

World of Warcraft

Variante Cooperativa o Solitario

(1-3 giocatori)

di Niels Taatgen (taatgen@cmu.edu)

Traduzione: Sargon

In questa variante viene giocata solo una fazione, o l'Orda o l'Alleanza. Cominciare il gioco con il marcatore del turno nel primo spazio se usate l'Orda, nel secondo se usate l'Alleanza, in ogni caso muovete il marcatore di 2 spazi alla volta. Preparate il mazzo Mercato (Merchant Deck) come indicato dalle regole base (3 per ogni tipo). Se si gioca ad un giocatore, questo prende 2 personaggi, se si gioca in 2 o 3 giocatori, ognuno prende 1 personaggio. Se si gioca con uno o due giocatori utilizzare l'Overlord per 4 giocatori, con 3 giocatori utilizzate quello per 6 giocatori. Se i giocatori non sono riusciti a sconfiggere l'Overlord entro il trentesimo turno, i giocatori hanno perso. Ogni altra regola del gioco base è valida ed invariata.

Per questa variante viene utilizzato uno speciale mazzo eventi. Questo mazzo avrà degli eventi rimpiazzati da nuovi eventi (vedere pagine successive). Per lo più si tratta di aggiungere creature indipendenti per creare qualche difficoltà ai giocatori che non hanno alcun avversario (l'altra fazione non si gioca).

Sarebbe meglio avere un mazzo nuovo, sto pensando di costruirlo, vedremo, ma al momento quando viene pescato un dato evento indicato nelle prossime pagine, dovete sostituire il testo sulla carta con quello modificato da queste regole. Certe volte occorrerà tirare il dado per determinare particolari situazioni, assicurarsi di leggere la situazione relativa al risultato del dado.

Per esempio, se viene pescato l'evento Beasts of Lordaeron, tirate un dado. Se il dado dà, ad esempio, 5, dovete leggere il testo riportato per il risultato 5, in questo caso "Metti 2 Blue Murloc..."

Grazie a David desJardins e Luca Iennaco per il loro aiuto.

Le Bestie di Lordaeron (Beasts of Lordaeron)

(1-2) Mettere 1 Blue Gnoll in Aerie Peak e 1 in Bulwark. Inoltre muovere ogni creatura indipendente presente in Hillsbrad e in Tirisfal di un passo verso il personaggio più vicino. In ogni caso nessuna creatura indipendente può fermarsi in Southshore o in Brill. Se ci sono più possibili scelte di movimento il giocatore di turno decide come muovere le creature indipendenti.

(3-4) Mettere 2 Blue Wraith in Marris e 1 in Plaguemist. Inoltre muovere ogni creatura indipendente presente in Silverpine e in Western Plaguelands di un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più possibili scelte di movimento il giocatore di turno decide come muovere le creature indipendenti.

(5-6) Mettere 2 Blue Murlocs in Shining Strand. Inoltre muovere ogni creatura indipendente presente in Eastern Plaguelands e in Hinterlands di un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più possibili scelte di movimento il giocatore di turno decide come muovere le creature indipendenti.

(7-8) Mettere 1 Blue Wildkin e 1 Blue Worgen in Sepulcher. Inoltre muovere ogni creatura indipendente presente in Alterac di un passo verso il personaggio più vicino. Se ci sono più possibili scelte di movimento il giocatore di turno decide come muovere le creature indipendenti.

Guerre (Wars)

Quando viene pescata una Guerra dal mazzo eventi, mettere una creatura indipendente in ognuna delle due aree indicate dalla carta (vedere più avanti quali creature). La ricompensa può essere reclamata solo se vengono sconfitti entrambe le creature indipendenti. Considerate sempre di essere la fazione più forte.

Andorhal War: Naga

Hinterlands War: Ragni

Domination War: Scarlet Crusaders

Silverpine War: 2 Murloc in ciascuna area

Two Towers War: 2 Gnoll in ciascuna area

Aste (Auctions)

Ogni giocatore seleziona un'offerta segreta per la carta. Dopo aver rivelato l'offerta, tirare 3 dadi. Ogni dado è considerata parte dell'offerta di un avversario immaginario. Se uno dei dadi è più alto o uguale all'offerta più alta fatta dai giocatori, l'asta è persa. Altrimenti il giocatore con l'offerta più alta vince la carta.

Sotterfugio (Subterfuge)

Pescare una quest da un mazzo a scelta della fazione opposta a quella che si sta giocando (eccetto colore grigio). Questa diventa un'extra quest che darà 1 XP in meno quando completata. Quando questa quest viene completata non ne viene pescata una in sostituzione.

Vecchi Attriti (Old Hatreds)

(1-3) Apprendista Drago

Mettere un Drago Verde in Quel'Danil Lodge. Se il Drago Verde viene sconfitto, il personaggio guadagna 10 soldi e 4 XP. Se il Drago Verde non è stato ancora sconfitto nel momento in cui si affronta l'Overlord, si dovrà combattere il Drago Verde INSIEME all'Overlord. In questo caso il Drago Verde avrà threat di 7, ma non avrà i poteri speciali (applicare solo i poteri dell'Overlord).

(4-6) Apprendista Doom

Mettere un Doom Verde in Tyr's hand. Se il Doom Verde viene sconfitto, il personaggio guadagna 10 soldi e 4 XP. Se il Doom Verde non è stato ancora sconfitto nel momento in cui si affronta l'Overlord, si dovrà combattere il Doom Verde INSIEME all'Overlord. In questo caso il Doom Verde non avrà i poteri speciali (applicare solo i poteri dell'Overlord).

(7-8) Apprendista Ogre

Mettere un Ogre Rosso in Andorhal. Se l'Ogre Rosso viene sconfitto, il personaggio guadagna 7 soldi e 3 XP. Se l'Ogre Rosso non è stato ancora sconfitto nel momento in cui si affronta l'Overlord, si dovrà combattere l'Ogre Rosso INSIEME all'Overlord. In questo caso l'Ogre Rosso avrà threat di 7, ma non avrà i poteri speciali (applicare solo i poteri dell'Overlord).

Ricompense (Bounty)

(1-3) Ricompensa Goblin: Un mercante Goblin offre 3 XP, 5 soldi e 2 tesori (**triangolo bianco**) per la pelle di 3 Murloc Blue. Mettere un Murloc Blue in Fenris isle. Mettere ogni Murloc Blue ucciso sulla carta finché non ce ne sono 3. La ricompensa va al giocatore che ha ucciso l'ultimo Murloc.

(4-6) Ricompensa Mago: Un mago offre 3 XP, 8 soldi e 2 tesori (**quadrato blu**) per la pelle di 2 Ragni Blue. Mettere un Ragno Blue in Gahrron's Withering. Mettere ogni Ragno Blue ucciso sulla carta finché non ce ne sono 2. La ricompensa va al giocatore che ha ucciso l'ultimo Ragno.

(7-8) Ricompensa Drago: Un Drago offre 3 XP, 3 soldi, 2 tesori (**quadrato blu**) e 1 (**cerchio viola**) per la pelle di 2 Wildkin Blue. Mettere un Wildkin Blue in Darrowshir. Mettere ogni Wildkin Blue ucciso sulla carta finché non ce ne sono 2. La ricompensa va al giocatore che ha ucciso l'ultimo Wildkin.