

WORLD OF WARCRAFT IL GIOCO D'AVVENTURA

REGOLE SOLITARIO 1.5

Autore fino alla versione 1.4 e per la Full Cooperative &
Solitary Rules v1.2 Will di boardgamegeek
Traduzione e varianti per la versione 1.5 clessidra4000

Setup

Togliere (o non considerare):

- dal mazzo quest ogni carta che cita altri personaggi
- dal mazzo delle abilità del protagonista tutte le carte che citano altri personaggi
- dalle carte incontri quelle che negli eventi citano altri personaggi se non sono esauribili da un solo personaggio
- dal sacchetto scoperta del segnalino: 'il farsight', 'mercante' e 'mappa False'



- Mettere un segnalino personaggio nella terza posizione (si inizia con 3 punti exp).



Fase Movimento

- Lancia i dadi movimento e fare come nelle regole originali. Ci si può muovere anche nel colore successivo al livello attuale del personaggio (un pg grigio può muovere anche negli spazi verdi, assumendo il rischio di incontrare mostri più difficili delle sue capacità, così un livello verde può muovere anche negli spazi gialli e un livello giallo può farlo anche in quelli rossi)

Fase Scoperta

- Per risolvere l'icona scoperta pescare 1 segnalino scoperta dal sacchetto. Se si tratta di una rossa risolvere immediatamente gli effetti. Se si tratta di un verde lo si tiene.
 - Solo un segnalino scoperta può essere risolto per turno.
- L'utilità di eseguire le scoperte è quella di poter poi far arretrare di una posizione un overlord a scelta (v. fine fase di mantenimento e condizioni di vittoria/perdita), sempre se si sopravvive al segnalino scoperta.

Fase Sfida

- Se si fallisce una sfida puoi scegliere di fermarti (seguendo le normali regole) o continuare fino alla morte (del mostro o di te stesso).
- Se si decide di continuare a combattere non si riceve alcun punto in più di energia, ma si possono usare pozioni mana per accumulare energia in più. ***Inoltre la carta abilità usata al primo round di combattimento va scartata alla fine dello stesso round.***

Esperienza

- Facile*** - Per ogni incontro sconfitto i danni della sua carta rappresentano l'esperienza guadagnata.
- Normale*** - Ogni volta che sconfiggi una creatura del tuo stesso livello o di quello

immediatamente superiore i danni che la stessa ha stampato sulla sua carta rappresentano i punti esperienza che acquisisci.

Difficile - Ogni volta che sconfiggi una creatura del tuo stesso livello o di quello immediatamente superiore guadagni 1 punto esperienza.

- Sposta di detti punti il segnalino personaggio sulla barra degli incontri non sconfitti.
- Fai lo stesso con ogni missione che si completa utilizzando i Punti Valore della missione.

Aumentare di livello

- Per salire di livello devi avere 10 punti esperienza nella barra degli incontri imbattuti.
- Una volta raggiunti i 10 punti di esperienza puoi affrontare un incontro del tabellone per salire di livello.
- È possibile muoversi verso l'incontro ma **non si può salire di livello** finché non si hanno i 10 punti di esperienza.
- Una volta salito di livello riposiziona il segnalino personaggio nella posizione 0 della barra degli incontri imbattuti. Per raggiungere il livello successivo sarà necessario avere altri 10 punti esperienza, e così via.
- **Se risolvi un evento che ti fa guadagnare un livello riporta subito il segnalino alla posizione 0.**
- **L'esperienza guadagnata oltre il valore di 10 viene conservata dopo la salita di livello (es. si guadagna esperienza fino a 14 punti, si sale di livello spendendo i 10 punti e combattendo un incontro del tabellone, il segnalino che segna l'esperienza va messo nella casella 4: posizione iniziale 0 + 4 esperienza residua). L'esperienza residua si può segnare con un secondo segnalino personaggio.**
- In questo modo arrivati a 10 di esperienza se si continua a guadagnarne la si ritrova dopo aver livellato, e non viene persa.**

Fine della fase di mantenimento

- Tirare 1d6: con 1 KEL'THUZAD si muove di uno spazio verso Undercity; con 2 NEFERIAN si muove di uno spazio verso Ironforge City; con 3 GRAN SIGNORE KRUUL si muove di 1 spazio verso Stormwind City; con 4 HAKKAR si muove di uno spazio verso Stormwind City; con 5 TUTTI gli overlord si muovono e con 6 NESSUN overlord si muove. I movimenti degli overlord seguono il percorso più breve verso la città di destinazione.

Lo spostamento si può segnalare con l'uso delle carte overlord da piazzare sulle varie posizioni.

Una volta distrutta una città quell' overlord che lo ha fatto si dirige verso la città più vicina usando anche le caselle del viaggio veloce, ma non può arrivare direttamente in città con il viaggio veloce.

Se un overlord raggiunge una città quella città viene distrutta se al tiro di dado per gli spostamenti degli overlord esce il numero di quell'overlord.

Sfida con gli overlord

Per combattere un overlord bisogna essere di livello giallo o rosso e recarsi nella posizione in cui si trova in quel momento.

Ovviamente se si incrocia un overlord e non si è di livello giallo o rosso lo scontro non viene effettuato, ma si subisce un danno e si procede con la normale fase di sfida con un incontro.

Se si sconfigge un overlord si pescano 2 oggetti del livello del pg e se ne sceglie uno.

Condizioni di Vittoria della partita

Sconfiggere i 4 overlord avendo ottenuto almeno 6 PV con le quest.

Condizioni di perdita della partita

- Se tutte le città del mondo vengono distrutte.
- Se si viene sconfitti da un incontro, o comunque si perdono tutti i punti vita, perché questo determina la morte dell'eroe.