battre en retraite. Si vous attaquez des Unités Neutres ou un Sans-Visage, ils contre-attaquent toujours. Si le défenseur choisit de contre-attaquer, il lance un nombre de dés de combat égal à sa Valeur de Combat (il s'agit de sa Valeur de Combat après les effets des coups critiques de l'attaquant). Le joueur à votre droite lance les dés pour les Unités Neutres ou Sans-Visages.

Toutes les touches (critiques ou standards) obtenues par le défenseur infligent immédiatement une blessure chacune à l'attaquant, puis le défenseur subit une blessure pour chaque touche standard causée par l'attaquant. Ces touches sont subies même s'il n'y a plus d'attaquant.

S'il reste des Unités ou Dragons ennemis dans la Région, l'attaquant doit soit engager immédiatement un autre tour de combat soit battre en retraite. Ceci jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans la Région ou que l'attaquant ait battu en retraite.



Le joueur Tyverian active un , et choisit de déplacer quatre Unités sur le champ de bataille (comme décrit sur son plateau de joueur). Il est temps d'engager le combat !

Le joueur compte sa Valeur de Combat, qui est de 5 (un pour chacune des Unités et un en bonus pour avoir une Unité de chaque type). Il fait un jet de dés et obtient deux touches standards et une touche critique. La touche critique cause immédiatement une blessure, détruisant une des Unités d'Infanterie en défense.

Maintenant le défenseur a une décision à prendre : il peut soit battre en retraite et s'épargner ces deux touches standards, soit il peut rester et lancer une contre-attaque (ce qui revient à deux dés, puisqu'il lui reste deux Unités dans la Région).

DÉS DE COMBAT



Ce sont deux touches critiques.



C'est une touche critique.



Ce sont deux touches standards.



C'est une touche standard.



C'est un échec.



VALEUR DE COMBAT

La **Valeur de Combat d'un Dragon** est notée sur son plateau de joueur au niveau de son compteur de Blessures (utiliser la valeur la plus à gauche qui n'est pas masquée par un jeton Blessure). Si un Dragon est totalement blessé il n'a pas de Valeur de Combat.

La **Valeur de Combat des forces d'un Général** est égale au nombre d'Unités Alliées dans la Région (y compris les Généraux) +1 de bonus s'il s'agit d'une force équilibrée (c.-à.-d. au moins une Unité d'Infanterie, une de Cavalerie et une d'Archerie) et +1 de bonus si le Général se trouve dans la Région. Les Sans-Visages n'obtiennent pas le bonus de +1 pour une force équilibrée.

La **Valeur de Combat des forces Neutres** est égale au nombre d'Unités dans la Région.

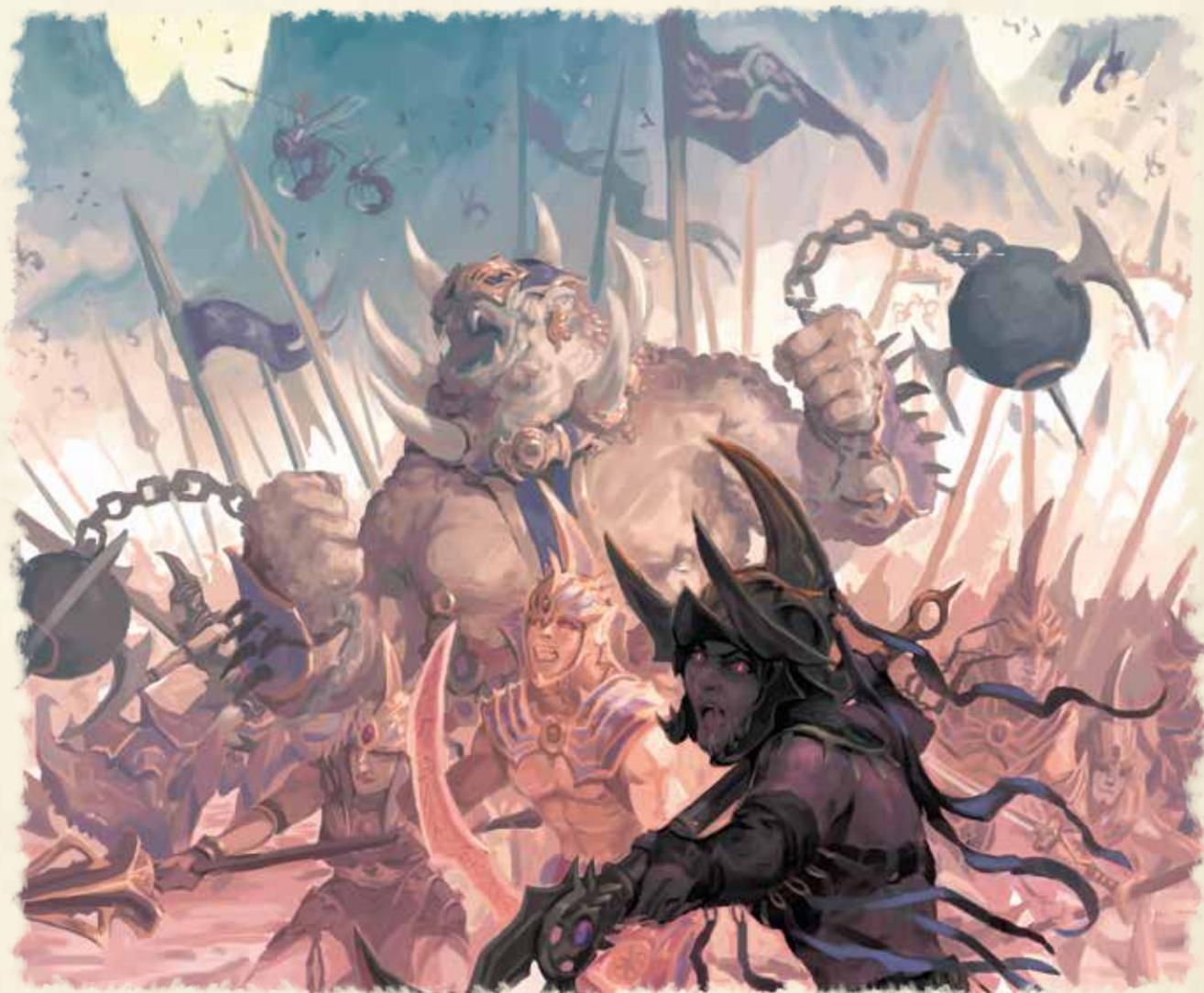
Si vous devez lancer plus de dés qu'il n'y en a de disponibles, notez les résultats obtenus avec les premiers dés et relancez les dés nécessaires pour atteindre le nombre total de dés que vous auriez dû lancer en une seule fois.

RETRAITE

Lorsqu'une force bat en retraite d'une Région, elle doit choisir une Région adjacente Alliée ou non contrôlée et déplacer toutes les Unités concernées vers cette Région (il s'agit le plus souvent de toutes les Unités de la force). Si une Unité ne peut pas battre en retraite, elle est détruite. Quand un Général Sans-Visage bat en retraite d'une Région, il doit le faire vers une Région Alliée, si possible.

Lorsqu'un Dragon bat en retraite, il doit choisir une Région adjacente et se déplacer vers elle. Les Dragons peuvent se retirer dans des Régions contrôlées ou non, mais s'ils battent en retraite pendant un combat (par blessure ou par choix), ils ne peuvent pas le faire dans une Région contrôlée par la force adverse. Si un Dragon bat en retraite dans une Région où se trouve un Général, il est possible de déclencher un Dragonbond.

Si un Dragon ou une force comptant un Général ne peut pas battre en retraite, ce joueur est éliminé et la partie prend fin.



GLOSSAIRE

Ce glossaire peut être utilisé pour rechercher des termes et des règles utilisés dans Dragonbond: Lords of Vaala

ACTIVER

Voir Glyphes, p 11.

ADJACENT

Voir Régions, p. 18.

Pour adjacent aux Montagnes, voir p. 17.

ANNULER

Si un effet est annulé, ignorez toutes ses conséquences, puis continuez à jouer.

BATTE EN RETRAITE

Voir p. 13.

BLESSÉ

Pendant un combat, si vous infligez une blessure à un Dragon totalement blessé ou à une force comprenant un Général et aucune autre Unité, vous le blessez et il est obligé de battre en retraite. Volez 1 Pouvoir à ce joueur (voir Vol de Pouvoir p. 20).

BLESSURES, COMPTEUR DE BLESSURES

Si une force est blessée, le joueur à qui elle appartient choisit une Unité à détruire et la retire du plateau. Si c'est une force Neutre, retirez simplement une Unité Neutre.

Quand un Dragon détruit une Unité durant un combat (pas via une carte Vaala ou un autre effet), l'Unité est placée sur le compteur d'Essence du Dragon.

Si un Général venait à être blessé, détruisez si possible une Unité Alliée dans la Région, sinon le Général doit battre en retraite.

Si la blessure est causée lors d'un combat, le joueur responsable de la blessure choisit un Pouvoir à voler sur le compteur de Pouvoir du joueur du Général blessé et le place sur son propre compteur de Pouvoir. Le jeton Pouvoir n'est pas retourné, il reste dans l'état dans lequel il se trouve. Pas plus d'un Pouvoir ne peut être volé de la sorte durant un combat.

Si un Dragon est blessé, placez un jeton Blessure sur le compteur de Blessures du Dragon. S'il n'y plus de place sur le compteur de Blessures, le Dragon doit battre en retraite.

Si la blessure est causée lors d'un combat, le joueur responsable de la blessure choisit un Pouvoir à voler sur le compteur de Pouvoir du Dragon blessé et le place sur son propre compteur de Pouvoir. Le jeton Pouvoir n'est pas retourné, il reste dans l'état dans lequel il se trouve. Pas plus d'un jeton Pouvoir ne peut être volé de la sorte durant un combat.

CARTES ACTION

Voir contenu du jeu (p. 4-5).



- 1 Titre
- 2 Bannière du Royaume/Rune de la lignée du Dragon
- 3 Illustration
- 4 Glyphes
- 5 Texte de présentation

CARTES DE PERSONNAGE

Voir contenu du jeu (p. 4-5).



- 1 Nom
- 2 Bannière du Royaume / Rune de la Lignée du Dragon
- 3 Illustration
- 4 Biographie
- 5 Icône unique du personnage



- 1 Nom
- 2 Capacité du Dragonbond
- 3 Emplacement du jeton Dragonbond
- 4 Texte de présentation

COLLECTE

Lorsque vous collectez du Pouvoir, prenez simplement les jetons Pouvoir de la Région et placez-les sur votre Compteur de Pouvoir.

COMBAT

Voir p. 12

COMPTEUR D'ESSENCE

Chaque fois qu'un Dragon détruit une Unité en combat (pas via Vaala ou un autre effet), il ajoute cette Unité à son compteur d'Essence. Dès que ce compteur est rempli, il ajoute un jeton Pouvoir de la réserve à son compteur de Pouvoir et retire toutes les Unités du compteur.



Nagasha Magnifex a détruit deux Unités dans un combat dévastateur et son compteur d'Essence était déjà presque plein. Il place la première Unité sur le compteur, le remplissant, et ajoute un jeton Pouvoir sur le compteur de Pouvoir.



Il retire ensuite toutes les Unités du compteur puis il place la seconde Unité sur le premier emplacement du compteur d'Essence, ainsi de suite jusqu'au prochain jeton Pouvoir !

COMPTEUR DE POUVOIR

Chaque plateau de joueur comporte un compteur de Pouvoir. Chaque fois que vous obtenez un jeton Pouvoir (par ex., par l'activation d'un Glyphes), placez-le sur le compteur de Pouvoir avec le symbole Pouvoir visible. À chaque fois qu'un jeton Pouvoir est dépensé, généralement pour obtenir des cartes Vaala, retournez-le sur son côté dépensé.

Le Pouvoir dépensé compte pour la victoire, mais pas pour obtenir des cartes Vaala.

Si un joueur remplit le compteur de Pouvoir (10 jetons Pouvoir) il gagne immédiatement la partie. S'il a un Allié Dragonbond, les deux gagnent en tant qu'équipe.

Si un jeton Pouvoir est perdu ou volé, le joueur qui a provoqué cet effet choisit quel jeton Pouvoir est perdu. **Lorsqu'il est pris, le jeton ne se retourne pas et reste sur le côté sur lequel il se trouve.**

CONTENU DU JEU

Voir p. 4-5

CONTRE-ATTAQUE

Voir Combat (p. 12).

CONTRÔLE

Une Région est contrôlée par le joueur du Général qui détient les Unités qui se trouvent dans cette Région. Si une Région contient des Unités Neutres, c'est une Région Neutre. Les Dragons ne peuvent pas contrôler de Régions et sont ignorés pour la définition du contrôle d'une Région.

DECK ACTION

Voir phase de Planification (p. 8)

DÉFENSE/DÉFENSEUR

Voir Combat (p. 12).

DÉPLACEMENT

Le déplacement est la manière dont les Unités et les Dragons se rendent d'une Région à une autre. Si la Région d'où ou vers laquelle une Unité ou un Dragon peut se déplacer n'est pas spécifiée dans le texte des règles, vous pouvez vous déplacer vers ou depuis n'importe quelle Région. Par exemple, si le texte de votre Glyphe vous permet de déplacer votre Dragon vers une Région adjacente, peu importe que la Région dans laquelle vous vous déplacez soit contrôlée, non contrôlée, ou tout autre critère du moment qu'elle est adjacente à la Région actuelle de votre Dragon.

Après le déplacement d'un Dragon ou d'un Général, il est possible de déclencher un Dragonbond (p. 10).

Après le déplacement d'une Unité, il se peut qu'il y ait plus de 6 Unités Alliées dans une Région, si c'est le cas, retirez des Unités de la Région jusqu'à ce que vous atteigniez la limite de 6 Unités.

DÉS DE COMBAT

Voir p. 12.



DESTRUCTION

Quand une Unité, un Pouvoir ou un autre élément est détruit, il est retiré du plateau et replacé dans la réserve.

DRAGON

Voir contenu du jeu (p. 4-5).

DRAGON/GÉNÉRAL LIÉ

Un Dragon et un Général unis par un Dragonbond sont appelés Dragon lié et Général lié. Si une règle fait référence à un joueur lié, elle concerne uniquement le joueur qui vous est spécifiquement lié. Les Généraux et les Dragons commencent la partie non liés.

DRAGONS/GÉNÉRAUX NON LIÉS

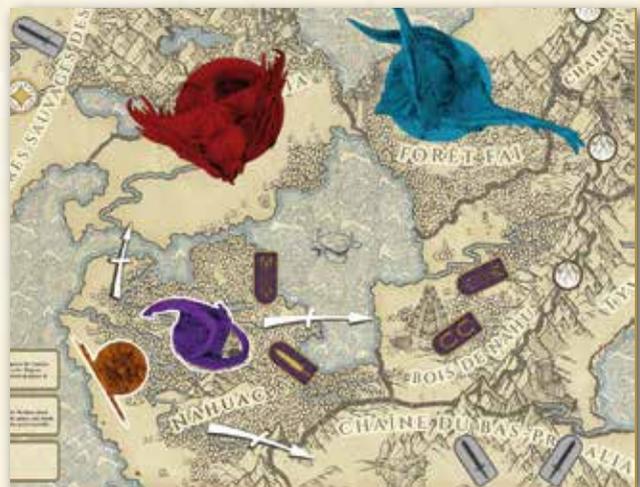
Les Généraux et les Dragons commencent la partie non liés, pour le Dragonbond voir p. 10.

DRAGONBOND

Voir Dragonbond (p. 10).

ÉLIMINATION

Si un Dragon ou une force comprenant un Général ne peut pas battre en retraite, il est éliminé. Quand un joueur est éliminé, la partie prend fin immédiatement et le joueur ayant le plus de Pouvoir est le vainqueur (voir phase de Purge, p. 9). Le joueur qui a été éliminé ne peut pas remporter la victoire (ni son Allié Dragonbond, s'il en a un).



FORCE

Une force est un groupe d'Unités dans une Région. Une Région ne peut compter qu'un maximum de 6 Unités à la fois, si une Unité est placée dans une Région au-delà de cette limite, le joueur à qui appartient les Unités de la Région doit en retirer jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus que 6.

FORCE ÉQUILBRÉE

Si un Général possède une force comprenant au moins une Unité d'Infanterie, une de Cavalerie et une d'Archerie dans une Région, le joueur humain de ce Général obtient un bonus de +1 à sa Valeur de Combat.

GÉNÉRAL

Une Unité ayant un bonus de +1 à sa Valeur de Combat. Voir p. 4.

GLYPHES

Voir p. 11.

GUÉRISON

Chaque fois qu'un Dragon guérit une ou plusieurs blessures, retirez ce nombre de jeton Blessure du compteur de Blessures.

INITIATIVE

Voir contenu du jeu (p. 4-5).
Le joueur ayant le jeton d'Initiative a l'initiative et joue en premier dans l'ordre du tour.

JETON DRAGONBOND

Voir contenu du jeu (p. 4-5).

JETONS POUVOIR

Voir contenu du jeu (p. 4-5).



JOUEUR

Ce terme fait référence à la fois aux joueurs humains et aux Sans-Visages, sauf indications contraires. Un joueur peut être soit un Dragon, soit un Général.

LIGNE

Les cartes Seigneurs de Guerre sont alignées à côté du plateau de jeu lors de la mise en place (voir p. 7).

MER

Les Régions maritimes ne sont pas accessibles aux Unités, Généraux ou Dragons et aucune carte Région ne leur est associée.



MONTAGNES

Si un combat comporte des Unités qui ont traversé une frontière avec l'icône de Montagne (à gauche), la force en défense dans la Région ignore une touche subie (critique ou standard). Les Régions suivantes sont adjacentes aux Montagnes :

- Forêt Fai
- Bois de Nahu
- Tyveria du Sud
- Chaîne du Haut-Primalian



NON CONTRÔLÉE

Voir Régions p. 18.

PASSER

Voir phase de Planification (p. 8).

PHASE DE PLANIFICATION

Voir p. 8.

PHASE DE RÉOLUTION

Voir p. 8.

PLACER

Unités, Villes et jetons Pouvoir sont placés sur le plateau depuis la réserve. S'il n'y a pas de jeton du type indiqué dans la réserve, il ne peut pas être placé.

PLATEAU DE JOUEUR

Voir contenu du jeu (p. 4-5).



- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | Nom de la Lignée du Dragon | 5 | Instructions des Glyphes |
| 2 | Rune de la Lignée du Dragon | 6 | Compteur de Blessures et de Valeur de Combat |
| 3 | Emplacement de la carte Dragonbond (personnage) | 7 | Compteur d'Essence |
| 4 | Compteur de Pouvoir | 8 | Emplacement du deck Vaala |



- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | Nom du Royaume | 6 | Emplacement Seigneurs de Guerre Infanterie |
| 2 | Bannière du Royaume | 7 | Emplacement Seigneurs de Guerre Archerie |
| 3 | Emplacement de la carte Dragonbond (personnage) | 8 | Emplacement Seigneurs de Guerre Cavalerie |
| 4 | Compteur de Pouvoir | 9 | Emplacement du deck Vaala |
| 5 | Instructions des Glyphes | | |

RÉGIONS, CARTES RÉGION

Les Régions sont les zones de terre délimitées par une frontière indiquées sur le plateau. Les Régions sont adjacentes les unes aux autres si elles partagent une frontière.

Chaque Région a une carte qui lui est associée et détenue par le joueur qui la contrôle.

Les cartes Région ne sont pas résolues par un seul joueur, mais en regardant le plateau de jeu et en suivant les instructions qui s'y trouvent. Cela signifie qu'une carte Région qui a été jouée par un certain joueur peut être résolue par un autre joueur qui conquiert cette Région !

Les Régions ne peuvent compter que 6 Unités maximum à la fois. Si une Unité est placée dans une Région au-delà de cette limite, le joueur qui possède les Unités dans la Région doit en retirer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 6 Unités.

- Une Région sans Unités est non contrôlée. Les Dragons ne sont pas des Unités, et ne comptent donc pas pour déterminer si une Région est contrôlée ou non.
- Une Région comportant vos Unités est Alliée. Vous contrôlez cette Région.
- Une Région comportant des Unités Neutres est neutre.
- Une Région comportant des Unités ennemies est une Région ennemie.

RÉGION CIBLE

La Région avec le plus grand nombre de jetons Pouvoir est la Région Cible. Elle est souvent la proie des actions des Sans-Visages. En cas d'égalité, la Région Cible est la Région la plus proche du Général ou du Dragon Sans-Visage. Si l'égalité persiste, la Région Cible est désignée par le joueur qui possède le jeton d'Initiative.

Différents Sans-Visages peuvent avoir différentes Région Cible et la Région Cible peut changer à tout moment, en fonction des événements de la partie ou si le joueur avec le jeton d'Initiative choisit une Région différente.

RÉGION NEUTRE

Voir Régions, p. 18.

REMPORTER LA PARTIE

Voir p. 8.



REPOS ET GUÉRISON

Les Dragons totalement blessés ne peuvent pas activer de Glyphes autres que Repos et Guérison. À la place de résoudre le Glyphe d'une carte Action, activez le Glyphe Repos et Guérison afin de guérir deux blessures. Puis, si la carte comporte d'autres Glyphes et si le Dragon n'est plus totalement blessé, résolvez les autres Glyphes normalement.



RÉSOLUTION DES CARTES

Les cartes du deck Action sont résolues lors de la phase de Résolution (p. 8).

SANS-VISAGE

Voir p. 10.

SEIGNEURS DE GUERRE, CARTE SEIGNEURS DE GUERRE

Voir contenu du jeu (p. 4-5).

Les cartes Seigneurs de Guerre sont utilisées par les joueurs de Généraux pour améliorer leurs Unités.

Quand vous prenez une carte Seigneurs de Guerre, placez-la sur le type d'Unité correspondant sur votre plateau de joueur (Infanterie – épée, Archerie – flèches ou Cavalerie – fer à cheval). Si vous avez déjà une carte Seigneurs de Guerre pour cette Unité, défaussez-la avant de placer la nouvelle. Ne piochez pas une nouvelle carte Seigneurs de Guerre du deck Seigneurs de Guerre pour remplacer celle qui a été prise.

Lorsque vous avez une carte Seigneurs de Guerre sur votre plateau de joueur, toutes vos Unités de ce type bénéficient de la compétence spéciale indiquée au bas de la carte.

Les Seigneurs de Guerre ne peuvent être retirés par un autre joueur.



- | | | | |
|---|---------------------|---|-----------------------|
| 1 | Glyphe Amélioration | 4 | Icone du type d'Unité |
| 2 | Nom d'Unité | 5 | Patrie |
| 3 | Compétence | 6 | Texte de présentation |

TOUCHE

Ce terme désigne aussi bien une touche critique qu'une touche standard. Voir Dés de combat, p. 12.

TOUCHE CRITIQUE

Voir Dés de combats, p. 12.

TOUCHE STANDARD

Voir Dés de combat, p. 12.

TOUR

Lords Of Vaala se joue par tours, voir p. 8.

UNITÉ

Voir contenu du jeu (p. 4-5).

Il existe différents types d'Unités appartenant aux Généraux (Infanterie, Cavalerie, Archerie et le Général) il en est de même pour les Unités Neutres.

Les Régions ne peuvent compter que 6 Unités maximum à la fois. Si une Unité est placée dans une Région au-delà de cette limite, le joueur qui possède les

Unités dans la Région doit en retirer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 6 Unités.

S'il ne reste aucune Unité d'un type donné dans la réserve d'un joueur, aucune autre Unité de ce type ne peut être placée.



Le joueur Allarien place des Unités qui le feraient dépasser la limite de 6 Unités (y compris les Généraux). Il doit en retirer immédiatement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 6 Unités.

UNITÉS NEUTRES

Voir contenu du jeu (p. 4-5).

VAALA, CARTE VAALA



- 1 Icône de personnage
- 2 Nom de la carte
- 3 Coût de Pouvoir
- 4 Effet
- 5 Texte de présentation

Les cartes Vaala ne sont pas jouées dans le deck Action.

Les cartes Vaala sont un type particulier de cartes qui ne peuvent être jouées qu'à la phase de Résolution, généralement lorsque c'est indiqué par le Glyphe Vaala.

Afin de jouer une carte Vaala, un joueur doit dépenser un nombre de Pouvoir de son compteur de Pouvoir, équivalent au coût de la carte Vaala en retournant les jetons Pouvoir face « dépensé ». Sauf indication contraire, après que le coût a été payé, l'effet de cette carte est résolu et elle est défaussée face visible dans sa défausse Vaala.

Si vous devez piocher, révéler, ou interagir avec votre deck Vaala mais que celui-ci est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau deck.

VALEUR DE COMBAT

Voir p. 13.

VILLES

Si une Région comporte une Ville, la Région reçoit les avantages suivants :

Une armée en défense dans la Région ignore une des blessures reçues en combat. Après avoir ignoré cette blessure, retirez la Ville de la Région. Si aucune touche n'a été effectuée lors du combat, ou si elles ont été annulées par une autre source (comme une Montagne), la Ville n'est pas retirée.

Les cartes et les capacités peuvent faire référence à des Régions comportant une Ville.

VOL DE POUVOIR

Pour voler du Pouvoir, il suffit de prendre un jeton Pouvoir sur le compteur de Pouvoir du joueur et de le placer sur le vôtre. Les jetons Pouvoir ne se retournent pas lorsqu'ils sont pris, ils restent dans leur état actuel.



ANNEXE



Partie solo

Pour jouer à Dragonbond : Lords of Vaala à un seul joueur, apportez ces simples modifications au jeu :

- Tous les autres joueurs sont des Sans-Visages (voir p. 10).
- Vous avez toujours le jeton d'Initiative, il n'est donné à personne quand vous passez.
- Si un Sans-Visage doit faire un choix (par ex., vers quelle Région battre en retraite), identifiez ses options et laissez faire le hasard à l'aide d'un dé ou bien à pile ou face.

Exemple de partie

Scannez le QR code ci-dessous il vous dirigera vers le livret « Exemple de jeu », présentant le premier tour d'une partie, avec des tonnes de schémas et d'informations. Parfait pour découvrir le jeu pour la première fois !



FAQ

Si je joue Ferellon Fulgen et que mon Allié Dragonbond est Elyse d'Allaria, comment nos capacités Dragonbond agissent-elles ?

Puisque Ferellon compte comme étant adjacent à Elyse pour les déplacements et qu'il guérit également 1 blessure chaque fois qu'il se déplace vers une Région adjacente à Elyse, il guérira une blessure à chaque fois qu'il se déplace.

Le mouvement effectué lors de la résolution d'un Glyphe Courroux/Assaut compte-t-il comme un déplacement ?

Oui, et toutes les capacités déclenchées par le mouvement s'appliquent (comme les Chevaliers Griffon ou les Chasseurs Qirin Fai).

Si je suis lié à un Dragon et qu'il se trouve dans une autre Région non contrôlée, est-ce que je contrôle cette Région ?

Non, les Généraux contrôlent seulement les Régions dans lesquelles ils ont des Unités Alliées. Un Dragon n'est pas une Unité.

Les Régions Allaria et Nahuac sont-elles adjacentes ?

Non, mais elles sont connectées par la mer.

Si deux joueurs doivent se voler du Pouvoir l'un à l'autre au cours d'un combat infligeant des blessures à chacun, qui vole le Pouvoir le premier ?

Les touches critiques de l'attaquant sont résolues en premier, puis toutes les touches du défenseur et enfin toutes les touches standards de l'attaquant. Les vols seront résolus dans le même ordre, si suffisamment de blessures ont été infligées pour permettre le vol de Pouvoir.

Que se passe-t-il si l'effet d'une carte est en conflit avec les règles ?

L'effet de la carte est prioritaire.



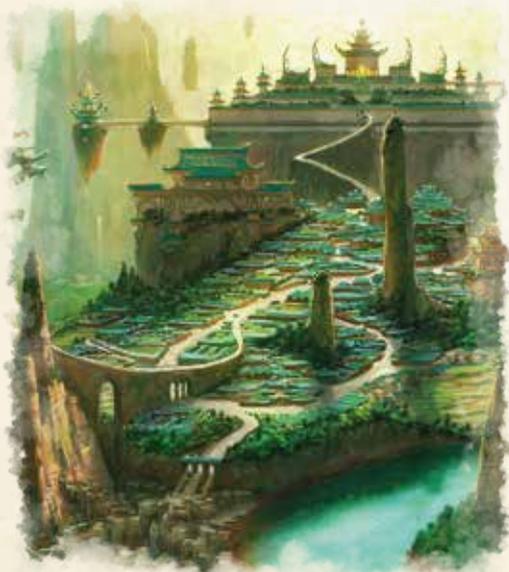
ALLARIA

"Honore ton devoir"

Le Royaume Dragon d'Allaria est l'un des plus puissants de Valerna, dirigé par une dynastie ancestrale de rois demi-elfes basant leur pouvoir sur une inflexible hiérarchie de castes. Les demi-elfes, ou Allai, sont l'élite du royaume, tandis que les elfes d'argent, ou Ellari, constituent la caste la plus basse. Entre ces deux castes, la plupart des citoyens Allariens sont des Godao gnomes d'or ou humains. Le royaume s'est également Allié avec les nomades Bucentaures de l'Ouest, dont une partie a adopté la culture Allarienne.

Royaume fier et honorable, Allaria suit la loi de l'Eliadu, le texte philosophique sacré qui enseigne les fondements d'une société prospère : l'état naturel de l'univers est l'ordre, et les rêves doivent être maîtrisés par l'honneur et le devoir. Chaque citoyen Allarien, même les opprimés elfes d'argent, met un point d'honneur à suivre ces principes.

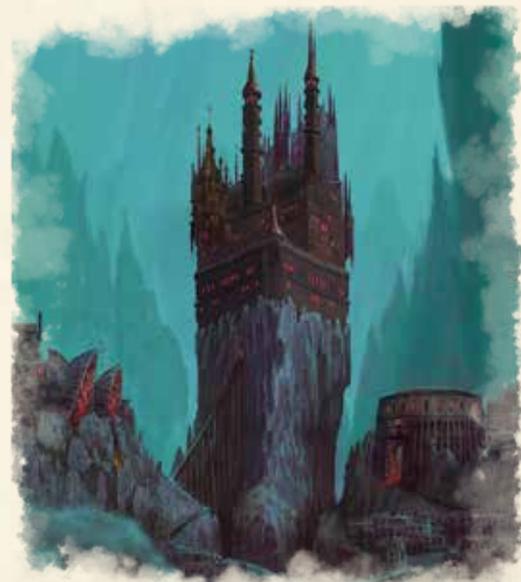
Le noyau de l'armée Allarienne est la Légion de la Garde du Serment, composée de l'infanterie la plus disciplinée et la mieux organisée au monde, ainsi que la Garde Montée, qui chevauche les fiers qirins. Elle est complétée par des gnomes d'or et leurs inventions mortelles sur le champ de bataille, ainsi que des archers Bucentaures et des maîtres épéistes des tribus de l'Ouest.



TYVERIA

"Déchaîne ton héritage"

Au centre de Valerna se trouve l'Empire de Sang de la Tyveria, le centre politique, culturel et militaire du continent. Lame puissante suspendue au-dessus des autres royaumes, la Tyveria avec ses ambitions expansionnistes, sa soif de sang non dissimulée et sa puissance militaire et commerciale sans égale est une menace permanente pour toutes les nations avec lesquelles elle a une frontière. Les Tyveriens sont connus pour leur caractère impitoyable, leur respect du pouvoir, et leur mépris pour ce que les autres peuples appellent le tact ou la diplomatie. Leurs dirigeants sont les maghyri, une élite d'êtres semblables à des vampires qui ont besoin et apprécient le sang des créatures vivantes, qui leur donne des pouvoirs magiques connus sous le nom de magie du sang. L'armée Tyverienne se compose principalement de troupes de sanguinaires - des humains de la caste des serfs, qui tentent leur chance dans les fosses de combat ou les camps d'entraînement dans l'espoir d'une éventuelle opportunité de progression sociale. On apprend aux sanguinaires à mépriser leur propre vie et leur sécurité, ce qui leur donne une soif de sang et une férocité accrue sur le champ de bataille. Les officiers Tyveriens sont des vampyri - une petite noblesse qui boit du sang comme les maghyri mais qui ne possède pas la magie du sang. Les vampyri ont le commandement des troupes de sanguinaires et ont également le privilège de monter les insectes géants de l'armée - skorpikons et vespidaï. Les gigantesques ogerrons, guerriers tribaux des plaines de l'Est, et les sournois shiv halflings, avec leur maîtrise des poisons et des explosifs, complètent la force militaire Tyverienne.





LIGNÉE FULGEN

"Seule ma Loi doit régner"

La Lignée Fulgen est l'une des plus anciennes souches de Dragons, datant des tout premiers jours de l'exil, quand tous les Dragons furent bannis sur la Lune Rouge de Drakha. Les Dragons Fulgen possèdent des corps puissants aux écailles métalliques, des yeux étincelants, et ont la capacité de souffler des torrents d'or en fusion. L'azhurma, le père de la Lignée Fulgen est Sa Radieuse Majesté Aureus, le plus noble et le plus magnifique Dragon de Drakha. Plus fiers et plus arrogants que la moyenne des Dragons, les Fulgens croient qu'il est de leur droit de diriger les autres de par leur expérience, leur intelligence et leur sagesse. Ils dirigent leur Cité d'Or, la plus grande et la plus civilisée des colonies de la Lune Rouge, avec une vision et une autorité très strictes. Les Dragons Fulgen sont sages, cultivés et diplomates; cependant, ils sont également redoutables en combat. Très peu de créatures vivantes peuvent tenir tête à un Fulgen courroucé, et pratiquement aucune ne peut les égaler dans leur colère. Convaincus de leur supériorité et de leur capacité à dominer toutes les autres formes de vie, les Dragons Fulgens regardent leurs proies comme si c'était un honneur pour elles de mourir de leur main. Malgré leur incroyable puissance, les Fulgens sont réputés pour leur tolérance et leur traitement équitable des formes de vie inférieures. Ils permettent aux petits dragonkins, et même aux humains, de vivre en tant que citoyens libres de leur Cité d'Or, tant qu'ils obéissent à la loi d'Aureus et ne tentent pas de s'échapper.



LIGNÉE MAGNIFEX

"La Beauté au-dessus de tout"

Ancienne lignée sophistiquée de Dragons, les Magnifex sont aussi rusés qu'ils sont vaniteux, et aussi beaux qu'ils sont sadiques. Ils mènent un style de vie exquis, même selon les normes des Dragons, fondant leurs foyers uniquement dans les paysages les plus spectaculaires, ne collectionnant que des objets d'art en guise de trésor et ne mangeant que les proies les mieux assaisonnées. Sachez toutefois que pour le Magnifex, le meilleur assaisonnement est la douleur et le meilleur accompagnement la terreur.

Les Dragons Magnifex sont facilement reconnaissables par leurs corps minces et chatoyants. Ils offrent un spectacle à couper le souffle, même lorsqu'ils descendent en piqué pour tuer, leurs écailles reflétant le soleil dans une myriade de couleurs et leurs ailes transformant l'ombre en arc-en-ciel tandis qu'ils soufflent du bismuth toxique et du mercure liquide sur leur proie subjuguée.

Un Magnifex est facile à pousser au combat du fait de sa fierté, mais sera également un adversaire des plus prudents en raison de sa surnoiserie. Ils n'aiment pas les agressions physiques, cela nuit à leur beauté, mais ne laisseront jamais passer une insulte.

L'azhurma, ou l'aîné, de la lignée Magnifex est Sivax, Prince de l'Absolue Félicité, obnubilé par la recherche de la perfection, il est le fondateur de nombreuses écoles d'art draconiques à cette fin.



Page de référence

Séquence du tour

Chaque tour consiste en trois phases :

PHASE DE PLANIFICATION

Ajoutez une carte Événement au deck Action. Puis, à tour de rôle, les joueurs ajoutent des cartes face cachée au deck Action jusqu'à ce que l'un d'entre eux passe (il prend le jeton d'Initiative). Ajoutez une autre carte Événement sur le deck Action.

PHASE DE RÉOLUTION

Le deck Action est résolu une carte à la fois. Les joueurs activent les Glyphes en utilisant les plateaux de joueur et les Glyphes du plateau de jeu.

PHASE DE PURGE

S'il ne reste plus de carte Événement, le joueur avec le plus de Pouvoir remporte la partie. Sinon chaque joueur doit vérifier qu'il a toutes les cartes nécessaires dans sa main. Le deck Seigneurs de Guerre doit être mélangé et une nouvelle ligne est créée.

Combat

Choisissez un joueur Cible dans la Région.

1. L'attaquant lance autant de dés de combat que sa Valeur de Combat dans la Région.
2. Ses touches critiques sont appliquées immédiatement.
3. Le joueur en défense peut battre en retraite ou contre-attaquer en lançant autant de dés de combat que sa Valeur de Combat.
4. Toutes les touches du joueur en défense sont appliquées. Appliquez ensuite les touches standards du joueur attaquant.
5. S'il reste des Unités ennemies ou des Dragons, l'attaquant doit combattre de nouveau ou battre en retraite.

VALEUR DE COMBAT

Dragons : Valeur de Combat la plus à gauche sur le plateau de joueur de Dragon.

Généraux : Nombre d'Unités Alliées dans la Région. +1 s'il y a au moins une Unité d'Infanterie, de Cavalerie et d'Archerie. +1 si le Général se trouve dans la Région.

Dragonbond

Après avoir résolu une carte Action ou avoir battu en retraite, si votre Général ou votre Dragon se trouve dans la même Région qu'un autre Dragon ou Général non lié, vous pouvez suivre ces étapes :

1. Les deux joueurs lancent un dé.
2. Chaque joueur peut choisir de dépenser un Pouvoir pour relancer son dé.
3. Les deux joueurs peuvent répéter ceci jusqu'à ce qu'aucun d'eux ne veuille ou ne puisse plus dépenser de Pouvoir.
4. Si les dés des deux joueurs affichent au moins une touche, le Général et le Dragon sont à présent liés par le Dragonbond.
5. Un Général et un Dragon liés par le Dragonbond sont dans la même équipe. Si un des deux joueurs remporte la partie, les deux sont victorieux.

Glyphes de Région



AMÉLIORATION

Un Général qui contrôle cette Région peut choisir un Seigneur de Guerre aligné le long du plateau de jeu dont la patrie correspond à cette Région, ou s'il dépense un Pouvoir, d'une Région adjacente. Le Général place le Seigneur de Guerre choisi sur son plateau de joueur.



RENFORTS

Si cette Région est neutre ou non contrôlée, placez 2 Unités Neutres dans cette Région. Si elle est contrôlée, le Général qui la contrôle place une Unité de son choix dans la Région, et dans toute Région adjacente qu'il contrôle.



FORTIFICATION

S'il n'y a pas de Ville dans cette Région, placez-y une Ville.

Vol de Pouvoir

Pendant le combat, si des blessures sont infligées à un Dragon totalement blessé ou à une force comprenant un Général et aucune autre Unité, 1 Pouvoir est volé. Le joueur blessé est obligé de battre en retraite.