

PAGINA 3 (I RIQUADRI BLU)

LE FAZIONI DI WORLD OF WARCRAFT

Attraverso questa serie di regole, e della maggior parte delle carte, questo gioco si riferisce usualmente alle sue due fazioni.

Ci sono due fazioni in WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME – la fazione dell’ **Orda** e la fazione dell’ **Alleanza**.

WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME è un gioco di squadra con personaggi divisi equamente all’inizio del gioco sia nella fazione dell’orda che nella fazione dell’alleanza. I giocatori non devono cercare di guadagnarsi la vittoria per loro stessi, ma per la loro fazione.

UNA NOTA SULL’ENERGIA

Nel gioco online di WORLD OF WARCRAFT, molte classi di personaggi usano termini diversi come Mana e Rage per rappresentare la loro risorsa primaria di non – salute del personaggio. In WORLD OF WARCRAFT , abbiamo , per ragioni di semplicità, usato il termine comune “Energia” per ogni classe di personaggi. Come nel gioco online, comunque, la natura di come l’Energia viene usata e manipolata può variare molto da classe a classe di personaggi.

PAGINA 5 (RIQUADRO BL)

“AMICHEVOLE”, “NEMICO” E “AVVERSARIO”.

Attraverso questa serie di regole e gli elementi del gioco, quando ci riferiamo a personaggio o giocatore **amichevole**, intendiamo il tuo personaggio o un personaggio che appartiene alla stessa fazione del tuo personaggio.

Quando ci riferiamo ad un personaggio o giocatore **nemico** , intendiamo un personaggio o un giocatore che appartiene alla fazione opposta.

Quando ci riferiamo ad un **avversario**, intendiamo sia il capo (boss), la creatura o il nemico che si oppone a te nel combattimento.

PAGINA 6 .

PREPARIAMOCI AD INIZIARE.

Queste regole sono scritte supponendo che giocherete a WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME con sei giocatori. Giocare a WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME da due a cinque giocatori è un’esperienza divertente come se giocaste in sei e richiede solo alcuni piccoli cambi alla situazione di gioco. Se stai giocando da 2 a 5 giocatori, per favore vai alle pagine 35-36 dell’opuscolo per informazioni dettagliate su come giocare con quel numero di giocatori,

PREPARARSI PER IL TUO PRIMO GIOCO.

Dopo aver aperto la scatola del tuo WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME per la prima volta, strappare con cura i pezzi di cartone dalla loro struttura facendo in modo che non si strappino.

E’ LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI?

Se questa è la tua prima volta che giochi a WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME, ti raccomandiamo di leggere “Una guida al tuo primo gioco” a pagina 40 dell’opuscolo. Questo ti darà dei consigli utili su come imparare a giocare per la prima volta.

PREPARAZIONE DEL GIOCO.

Quando si inizia a giocare WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME, segui la sequenza sottostante prima di prendere il primo turno di fazione:

- 1) apri il tabellone e posizionalo al centro del tavolo.
- 2) Casualmente determinare l’ordine secondo il quale i giocatori selezioneranno la loro classe di protagonisti.

Poi il primo giocatore seleziona una classe di protagonisti prendendo un foglio dei protagonisti che rappresenta quella classe e la corrispondente mazzo della classe di 24 Power e le carte Talento. Poi il giocatore successivo fa la stessa cosa (ma avrà ora solo otto classi rimanenti dalle quali scegliere), ecc. in questo modo, ogni giocatore selezionerà un'unica classe con la quale giocherà durante il gioco.

PAGINA 7

(continua dal punto 2)

Nota che sette dei fogli-personaggio hanno una doppia facciata; la facciata rossa rappresenta un personaggio dell'Orda e la facciata blu rappresenta un personaggio dell'Alleanza della stessa classe. Due dei nove fogli- personaggio, la Classe Shaman (Orda) e la Classe Paladin (Alleanza), rappresentano solo un singolo personaggio e hanno una sola facciata.

- 3) Dopo che tutti i giocatori hanno scelto una classe di personaggi, devono determinare a quale fazione (Orda o Alleanza) si uniranno. Nota che se un giocatore ha scelto la classe Paladin, farà parte automaticamente dell'Alleanza. Allo stesso modo, se un giocatore ha scelto la Shaman, farà automaticamente parte dell'Orda.

A caso determinate quali giocatori faranno parte dell'Orda e quali invece faranno parte dell'Alleanza. Alla fine di questo processo ci devono essere tre personaggi rappresentanti l'Alleanza e tre personaggi rappresentanti l'Orda. Se sono state scelte le classi Paladin/Shaman, questi personaggi non prendono parte a questo processo "a caso", poiché si trovano già in una delle fazioni.

Esempio: Si sta iniziando il gioco. Nessun giocatore ha scelto la Shaman, ma un giocatore ha scelto la Paladin. Il giocatore Paladin fa perciò automaticamente parte della fazione dell'Alleanza, lasciando cinque giocatori senza una fazione. Ora, per decidere quali giocatori rappresenteranno quale fazione, i cinque giocatori rimanenti lanciano un dado.

Prima di lanciare, si determina che i due giocatori con i risultati più alti si uniranno al Paladin facendo parte dell'Alleanza, mentre i tre giocatori rimanenti si uniranno all'Orda.

Quello sopra è un esempio di come i giocatori possono a caso determinare quali giocatori si uniranno all'Orda o all'Alleanza. Comunque si possono creare altri processi per determinare la spartizione in fazioni se desideri.

I giocatori dovrebbero ora sedersi in modo che i giocatori dell'Orda siano seduti insieme in un lato del tavolo, preferibilmente guardando la parte settentrionale della mappa, mentre i giocatori dell' Alleanza stanno seduti insieme nell'altro lato del tavolo, guardando la parte meridionale della mappa. Dopo essersi seduti, ogni giocatore dovrebbe mettere il suo foglio-personaggio (con la facciata della fazione appropriata rivolta all'insù) e il suo mazzo Classe di fronte a sé.

- 4) Ogni giocatore si prepara ora ad iniziare il gioco facendo così:
 - Prendi un gettone Bag, mettendolo vicino al tuo foglio-personaggio.
 - Prendi un gettone Spellbook, mettendolo vicino al tuo foglio-personaggio.
 - Prendi i sette gettoni Personaggio che rappresentano la tua classe di personaggio (usando il lato rivolto all'insù che rappresenta il tuo personaggio). Metti uno di questi gettoni nello spazio "Start" del Percorso Esperienza sul tabellone, e metti un gettone personaggio sullo spazio "Level 1" del percorso di Livello del tuo personaggio sul tuo foglio-personaggio.
 - Prendi la somma iniziale di gettoni Salute ed Energia, come indicato nel "Level 1" del percorso Level del tuo personaggio. Metti i gettoni della Salute iniziale nell'area Salute sulla scheda-personaggio, e i gettoni dell' Energia iniziale nell'area Energia sulla scheda – personaggio.

• Prendi la figura di plastica raffigurante il tuo personaggio e mettilo sul tabellone. Se fai parte dell'Alleanza, metti la tua figura nella regione del **Southshore**. Se fai parte dell'Orda, metti la tua figura nella regione **Brill**.

- 5) Determina (sia con il consenso che casualmente) quali dei tre Capi Supremi (Overlord) saranno usati in questo gioco. Metti il Capo Supremo vicino al tabellone con il lato anteriore che corrisponde al numero di personaggi nel gioco (quattro o sei). Le schede dei due Capi Supremi rimanenti vengono rimessi nella scatola da gioco, e non saranno usati in questo gioco.
- 6) Separate le carte Item dai loro quattro diversi modelli/tipi (come indicato dai simboli nel loro retro), poi mescola ogni mazzo, e mettili vicino al tabellone.
- 7) Estrai tre carte Triangle Item (bianco), due carte Square Item (blu), e una carta Circle Item (viola) e metti queste sei carte con la **faccia all'insù** in un mucchio sull'area del "Merchant deck" che si trova nella parte inferiore a destra del tabellone.
- 8) I giocatori dell'Alleanza prendono le 40 carte Alliance Quest, separandole per grado di difficoltà (grigio, verde, giallo e rosso) in quattro mazzi diversi, mischiaie, e mettile a faccia ingiù a portata di mano vicino al tabellone. I giocatori dell'Orda fanno la stessa cosa con le loro 40 carte.
- 9) Separa i diversi pezzi di cartone e plastica e mettili vicino al tabellone come illustrato sul diagramma della "The Play Area" a pagina 6 dell'opuscolo. **Ogni personaggio poi prende 5 ori dalla banca centrale e li mette nell'area "oro" della propria scheda-personaggio.**
- 10) Ogni fazione ora estrae le prime quattro carte Quest del loro *mazzo Quest grigio* e la prima carta Quest dal loro *mazzo Quest verde*, mettendole a faccia insù nel loro lato del tabellone. Appena si estrae una carta Quest, si produrranno una o più creature sul tabellone. Per favore leggi "Drawing a Quest Card" a pagina 7 dell'opuscolo che spiega come produrre le creature sul tabellone dopo aver estratto una carta. In questo modo, all'inizio del gioco, un totale di dieci carte Quest sarà visibile (cinque per ogni fazione). Le due fazioni dovrebbero tenere bloccate le loro Quest attive nella loro parte del tavolo, cosicché non vengano confuse con le Quest attive appartenenti all'altra fazione. Dopo questo passo, prendi le rimanenti carte Quest grigie e rimettile nella scatola da gioco – le Quest grigie sono "ricerche iniziali" e solo le carte estratte durante la preparazione saranno usate nel gioco. In questo modo, solo i mazzi di Quest verdi, gialle e rosse saranno disponibili per una fazione dopo che il gioco sia iniziato.
- 11) Ora metti il segna- turno sullo spazio "1" del percorso di turno.
- 12) Mischia il mazzo delle carte Event e mettilo a faccia ingiù vicino al tabellone. Se non stai giocando con Kel'Thuzad come Capo Supremo, ricordati di togliere le cinque carte special Event che sono in gioco quando Kel'Thuzad è il Capo Supremo (ognuna di queste cinque carte Event sono segnate con il simbolo di Kel'Thuzad).

Ora il gioco è pronto per iniziare, con la fazione dell'Orda che prende il suo primo turno di fazione.

SPAZIO BLU DI PAG. 7

CONSENSI E PRENDERE DECISIONI NELLE FAZIONI.

Spesso durante il gioco, i giocatori di una fazione dovranno prendere decisioni come un gruppo.

Due esempi di tali decisioni sono :

- Decidere l'ordine da avere per le azioni dei personaggi all'inizio di un turno di fazione, oppure
- Decidere quali personaggi (che hanno partecipato al combattimento) dovrebbero ricevere le carte Item dopo aver completato un Quest come un gruppo.

Siccome tutti i giocatori di una fazione sono nella stessa squadra, e vinceranno o perderanno il gioco insieme, sarà facile prendere la maggior parte di queste decisioni, e una fazione dovrebbe essere d'accordo facilmente su ciò che c'è da fare.

Se per delle ragioni, comunque, i giocatori di una fazione non riescono ad arrivare ad una decisione comune, allora il giocatore di quella fazione che controlla il personaggio con il maggiore XP sul Percorso Esperienza deve prendere la decisione per la fazione in ogni modo che crede vada meglio. Se due o più personaggi della stessa fazione hanno lo stesso XP, allora a caso si determina quale dei due giocatori prenderà la decisione per la fazione.

SPAZIO ROSSO DI PAGINA 7 ESTRARRE UNA CARTA QUEST

- a. Dopo che una carta Quest è stata estratta, la fazione attiva produce creature sul tabellone nelle regioni dirette dalla carta Quest. Il numero nel piccolo cerchio di ogni creatura indica il numero di creature che possono essere create di quel colore.
- b. Questa ricerca (quest) dirige la sua fazione a produrre un Worgen blu nella regione Ambermill dell'area Silverpine.
- c. Inoltre, la ricerca dirige la sua fazione a creare un Wraith verde (l'oggetto della ricerca), nella regione del North Tide's Hollow dell'area Silverpine. Ricordati di aggiungere un gettone ricerca della tua fazione alla regione.
- d. Dopo che tutte le creature della carta appena estratta sono state create, la carta viene messa a faccia insù attaccata alle altre carte Quest attive della tua fazione – pronte per essere completate.

LA PARTITA

Un gioco di WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME viene giocato oltre i 30 **turni di fazione** consecutivi, con ogni turno che consiste che una fazione prende due azioni per personaggi amichevoli. In questo modo, ogni fazione riceverà 15 turni di fazione durante il gioco prima che il segna-turno raggiunga lo spazio "End". La fazione che sta avendo il suo turno fazione è considerata essere una **fazione attiva**.

L'Orda prende sempre il primo turno di fazione del gioco.

Il turno di fazione

Una fazione consiste che ogni personaggio nella fazione attiva prende due **azioni personaggio** (come viaggiare sul tabellone, star fermi o attaccare in combattimento). Dopo che ogni personaggio di una fazione attiva abbia fatto due azioni, il segna-turno si muove di uno spazio avanti nel percorso turno, dopo ciò la fazione opposta diventa la fazione attiva e procede per fare il suo turno di fazione. Il gioco continua in questo modo finché il segna-turno raggiunge lo spazio "End", oppure una fazione decide di sconfiggere il Capo Supremo, qualsiasi cosa sia accaduta prima.

LE AZIONI DEI PERSONAGGI

Le azioni dei personaggi formano l'esperienza centrale del giocare a WORLD OF WARCRAFT: THE BOARD GAME. Attraverso le loro azioni, i personaggi saranno interattivi con il tabellone, viaggiare verso nuove regioni, sfidare creature sul tabellone e guadagnare esperienza, articoli (merci) e abilità.

Durante un turno di fazione, ogni personaggio potrebbe fare due azioni. I gettoni- azione sono inclusi nel gioco cosicché i giocatori possono essere al corrente di quante azioni hanno fatto durante il loro turno di fazione. Un giocatore potrebbe semplicemente tenere di fronte a lui questi gettoni, girare il gettone sul suo lato grigio dopo aver fatto un'azione.

L'ordine in cui le azioni vengono fatte tra i personaggi della fazione attiva è completamente flessibile. È possibile per un personaggio dividere le sue due azioni (cioè che non c'è

bisogno di fare la seconda azione immediatamente dopo la prima) in modo che gli altri personaggi possano fare le loro azioni tra la sua prima e seconda azione.

Esempio: i personaggi della fazione attiva possono fare le loro azioni in ogni ordine che vogliono – finché ogni personaggio fa non più di azioni. C2, C1, C1, C2, C3, C3 è un esempio di una sequenza possibile, e C1,C2,C3,C2,C3,C1 è un'altra.

Un personaggio ha cinque scelte diverse di azioni . Sono:

- **Azione di viaggio**
- **Azione di riposo**
- **Azione di sfida**
- **Azione di addestramento**
- **Azione città**

Eccezione: se un personaggio si trova in una regione che contiene una o più **creature indipendenti**, la sua prossima azione **deve** essere un'azione di sfida contro un gruppo di quelle creature indipendenti. Nessun'altra azione è permessa in questa situazione.

*Ricorda che le **creature indipendenti** sono rappresentate dalla figure di creature di plastica blu, e le **creature ricerca(quest)** sono rappresentate dalle figure di creature di plastica verde e rosse.*

AZIONE DI VIAGGIO

Quando si fa un'azione di viaggio, un personaggio potrebbe avanzare verso le due regioni vicine sul tabellone.

Se la prima regione in cui si è entrati contiene una o più creature indipendenti, allora il movimento deve finire in questa regione e l'azione di Viaggio del personaggio è finita.

I margini neri sulla mappa indicano regioni che non si possono oltrepassare. quando un personaggio si muove, non può mai attraversare una regione separate dalle altre da un margine nero. **Quindi, un personaggio non può mai muoversi dentro la regione iniziale di una fazione nemica (perciò un personaggio dell'Alleanza non può mai muoversi dentro Brill, e un personaggio dell'Orda non può mai muoversi dentro Southshore). Le due regioni iniziali sono segnate con i colori corrispondenti alle fazioni.**

USARE I SENTIERI VOLANTI QUANDO SI VIAGGIA

Il tabellone contiene quattro regioni che contengono icone di sentieri volanti dell'Orda e quattro regioni che contengono icone di sentieri volanti dell'Alleanza.

Quando si usa uno di questi due movimenti, un personaggio può muoversi da una regione che contiene un'icona amichevole di sentieri volanti ad un'altra regione che contiene un'altra icona amichevole di sentieri volanti.

Nota che non è mai possibile per un personaggio usare icone di sentieri di viaggio nemiche in questo modo. Perciò, l'Orda non può mai usare sentieri volanti dell'Alleanza e vice versa. Vedi il diagramma a pagina 10 dell'opuscolo per un esempio di viaggio.

AZIONE DI RIPOSO

Quando si fa un'azione di riposo, un personaggio può immediatamente riguadagnare dei gettoni di Energia e Salute **uguali al doppio del suo livello**. Il personaggio può rimuovere un gettone Maledizione (Curse).

Esempio: il Cacciatore (Hunter) decide che userà una delle azioni di riposo del suo personaggio. Il Cacciatore è il livello 3, che permette di riguadagnare 6 gettoni. Si scelgono 4 gettoni Salute e 2 di Energia, i quali verranno poi rimessi sul foglio-personaggio nelle loro rispettive aree.

Se un personaggio fa un'azione di riposo mentre in una regione mentre si trova in una regione che contiene un **simbolo città** amichevole, allora il personaggio può immediatamente

riguadagnare le combinazioni di gettoni di Energia e Salute che equivale a **tre volte** del suo livello. Il personaggio può anche rimuovere tutti i gettoni Maledizione (Curse).

L'AZIONE DI SFIDA

Come sottolineato sopra, un personaggio *deve* fare un'azione Sfida se si trova nella stessa regione in cui c'è uno o più gruppi di creature indipendenti. Il personaggio deve fare un'azione Sfida contro un certo gruppo di creature indipendenti anche se la regione contiene altri bersagli idonei per un'azione di Sfida. **Perciò, non è possibile per un personaggio fare un'altra azione a meno che la sua regione non sia completamente vuota di creature indipendenti.**

Vedi pagina 28 dell'opuscolo per i dettagli su come combattere contro le creature.

Se non ci sono creature indipendenti in una regione di un personaggio, si può fare un'azione di Sfida se nella sua regione c'è almeno uno di questi elementi:

- **Un gruppo di creature ricerca idonee**

I personaggi potrebbero sfidare un singolo gruppo di creature ricerca **prodotto da un'amichevole carta Ricerca**. Un personaggio non può **mai fare un'azione di Sfida contro un gruppo di queste creature che sono state create da una carta Ricerca nemica**. Solo le creature Ricerca prodotte da una carta ricerca amichevole sono considerate "idonee" per essere sfidate da quella fazione.

- **Il "capo" (boss) del gioco**

Il Capo Supremo, come le creature speciali prodotte dalle carte Evento, sono chiamati "capi".

Quando si è nella stessa regione del boss, un personaggio può fare un'azione Sfida per entrare in combattimento contro il boss.

- **Tutti i personaggi nemici nella stessa regione**

Se c'è un personaggio attivo nella stessa regione di uno o più personaggi nemici, si può fare un'azione di Sfida per entrare nel PvP (giocatore contro giocatore) per combattere contro i personaggi nemici. Nota che il personaggio attivo deve entrare in combattimento con **tutti** i personaggi nemici della regione – non è possibile scegliere un personaggio nemico se altri sono presenti. Vedi pagina 33 dell'opuscolo per come combattere un PVP

PERSONAGGI AMICHEVOLI SI UNISCONO ALLA SFIDA

Una parte importante di World of...è la capacità di personaggi amichevoli di unirsi a vincere una sfida. Dopo che un personaggio ha annunciato un'azione Sfida, quel personaggio può invitare altri personaggi amichevoli *nella stessa regione* per assisterlo nella sfida. Se un altro personaggio amichevole è d'accordo ad unirsi alla sfida, il personaggio che si vuole unire deve spendere un'azione per poter partecipare alla sfida. Un personaggio che ha già usato entrambe le sue azioni durante un turno di fazione corrente **non può** unirsi ad un altro personaggio per la sfida.

Quando ci si unisce per una sfida, i giocatori vengono detti "formatori di un gruppo" per quel combattimento. In questo modo, è possibile per tutti e tre i personaggi di partecipare nello stesso combattimento. Questa opzione è specialmente vitale quando una fazione cerca di sconfiggere creature di alto livello, come capi creati dalle carte Evento, o lo stesso Capo Supremo.

AZIONE DI ADDESTRAMENTO

Quando si fa un'azione di addestramento, un personaggio potrebbe immediatamente comprare una o più carte Power idonee per il suo mazzo di Classe. Ogni carta comprata in questo modo viene immediatamente messa sotto il gettone Spellbook del personaggio (vedi pagina 17 per ulteriori informazioni per comprare carte Power dal mazzo Class)

AZIONE CITTA'

Un personaggio potrebbe solo fare un'azione città se si trova nella regione che contiene un'icona di città amica.

Quando si fa un'azione Città, un personaggio potrebbe fare *alcune o tutte delle seguenti azioni, in ogni ordine*:

- a. Riguadagnare un numero (in ogni combinazione) di gettoni Salute ed Energia **equivalenti a quelli del proprio livello**
- b. Vendere o comprare un numero di carte Oggetti (Items) dal mazzo del Mercante.
- c. Acquistare una o più carte Power dal proprio mazzo Classe, mettendole sotto il suo gettone Spellbook.

Vedi pagina 17 per ulteriori dettagli su come comprare carte Power dal mazzo Classe, e pagina 24 per condurre trattative con il Mercante.

Nota: il processo di comprare carte Power tramite un'azione Città è identico a quello tramite azione Addestramento. Quando le regole o le carte si riferiscono ad "addestramento", si riferiscono al processo di comprare carte Power tramite sia un'azione Addestramento o Città.

SPECCHIETTO BLU DI PAGINA 9

CHE COSA È UN "GRUPPO" DI CREATURE?

Un gruppo di creature è uno dei seguenti:

- a. **Tutte creature indipendenti dello stesso tipo nella stessa regione, oppure**
- b. **Tutte le creature ricerca dello stesso tipo nella stessa regione**

Nota che le creature indipendenti non vengono mai considerate essere nello gruppo come creature ricerca, anche se entrambe le creature ricerca ed indipendenti in una regione sono dello stesso tipo (esempio: sono tutti Gnolls). Nota anche che una creature da sola è considerata essere un "gruppo" per gli usi/scopi del gioco.

RIQUADRO ROSSO DI PAGINA 10

VIAGGIARE SUL TABELLONE.

Il Cacciatore Dwarven fa un'azione Viaggio iniziando dalla regione di casa dell'Alleanza che è Southshore. Può muoversi ora due volte in una regione vicina come mostrato sopra. Nota che deve fermare il suo movimento se entra in una regione che contiene una creatura indipendente (l'Ogre blu)

Quando c'è un'icona di sentiero volante nella Southshore, il Cacciatore decide di usare uno dei suoi due movimenti per viaggiare subito verso Sorrow Hill (che contiene un'icona di sentiero volante dell'Alleanza. Dopo questo movimento, lui può usare il suo secondo movimento per muoversi in una regione aggiuntiva. Nota che non si può muovere in una regione circondata da una linea nera (come indicato sopra).

RIQUADRO ROSSO DI PAGINA 11

ESEMPI DI AZIONE SFIDA

Il Paladin può fare un'azione di Sfida contro il Worgen rosso, una creatura ricerca creata da una ricerca dell'Alleanza. Il Paladin non può sfidare il gruppo dei verdi Scarlet Crusaders, quando appartengono alla ricerca dell'Orda. Nota che i gettoni ricerca indicano quali creature ricerca appartengono a quale fazione.

Il Paladin deve fare un'azione di Sfida contro una creatura indipendente (l'Ogre blu). Sebbene i due Murlocs verdi sono una ricerca idonea all'Alleanza, il Paladin non può sfidarli a questo punto perché un personaggio deve sempre spendere la sua prossima azione per sfidare una creatura indipendente nella stessa regione.

Il Paladin ha una scelta sia di sfidare il gruppo dei Worgen verdi, il gruppo dei Murlocs, oppure il capo (il Capo Supremo Neferian) nella stessa regione. Dopo aver annunciato la sua azione di Sfida, il Paladin può invitare il Cacciatore Dwarven ad unirsi a lui nella sfida (a meno che il Cacciatore non ha azioni rimanenti).

Il Cacciatore può sia sfidare entrambi i personaggi nemici oppure la creatura ricerca Wildkin. Lui non può sfidare lo Scarlet Crusader, quando questa creatura appartiene alla ricerca dell'Orda.

Il Paladin **deve** fare un'azione di Sfida. Lui può scegliere se sfiderà l'Ogre o i due Worgen (quando entrambi i gruppi sono creature indipendenti). Se il Paladin sopravvive al combattimento, la sua prossima azione deve essere una sfida contro le creature indipendenti rimanenti (a meno che un altro personaggio non abbia sconfitto il gruppo rimanente prima della prossima azione del Paladin)

PAGINA 12

LA FINE DEL TURNO DI FAZIONE

Dopo che tutti i personaggi della fazione attiva hanno fatto due azioni, la fazione attiva deve completare i seguenti tre passaggi prima che il loro turno di fazione finisca. Questi passaggi sono:

1. GESTIONE DEL PERSONAGGIO

Durante questo passaggio, i personaggi della fazione attiva possono aggiungere o togliere carte dalla loro scheda – personaggio (che chiamiamo oggetti o poteri **forniti e non**. Questo è un passaggio importante, quando è ora che i giocatori possono mettere le carte Potere e Oggetti dal loro Spellbook e/o Bag sulle loro schede-personaggio, e/o rimuovere carte dalle loro schede-personaggio e rimetterle sotto il loro Spellbook o Bag (vedi “Gestire il tuo personaggio” sotto per regole dettagliate su come gestire il tuo foglio-personaggio durante questo passaggio)

2. AVANZARE IL SEGNA-TURNO

Semplicemente avanzare il segna-turno al prossimo passaggio sul percorso di turno sul tabellone. Se il segna-turno è avanzato fino allo spazio “Fine”, il gioco immediatamente finisce, e i giocatori devono entrare nel combattimento finale PvP per determinare quale fazione vincerà il gioco. Vedi pagina 33 per sapere come combattere la battaglia finale PvP.

3. CONTROLLO DELLE CARTE EVENTO/MERCANTE

Se il segna-turno era avanzato verso uno spazio che contiene un'icona di carta Evento, allora la carta Evento deve essere subito estratta e risolta dal mazzo delle carte Evento (vedi “Carte Evento” di pagina 24 dell'opuscolo, su come risolvere le carte Evento). Se il segna-turno era avanzato in uno spazio che contiene un'icona oggetto, semplicemente estrarre la prima carta Oggetto dal mazzo, e mettere la carta a faccia insù nel mucchio Mercante.

PAGINA 12

IL ROUND DEL PROSSIMO GIOCO

Dopo che il segna-turno è stato avanzato sul percorso di gioco, e dopo che ogni possibile carta Evento o Oggetto è stata estratta, la fazione opposta ora prende il suo turno di fazione. Questo continua, con i turni di fazione che si spostano indietro ed avanti tra le fazioni, finché sia il Capo Supremo non è stato ucciso o il segna-turno non abbia raggiunto lo spazio “Fine”

GESTIRE IL TUO PERSONAGGIO

All'inizio di ogni gioco, ogni giocatore riceve un mazzo di Classe, una scheda-personaggio corrispondente, gettoni del personaggio, uno Spellbook, e una Bag. Queste sono i pezzi fondamentali che il giocatore necessita per gestire il suo personaggio. Poiché i personaggi esplorano Lordaeron e completano le ricerche, guadagneranno punti esperienza, troveranno ori, e acquisiranno Oggetti di valore.

La scheda-personaggio è lo strumento necessario usato per gestire un personaggio. Vedi “La scheda-personaggio” nella prossima pagina per vedere tutte le aree diverse di una scheda-personaggio.

LIVELLI, SALUTE ED ENERGIA

Poiché il tuo personaggio guadagna punti esperienza attraverso il gioco, aumenterà di livello. All'inizio del gioco, ogni personaggio inizia al livello 1, mettendo un gettone del personaggio nella sezione "Livello 1" sulla scheda-personaggio. Vicino ad ogni sezione di livello sulla scheda-personaggio, è stampata la capacità Salute ed Energia per quel livello. Prima di iniziare il gioco, tutti i personaggi ricevono un numero di gettoni di Salute ed Energia uguale alla somma stampata nella loro sezione Livello 1, mettendo questi gettoni sulle aree corrispondenti delle loro schede-personaggio. Nota che classi diverse hanno diversi livelli iniziali di Salute ed Energia, e che l'aumento della capacità di Salute ed Energia per ogni livello varia da classe a classe.

Quando un personaggio spende o perde Energie, il numero appropriato di gettoni viene tolto dall'area Energia e messo vicino alla scheda-personaggio. Quando l'area Energia di un personaggio è vuota, il giocatore non può spendere altra Energia, e perciò non sarà in grado di usare poteri o oggetti che richiedono Energia.

Quando un personaggio spende o perde Salute, un gettone Salute viene rimosso dall'area Salute e messo vicino alla scheda-personaggio. Quando un personaggio rimuove il suo ultimo gettone Salute dalla sua scheda-personaggio, lui è sconfitto. (vedi regole dettagliate a pagina 26 per le sconfitte dei personaggi).

Attraverso vari effetti, come fare un'azione Riposo, usare poteri che guariscono, o usare pozioni, i personaggi possono riguadagnare i loro gettoni Salute ed Energia. Quando si riguadagnano Energia o Salute, semplicemente mettere uno dei gettoni che erano stati tolti nella sua area della scheda-personaggio.

Un personaggio non può **riguadagnare** più gettoni Energia o Salute della capacità permessa (stampata nella sezione del livello della sua scheda-personaggio). Certi poteri, talenti, o oggetti possono aumentare capacità, ma i personaggi soprattutto aumentano le loro capacità di guadagnare i livelli.

Delle capacità ti permettono di **guadagnare** Salute o Energia. Tali capacità **permettono** ad un personaggio di guadagnare più gettoni Energia e Salute che la sua capacità permette.

È importante notare la differenza tra guadagnare e riguadagnare Energia, poiché questo incide le capacità delle carte Potere, Talento e Oggetto. Riassunto, quando una capacità ti permette di **riguadagnare** Salute o Energia, il nuovo numero di gettoni nelle rispettive aree non può superare la tua capacità di livello. Le capacità che ti permettono di **guadagnare** Salute o Energia, ti permettono di superare la capacità per la durata di quella capacità.

Diminuzione di capacità.

Certe carte capacità possono aumentare la capacità di Energia e Salute di un personaggio. Se tale capacità scade oppure viene tolta il personaggio **deve immediatamente** togliere ogni Energia o Salute dall'area Energia o Salute della scheda-personaggio che è in eccesso della nuova capacità ridotta.

ABILITA' DI RAZZA SPECIALE

Ogni personaggio ha una **classe** e una **razza**. Ci sono otto razze in World of Warcraft: Dwarf, Gnome, Human, Night Elf, Orc, Tauren, Troll e Undead. Ogni razza ha un'unica abilità speciale, che è stampata su ogni scheda-personaggio.

L'AREA D'ORO

Ogni scheda-personaggio ha una piccola area che viene usata per tenere ogni oro che un personaggio accumula. Quando un personaggio riceve oro, semplicemente lui lo prende dal mucchio centrale di oro e lo mette nella sua area d'oro. Quando un personaggio desidera spendere oro, lo toglie dall'area d'oro e lo rimette nel mucchio centrale.

L'AREA DELLE CARTE

Ogni scheda-personaggio ha sette diverse **aree carte** sul quale un giocatore può mettere carte Potere e Oggetti per mostrare che il suo personaggio sta usando questi poteri e questi oggetti. Quando un giocatore mette una carta sulla sua scheda-personaggio, si dice che sta fornendo una carta. Quando un personaggio toglie una carta dalla sua scheda-personaggio, si dice che non sta fornendo una carta. **Ogni carta può solo tenere una carta** (con l'eccezione di oggetti aggiunti), così se il giocatore desidera fornire una nuova carta, qualsiasi carta esistente nell'area carta deve essere prima non fornita (vedi "Carte fornite" di pagina 16 dell'opuscolo).

Carte prestampate: diverse aree di carte di ogni scheda-personaggio caratterizza una carta prestampata che rappresenta i poteri e oggetti iniziali del personaggio. Più tardi, poiché un personaggio acquisisce nuove carte Potere e Oggetto, può scegliere di mettere le nuove carte **sopra** carta prestampata, perciò si rimpiazzano gli effetti della carta prestampata. Se una carta Potere o Oggetto che copre una carta prestampata viene rimossa, la carta prestampata rappresenterà di nuovo un potere o un oggetto che il personaggio potrebbe usare.

Una carta prestampata che è stata coperta da un'altra carta non è più considerata fornita.

Nota: per gli scopi di questa sezione, quando ci si riferisce a "carta", intendiamo solo quelle carte trovate nei mazzi Classe e Oggetto. Vedi i tipi di carte Oggetto e Potere a pagina 15 per vedere le categorie dei tipi di carte trovate in questi mazzi.

FORNIRE E NON FORNIRE CARTE

Un personaggio può solo togliere o mettere carte Potere e/o Oggetto sulla propria scheda-personaggio durante il passaggio della Gestione del Personaggio del suo turno di fazione. Quando una carta Potere non è fornita dalla scheda-personaggio, viene messa sotto il suo gettone Spellbook, e quando una carta Oggetto non è fornita, viene messa sotto il suo gettone Bag.

Un personaggio può solo fornire una carta alla sua scheda-personaggio dal suo gettone Spellbook o Bag se entrambi il tipo e la caratteristica della carta eguaglia le restrizioni dell'area nella quale i personaggi desiderano mettere la carta.

Un personaggio non fornisce mai un oggetto od un potere alla sua scheda-personaggio che è di un livello superiore che quello del personaggio (sebbene gli oggetti con un livello più alto possono essere immagazzinati in una Bag del personaggio).

RESTRIZIONI DI POTERE E OGGETTO.

Ogni area carta della scheda-personaggio può tenere solo specifici tipi di carte di Oggetto o Potere. Ci sono icone e caratteristiche stampate sopra ogni area carta che mostra le specifiche restrizioni per l'area carta.

Ci sono due tipi di restrizioni: **tipi di carte** e **caratteristiche delle carte**.

Tipi di Carte.

Un **tipo** di carte è indicato dall'icona nell'angolo superiore a sinistra della carta. Per mettere una carta Potere o Oggetto in un'area carta, l'icona del tipo di carte **deve** eguagliare una delle icone stampate sopra l'area carta.

Caratteristiche delle carte.

Ogni carta oggetto ha una **caratteristica** elencata nell'area legenda della carta Oggetto. Le caratteristiche rappresentano le sottocategorie e/o materiali di ogni oggetto. Per mettere una carta Oggetto in una area carta, la caratteristica della carta **deve eguagliare** una delle caratteristiche stampate sopra l'area carta. Se "All" è stampato nell'area carta, allora quest'area non si distingue da altre caratteristiche di oggetti (ma qualunque carta Oggetto messa qui deve eguagliare il **tipo di carta** permesso).

Nota: le carte Potere non hanno caratteristiche e perciò possono ignorare i requisiti delle caratteristiche dell'area carta. Delle carte Potere hanno una categoria *unica* stampata nella loro area

legenda, ma questa è trattata diversamente che una caratteristica Oggetto e non inciderà sul piazzamento legale della carta Potere sulla scheda-personaggio.

Eccezione: i poteri del Warrior's "Stance" sono un'eccezione a questa regola, e devono essere messi nella designata area carta "Stance-only" della scheda-personaggio del Guerriero.

Quindi, le carte Potere possono solo essere messe in un'area carta se sono del tipo indicato dall'area, mentre le carte Oggetto devono solo essere messe in un'area carta se ci sono le caratteristiche e il tipo giusto.

Nota che ogni classe ha restrizioni di area di carte diverse come indicato dalla loro scheda-personaggio.

LE BARRE TALENTI

Verso la fine della scheda-personaggio, troverai quattro barre Talento. Ogni volta che un personaggio guadagna un livello nel gioco (vedi pagina 17-18 dell'opuscolo per ulteriori informazioni su come guadagnare livelli) a lui è permesso scegliere una **carta Talento** dal suo mazzo Classe. Dopo aver scelto una carta Talento, deve metterla sopra la barra appropriata Talento della scheda-personaggio. In questo modo i talenti di un personaggio saranno visibili al giocatore tutte le volte.

IL MAZZO DI CLASSE

Oltre alla scheda-personaggio, la più importante caratteristica per gestire un personaggio si trova tra le carte del suo mazzo di Classe. Ci sono nove mazzi di Classe diversi in World of..., ognuno rappresenta unicamente una delle nove classi di World of Warcraft: Druid, Hunter (cacciatore), Mage, Paladin, Priest (prete), Rogue (Mascalzone), Shaman (sciamano), Warlock e il Warrior (guerriero).

Sia le carte Oggetto che Potere hanno tre numeri stampati sulla parte superiore a sinistra della carta. Questi numeri rappresentano il costo dell'oro, il costo dell'Energia e i requisiti di livello.

LE CARTE POTERE

Le carte potere di un personaggio rappresentano le abilità, facoltà e incantesimi unici che il personaggio potrebbe imparare. I due tipi più frequenti di carte Potere sono i **poteri immediati** e i **poteri attivi** (sebbene dei poteri potrebbero essere di altri tipi, e devono essere messi nelle rispettive aree delle carte che sono idonee a quel certo tipo).

Poteri attivi

I poteri attivi forniscono al personaggio un beneficio costante che dura fino a quando il potere attivo non viene più fornito. Per fornire un potere attivo, il giocatore deve pagare il costo di Energia indicato dalla carta durante il passaggio "Gestione del Personaggio" del suo turno di fazione, dopo il quale la carta può essere messa in un'area carta idonea della scheda-personaggio. Una volta che un potere attivo sia fornito, i suoi effetti non costano al personaggio dell'Energia da usare.

Esempio: durante un passaggio di Gestione del Personaggio, il giocatore Warlock desidera fornire il suo potere attivo "Demon Armor". Il costo dell'Energia di questo potere è 2, il quale il Warlock spende dall'area Energia della sua scheda-personaggio. Dopo aver speso l'Energia, il Warlock fornisce la carta "Damon Armor" in un'area di carta vuota sulla sua scheda-personaggio che permette il tipo di carta del potere attivo. Dopo aver fornito "Demon Armor" alla sua scheda-personaggio, il Warlock può ora aggiungere un dado verde al suo insieme di dadi diramate ogni round di combattimento senza dover pagare ogni costo di Energia aggiuntivo.

Poteri istantanei

I poteri istantanei rappresentano abilità o incantesimi speciali che possono essere attivati (usati) in *tempi specifici determinati dalla carta*. A differenza dei poteri attivi, per fornire un potere istantaneo durante un passaggio di Gestione del Personaggio non viene pagato nessuno costo Energia. Tuttavia, una volta fornita, un personaggio deve pagare un costo di Energia del potere

istantaneo ogni volta che vuole usare tale potere. Questo costo di energia deve essere pagato prima che l'effetto della carta sia scaduto. Se un personaggio non ha abbastanza Energia per pagare il costo dell'Energia, allora quel potere istantaneo non può essere usato.

Esempio: all'inizio del passaggio del suo "piatto" di Dadi, il Warlock decide di usare il suo "Shadow Bolt" della carta di potere istantaneo che ha fornito nella sua scheda-personaggio. come scritto nella carta, il Warlock spende 1 di Energia dall'area Energia della sua scheda-personaggio per guadagnare gli effetti di "Shadow Bolt" (Fulmine ombroso).

Poteri unici

Delle carte Potere hanno un'**unica categoria**. Un personaggio può solo avere una carta Potere di ogni unica categoria fornita ad ogni tempo. Il nome della categoria unica è sempre stampata nell'area legenda della carta Potere. Per esempio, il Paladin ha diversi poteri attivi nell'unica categoria "Blessing" (benedizione). Un giocatore può solo avere una carta Potere in ogni unica categoria fornita ad un dato tempo.

Per esempio: il Warlock ha tre uniche carte Potere Attivo nel suo mazzo di Classe che sono della categoria "Demon": Succubs, Imp e Voidwalker. Quando tutte queste carte dividono l'unica categoria "Demon", il Warlock può solo avere una di queste carte fornite sulla sua scheda-personaggio in un momento. Se durante un altro passaggio di Gestione del Personaggio, il Warlock desidera fornire un altro Demon sulla sua scheda-personaggio lui deve non fornire ogni Demon fornito.

Nota che delle classi, come il Paladin, hanno più categorie uniche. Un personaggio può avere più carte Potere fornite delle *categorie uniche diverse*, ma non carte potere multiple che si dividono la stessa unica categoria.

*Esempio: il Paladin ha tre categorie di potere unico: Aura, Blessing e Seal. Il Paladin deve fornire ognuno di questi poteri – un Aura, un Blessing e un Seal. Ciò è permesso quando sono di **diverse categorie**. Tuttavia, il Paladin dovrebbe volere fornire un'altra carta Potere che divide una delle categorie uniche già fornite – un'altra Blessing, per esempio- deve prima non fornire la sua Blessing al momento fornita.*

Animali e demoni

Nota che alcune categorie di carte Potere uniche – le Animali e Demoni- hanno una caratteristica speciale nella forma di una piccola **abilità di Salute** (stampata nell'angolo in basso a sinistra).

Dopo aver fornito una di questi Poteri Attivi alla sua scheda-personaggio, un giocatore dovrebbe anche mettere il numero indicato dai gettoni Salute direttamente sulla carta Animale o Demone, che rappresenta la Salute di quell'Animale o Demone.

Quando un personaggio con un Animale o Demone si prende una ferita, il personaggio deve invece scegliere di togliere un gettone Salute dal suo animale o demone attivo. Quando un personaggio toglie l'ultimo gettone Salute da un animale o demone attivo, deve immediatamente non fornire una carta Potere Animale o Demone dalla sua scheda-personaggio e rimetterla sotto il gettone Spellbook. Durante un passaggio futuro di Gestione del Personaggio, il personaggio deve fornire di nuovo il Demone o Animale normalmente pagando il suo costo di Energia e facendolo ritornare ad un'area di carta idonea sulla sua scheda-personaggio.

Se un personaggio viene sconfitto, il suo animale o demone si **non fornisce automaticamente**.

COMPLARE E IMMAGAZZINARE POTERI

Un personaggio può comprare carte Potere dal suo mazzo di Classe ogni volta che fa un'azione Addestramento o Città durante il suo turno di fazione.

Quando si addestra, un personaggio è obbligato a comprare solo carte Potere nel suo mazzo Classe con un **requisito di livello** che è **uguale o inferiore rispetto al livello corrente del personaggio**.

Per esempio: il giocatore Paladin decide di fare un'azione Addestramento. Guarda attraverso le carte Potere nel suo mazzo di Classe. Quando il Paladin ha livello 2, può solo comprare carte Potere che sono del livello 2 o inferiore.

Se un livello del personaggio è uguale o superiore al livello richiesto da una carta Potere scelta, allora il personaggio può comprarla. Dopo aver pagato il costo d'oro di una carta Potere, viene immediatamente messa sotto il gettone Spellbook del personaggio.

Nota che durante il gioco, le carte Potere devono sempre essere fisicamente messe in uno dei seguenti posti di un'area di gioco del personaggio:

- 1) in un mazzo di Classe di un personaggio, dove tutte le carte Potere rimangono fino a quando non vengono acquistate.
- 2) sotto un gettone Spellbook del personaggio
- 3) in un'area carta della scheda-personaggio (essendo stata messa lì durante il passaggio di Gestione del Personaggio).

CARTE TALENTO

Le altre 12 carte del mazzo Classe di un personaggio sono le sue carte **Talento**. I talenti sono vantaggi che danno ai personaggi abilità che aiutano e permanenti e normalmente non si deve usare un costo di Energia. Un personaggio riceve una nuova carta Talento ogni volta che guadagna un livello. Immediatamente dopo aver guadagnato un livello, un personaggio deve scegliere una carta Talento e metterla sotto la barra Talento della scheda-personaggio che è uguale al suo nuovo livello. Un personaggio può scegliere una carta Talento con un requisito di livello uguale o inferiore rispetto al suo nuovo livello. Per esempio: quando un personaggio raggiunge il livello 2, deve selezionare una delle tre carte del livello 2 nel suo mazzo di Classe. Quando lo stesso personaggio raggiunge il livello 3, può selezionare una delle due carte rimanenti del livello 2 o una delle tre carte del livello 3. Nota che ogni spazio talento alla fine di ogni scheda-personaggio descrive il livello idonea per ogni scelta di Talento poiché un personaggio possa avanzare nei livelli.

Nota anche che quando il livello massimo del personaggio è il livello 5, un personaggio non avrà mai più di quattro Talent (uno per ogni livello guadagnato).

RIQUADRO BLU DI PAGINA 16

FORNIRE LE CARTE

Ogni carta che viene fornita deve sempre essere di un livello uguale o inferiore rispetto a quello del personaggio.

Un personaggio non può mai avere due carte nell'area carta (eccetto oggetti "add-on). Un personaggio può, tuttavia, fornire una carta sopra una carta Oggetto o Potere prestampata.

Per poter fornire una carta in un'area carta sulla scheda-personaggio, deve avere *tutti* questi requisiti:

- Deve condividere il tipo di carta dell'area.
- Deve condividere la caratteristica della carta dell'area (solo oggetti)
- Deve essere di un livello uguale o inferiore rispetto al personaggio
- Una carta preesistente (eccetto quella prestampata o una carta add-on) in un'area carta idonea deve prima essere non fornita.

GUADAGNARE ESPERIENZA E LIVELLI (PAGINA 17 OPUSCOLO)

In modo che la fazione di un personaggio prevalga, i suoi membri devono cercare di diventare possenti eroi di Azeroth. Per ottenere gloria e potere, i personaggi avranno bisogno di avanzare di livello.

IL PERCORSO ESPERIENZA

L'unico modo per i personaggi di aumentare di livello è guadagnare punti esperienza (XP) durante il gioco. I punti esperienza vengono vinti dai giocatori quando completano ricerche. Quando un

giocatore vince uno o più punti esperienza, immediatamente lo registra avanzando il suo gettone del personaggio di un numero equivalente di spazi lungo il Percorso Esperienza del tabellone.

Esempio: dopo aver risolto una ricerca, il personaggio Prete guadagna 4 punti esperienza.

Immediatamente lui avanza il suo gettone personaggio di 4 spazi sul Percorso Esperienza.

Se, quando si avanza un gettone di personaggio lungo il Percorso Esperienza, il gettone finisce o passa attraverso uno spazio “Livello”, il personaggio guadagna immediatamente il livello.

GUADAGNARE UN LIVELLO

Quando un personaggio guadagna un livello, si deve:

1) sulla sua scheda-personaggio il giocatore avanza un gettone personaggio alla prossima sequenza di livello.

2) questo nuovo livello dà al personaggio una capacità di Energia e Salute più alta. Il personaggio immediatamente **riguadagna tutta l'Energia e Salute fino a questa nuova capacità.**

3) il giocatore immediatamente prende una nuova carta Talento dal suo mazzo Classe. Il requisito di livello della carta Talento scelta deve essere uguale o inferiore al nuovo livello del personaggio. La carta Talento viene messa in uno spazio appropriato sotto alla scheda-personaggio.

esempio: il Cacciatore ha guadagnato 3 XP finora nel gioco, così il suo gettone personaggio è sullo spazio 3 del percorso esperienza. Dopo che il Cacciatore completa una ricerca (missione), viene premiato con un 3 XP aggiuntivi. Lui avanza il suo gettone personaggio di tre spazi, i quali lo portano allo spazio 6 del percorso esperienza. Quando era entrato nell'area del livello 2 mentre muoveva il suo gettone personaggio, guadagna quel livello. Immediatamente avanza il gettone personaggio sulla sua scheda-personaggio alla sezione del livello 2. questo espande la sua capacità di Salute ed Energia fino a queste nuove capacità, mettendo il numero di gettoni Salute ed Energia rilevante sulla sua scheda-personaggio. il cacciatore poi sceglie una delle tre carte Talento del livello 2 dal suo mazzo Classe.

Dopo che un personaggio ha raggiunto lo spazio del “livello 5” sul percorso esperienza, ha ottenuto il più alto livello possibile e non riceve benefici dai quali guadagnare aggiuntivi XP. È diventato un grande eroe e maneggia i poteri più potenti della sua classe.

MOMENTO DI ATTUAZIONE, DURATA E ICONE DELLE CARTE

Gli effetti e le capacità delle carte fornite in WoW sono vari ed eccitanti. Questa sezione spiegherà come aumentare i loro effetti, come leggere i loro simboli e come gestire situazioni in cui devono essere attuate (quando 2 o più effetti avvengono allo stesso tempo).

QUANDO VENGONO USATE LE CAPACITÀ DELLE CARTE?

Le capacità delle carte Poteri Attivi e Talento possono essere usate all'ora pertinente all'effetto scritto. Queste carte, di sicuro, possono solo essere usate finché sono fornite alla scheda-personaggio del personaggio.

Le carte Talento vengono vinte da un personaggio quando guadagna un livello, e il costo Energia di un potere attivo viene pagato quando quella carta viene fornita alla scheda-personaggio durante il passaggio di Gestione del Personaggio del turno di fazione. L'effetto di una carta Potere immediato o Oggetto può solo essere usata dopo che la carta sia stata fornita su una scheda-personaggio di un personaggio e dopo che ogni costo di Energia sia stato pagato (il quale viene sempre pagato immediatamente prima del suo uso). Nota che il costo dell'Energia per usare la maggior parte delle carte Oggetto è zero.

OGGETTI BORSA (bag)

Tutti gli oggetti borsa sono rappresentati dal simbolo della “borsa”.

Un'eccezione alla regola è qualsiasi oggetto del tipo “Borsa”. Questi oggetti possono essere usati direttamente dalla Borsa di un personaggio. un personaggio non può mai usare un oggetto Borsa che

ha un livello superiore rispetto a quello del personaggio sebbene al personaggio sia permesso immagazzinare tali oggetti nella sua borsa.

CAPACITA' MULTIPLE

Delle carte hanno capacità multiple che possono o meno essere collegate ad un'altra. La cara di pagina 19 dell'opuscolo, per esempio ha due effetti. Ogni capacità secondaria di una carta è gratis, finché il costo della carta non viene pagato al momento appropriato per l'uso della prima capacità di tale carte. In altre parole, ogni capacità secondaria della carta non può essere usata, a meno che il costo dell'Energia per potere usare la prima capacità sia stato sostenuto all'ora prevista.

Per esempio: il personaggio paga il costo Energia dello "Shadow Bolt" prima del suo passaggio "piatto di dadi" per aggiungere un dado blu al suo piatto di dadi. Più tardi, all'inizio di un passaggio di Rilancio, può rendere un vantaggio della capacità secondaria di potere (che lo spinge ad ottenere un risultato "8" sia sul dado rosso che blu per guadagnare il RILANCIO +2.

LIMITE DELL'EFFETTO DELLA CARTA.

Un personaggio può solo usare le capacità di qualsiasi delle sue carte Potere e Talento, come pure tutte le carte Oggetto, UNA VOLTA PER ROUND DI COMBATTIMENTO. Si può solo usare una carta con effetti non collegati al combattimento UNA VOLTA PER AZIONE DI PERSONAGGIO. Nota che ogni effetto o capacità della carta collegata al combattimento, durerà per un round di combattimento (perciò la capacità di RILANCIO +1 o ATTRITO +1 è solo per il round corrente di combattimento.

"AGGIUNGI AL PIATTO DADI"

Molti effetti indicano semplicemente "Aggiungi X (dadi) al tuo piatto di dadi". Le carte con questa capacità possono solo essere usate all'inizio del tuo passaggio Piatto di Dadi di un round di combattimento. Più carte dalle quali un personaggio guadagna benefici, più dadi il personaggio aggiungerà al suo piatto di dadi.

MOMENTO DI ATTIVAZIONE DI EFFETTI SIMULTANEI.

Spesso c'è il caso in cui un personaggio avrà effetti multipli che devono essere attivati allo stesso momento (potrebbe includere le abilità speciali di creature/boss che sono stati appena trovati). In questo caso, il personaggio attivo decide l'ordine nel quale verranno svolti questi effetti. Ogni effetto deve essere completamente svolto prima che il prossimo effetti inizi.

Se c'è conflitto tra due capacità simultanee, ma non c'è nessun giocatore attivo (come durante la Fase Difesa di un combattimento) allora la fazione attiva deve decidere l'ordine nel quale avverranno gli effetti.

Durante il combattimento finale PvP, quando non ci sono fazioni attive, per ogni momento di attivazione del conflitto, casualmente si determinerà quale fazione deciderà l'ordine dei problemi del momento di attivazione.

Esempio: le due carte di pagina 19 dell'opuscolo hanno entrambe una capacità che viene provocata alla fine del passaggio di Rilancio del personaggio attivo in un round di combattimento. In questo caso, il giocatore attivo può decidere l'ordine nel quale vuole usare e svolgere le capacità.

I SIMBOLI ED IL GERGO DEI DADI.

Molte carte hanno effetti che si riferiscono ai risultati ai risultati del dado che un giocatore lancia nel suo piatto di dadi. A pagina 29 dell'opuscolo c'è un diagramma su come interpretare i simboli.

"INDIVIDUARE" I DADI.

Molte capacità richiedono ai giocatori di raggiungere un certo risultato col dado in un momento preciso. Ogni dado può solo essere individuato una volta per gli scopi di capacità speciali durante ogni round di combattimento.

Esempio: il Cacciatore ha due capacità che gli richiedono di raggiungere il risultato di “8” dopo i suoi rilanci. Dopo aver lanciato, e dopo il suo rilancio, il cacciatore ha solo un risultato “8” blu. In questo caso il cacciatore può solo attivare una di quelle abilità speciali, finché non individua lo stesso dado due volte.

Eccezione: un’abilità speciale di una creatura o boss e di un personaggio può raggiungere lo stesso risultato durante lo stesso round di combattimento.

Nota che è possibile, tramite molte capacità di carta, per un personaggio cambiare un risultato di dadi in un risultato specifico. Finché tale dado non viene individuato, il personaggio ora può raggiungere il nuovo risultato per attivare un’altra abilità di carte, se possibile. Questa flessibilità permette in tutti i casi di fare combinazioni tra le abilità delle carte.

RICERCHE E PREMI

Le carte Ricerca rappresentano le sfide principali di WoW e sono la via principale attraverso la quale i personaggi guadagneranno punti esperienza. In più, molte ricerche forniscono oggetti valutabili che i personaggi useranno per completare le ricerche più difficili, uccidere boss orrendo, o sconfiggere i personaggi della fazione nemica. Ogni ricerca completata fornisce ai personaggi un premio d’oro che i giocatori possono usare per avere nuove carte Potere, e/o acquistare oggetti dal Mercante.

All’inizio del gioco, ogni fazione estrae quattro carte Ricerca dal mazzo Ricerca grigio e una carta Ricerca dal mazzo Ricerca verde. Queste carte vengono messe a faccia insù nel lato del tabellone della fazione. Queste rappresentano le ricerche iniziali del tavolo. Le ricerche a faccia insù della fazione sono anche definite ricerche “idonee”.

IL MAZZO RICERCA

I quattro mazzi Ricerca – grigio, verde, giallo e rosso- rappresentano ricerche di difficoltà crescente. Il mazzo ricerca grigio contiene ricerche adatte per personaggi del livello 1, quello verde è adatto per personaggi dei livelli 2-3, quello giallo è adatto per personaggi dei livelli 3-4 e quello rosso è adatto per i livelli 4-5. Quando le ricerche idonee vengono completate, i personaggi estraggono nuove ricerche dal mazzo giallo, verde o rosso delle carte Ricerca.

Nota che le carte Ricerca grigie devono essere rimesse nella scatola dopo averle completate. Una fazione può scegliere di non estrarre nessun’altra carta Ricerca grigia dopo aver preparato il gioco.

Estrarre una carta ricerca.

Le carte ricerca vengono estratte dal mazzo ricerca in tre casi:

- Durante la preparazione del gioco
- Quando una ricerca esistente viene completata
- Quando i giocatori vengono ordinati da una carta Evento.

Il caso più frequente è il 2 (ricerca completata). Dopo aver preso ogni premio per aver completato la ricerca, la fazione attiva deve allora decidere da quale dei tre mazzi ricerca estrarre (verde, giallo o rosso).

Appena una carta ricerca viene estratta, i giocatori devono immediatamente produrre delle creature (le creature ricerca e possibili creature indipendenti) indicate dalla carta. Quando vengono prodotte queste creature ricerca sul tabellone, ricorda di mettere un gettone ricerca amichevole nella stessa regione. I gettoni ricerca forniscono un riferimento visivo di aiuto come capire quali creature ricerca sul tabellone appartengono a quale fazione.

Completare ricerche.

Tutte le ricerche vengono completate quando un personaggio (o un gruppo di personaggi) sconfigge l’ultima creatura ricerca prodotta dalla carta ricerca.

Esempio: la carta di pagina 20 è completata quando la sua fazione sconfigge il Widkin verde prodotto nella regione di Corrahn's Dagger. La ricerca produce anche un Spider blu in Durnholde Keep, ma lo Spider non è importante per poter completare la missione.

Per sconfiggere le creature ricerca (missione), un personaggio deve viaggiare nella loro regione e poi fare un'azione Sfida per iniziare un combattimento contro loro. Ricorda, dopo avere annunciato un'azione di sfida, che il personaggio attivo può invitare altri personaggi attivi nella regione per unirsi a lui, formando un gruppo per il combattimento. Quando l'ultima delle creature prodotte da una carta ricerca viene sconfitta, il personaggio vincente o gruppo completa la missione.

Un personaggio o un gruppo che cerca di completare una ricerca, ma riesce solo a sconfiggere alcune delle creature missione richieste, non riceve alcun credito o premio per il loro sforzo. Se una o più altri personaggi più tardi completa questa missione sconfiggendo le creature rimanenti, solo il personaggio o il gruppo dei personaggi è considerato aver completato la missione, e solo loro raccolgono l'intero premio della missione. In altre parole, tutti i premi per il completamento di una missione vengono dati solo al personaggio/gruppo che sconfigge l'ultima creatura rimanente prodotta dalla missione.

Ricorda: un personaggio può fare solo un'azione Sfida contro le creature ricerca prodotte da una carta amica. I personaggi non possono mai sfidare creature missione prodotte dalla fazione oposta. Le creature ricerca devono essere chiaramente segnate con un gettone missione della fazione quando vengono prodotti sul tabellone.

PREMI DI MISSIONE

Una volta che una missione viene completata, può fornire solo al personaggio/ gruppo dell'oro, XP, e il premio oggetto come indicato su ogni carta Missione.

Nell'illustrazione di pagina 21, la missione fornisce il premio seguente: 11 ori, 7 punti esperienza, due Oggetti triangolo e un Oggetto quadrato. In più la missione fornisce l'Oggetto speciale "Robe dell'Occidente".

Quando le missioni forniscono un premio oggetto speciale (tutti questi oggetti sono segnati con lettere rosse vistose), invece di estrarre questa carta a caso, i giocatori cercano il mazzo di oggetti speciali (il mazzo di carte oggetto segnate con il simbolo coppa (cup)) per l'oggetto specifico speciale, che viene vinto dal personaggio/gruppo che ha successo.

Se un giocatore singolo completa la missione da solo, riceve tutti i punti esperienza, ori, e /o le carte oggetto fornite dalla missione.

Se la missione viene finita da un gruppo di personaggi, allora tutti gli ori e XP devono essere divisi tra i personaggi del gruppo; ogni oro e XP rimanente è vinto dal personaggio/i con meno XP. In caso di pareggio, si decide a random(a caso).

Se un gruppo di personaggi riceve dei premi Oggetto (inclusendo Oggetti speciali), il gruppo decide quali membri ricevono quali Oggetti.

Nota che un personaggio può ricevere un oggetto di livello più alto rispetto al suo. Un personaggio non può fornire questo oggetto, ma può immagazzinarlo nella sua Borsa.

Quando si ricevono punti esperienza, un giocatore immediatamente muove il suo gettone personaggio sul Percorso Esperienza. Questo potrebbe risultare in un personaggio un avanzamento di livello.

Penalità e bonus esperienza.

Ogni missione ha un livello mirato. Quando un personaggio riceve punti esperienza per aver completato una missione (sia che l'ha completata da sola o in gruppo), quel personaggio può essere soggetto a una penalità o a un bonus esperienza.

PENALITA' ESPERIENZA

Ogni volta che un personaggio riceve punti esperienza da una missione, se il livello di una missione è più basso del livello del personaggio, allora quel personaggio riceve una penalità XP. Tale

personaggio deve ridurre la differenza tra il suo livello e il livello della missione dagli XP che deve ricevere per completare la missione .

ESEMPIO: dopo aver vinto una missione di livello 2, un gruppo di due personaggi (il Prete ed il Cacciatore) ricevono 4 XP, che vengono divisi tra i due personaggi. Il Prete è di livello 2 e riceve i 2 punti XP senza penalità o bonus. Il Cacciatore, tuttavia, è del livello 3, e riceve una penalità XP di 1 (la differenza tra il livello più alto del Cacciatore e il livello della missione). Dopo aver applicato questa penalità, il Cacciatore riceve solo 1 XP e aggiusta il suo gettone personaggio sul percorso esperienza. Se il Cacciatore avesse completato questa missione da solo, avrebbe ricevuto 3 XP.

PUNTI ESPERIENZA

Ogni volta che un personaggio riceve punti esperienza da una missione, se il livello della missione è più alto del livello del personaggio, allora il personaggio riceve un punto XP uguale alla differenza tra il livello della missione ed il suo livello. Tuttavia, solo un personaggio in un gruppo può ricevere un bonus XP. Se più personaggi in un gruppo sono idonei per un bonus XP, solo il personaggio con la somma inferiore di XP (come determinato dalla posizione del personaggio sul percorso esperienza) riceve il bonus. Se più personaggi pareggiano per il numero inferiore di punti, allora si determina con il dado (a random) quali di questi personaggi riceve il bonus.

ESEMPIO: dopo aver superato una missione di livello 3, un gruppo di due personaggi (il prete ed il cacciatore) ricevono 4 XP, che vengono divisi tra i due. Il cacciatore è di livello 3 e perciò riceve i suoi 2 XP senza bonus o penalità. Il prete è di livello 2 e perciò riceve 1 XP bonus, per un guadagno totale di 3 XP. Se il prete avesse completato la missione da solo, avrebbe ricevuto 5 XP. Se entrambi avessero avuto il livello 2, solo il personaggio con XP inferiore sul Percorso esperienza avrebbe ricevuto il bonus XP.

PREMI DI PERSONAGGI SCONFITTI.

A volte, uno o più personaggi verrà sconfitto mentre tenta di completare una missione. Questo può far nascere due situazioni diverse.

PRIMO: uno o più membri del gruppo può essere sconfitto, ma i membri rimanenti del gruppo vanno avanti con successo a completare la missione. Se ciò accade, i personaggi sconfitti ricevono la loro parte equa del premio XP per la missione, ammettendo che i personaggi rimanenti completino la missione. Solo i personaggi sopravvissuti , tuttavia sono idonei a ricevere premi in oro e oggetti della missione completata.

In questo modo è possibile per un personaggio venire sconfitto (dopo che si sia spostato in un cimitero vicino o nella regione di partenza della fazione) ma riceve XP per la missione completata (dopo che i membri rimanenti di suo gruppo sconfigga l'ultima creatura della missione) – che a turno potrebbe causare un avanzamento di livello (per ciò lui riguadagna tutta la sua Salute, Energia eccetera)

SECONDO: se ogni personaggio viene sconfitto mentre combatte, l'azione Sfida è finita, e il personaggio/gruppo avrà fallito di sconfiggere le creature e perciò fallirà di completerà la missione.

SBARAZZARSI DI UNA MISSIONE COMPLETATA E FARNE UN'ALTRA

Dopo che un personaggio/gruppo ha ricevuto un premio in XP, oro e oggetto per aver completato una missione, deve sbarazzarsi della carta Missione. La fazione attiva deve decidere da quale mazzo Missione (verde, giallo, rosso) estrarre un'altra carta Missione. La carta estratta crea immediatamente creature e viene messa a faccia insù con altre quattro carte Missione idonee.

SENZA CREATURE DI PLASTICA?

È possibile che una volta o due durante il gioco, una fazione estrarrà una nuova carta Missione, ma troverà che le creature di plastica saranno finite (magari tutte le creature di un certo tipo sono già sul

tabellone). I giocatori perciò non potranno creare alcune o tutte le creature indicate dalla carta Missione. Se questo è il caso, fai così:

scarsità di creature indipendenti: se tutte le creature indipendenti (figure blu di plastica) del tipo indicato sono già in uso sul tabellone, semplicemente non crearne di nuove e procedi a creare le creature missione create dalla missione

scarsità di creature ricerca: se le creature ricerca (figure di plastica verdi e rosse) del tipo indicato sono già tutte in uso sul tabellone, sono create delle creature (incluse quelle indipendenti) da quella carta Missione. Metti la carta a faccia ingiù in fondo al suo mazzo e estraine un'altra dal mazzo Ricerca.

Se persino una di creature missione di una missione non può essere creata sul tabellone quando viene estratta, scartare la missione ed estrarre un'altra carta Missione.

CARTE OGGETTO

IL GETTONE BORSA DEL PERSONAGGIO

All'inizio del gioco, ogni personaggio riceve un gettone Borsa troppo grande. Questo gettone viene usato per rappresentare la valigia nella quale i personaggi mettono gli oggetti che non usano al momento (cioè le carte oggetto che non sono presenti al momento nella scheda personaggio del personaggio). quando un personaggio riceve o non fornisce una carta Oggetto, deve sempre essere messa sotto il gettone Borsa del personaggio. durante il passaggio di gestione di personaggio, un personaggio può fornire carte oggetto dalla sua Borsa a aree di carte idonee sulla sua scheda personaggio, e/o non fornire carte oggetto dalla sua scheda personaggio, rimettendola nella sua borsa.

Un gettone borsa ha una capacità limite di tre carte. Ciò significa che un personaggio potrebbe non avere più di tre oggetti nella sua borsa in ogni momento. Se un personaggio riceve una carta oggetto (da ogni fonte)ma ha già tre carte oggetto sotto il suo gettone borsa, lui deve immediatamente metterne una (o la nuova carta oggetto o una delle carte che sono già sotto il gettone borsa) nel mazzo Mercante senza ricevere alcun compenso.

Nota: questo è anche l'unica volta che un giocatore può scegliere di sbarazzarsi di un oggetto dalla sua borsa. Perciò non è possibile per un giocatore di sbarazzarsi arbitrariamente una carta oggetto dalla sua borsa per prevenire di essere saccheggiato dopo un combattimento giocatore contro giocatore.

CARTE OGGETTO

All'inizio del gioco , tutte le carte oggetto sono separate in quattro mazzi oggetto,, come identificate dai loro simboli sul retro della carta. I contenuti di questi quattro mazzi rappresentanti armi, armatura, manufatti,pozioni, papiri e altre cose che i personaggi possono ricevere risolvendo missioni, sconfiggendo creature e personaggi e comprandolo dal Mercante.

Il mazzo triangolo (bianco) ha la maggior parte delle carte e rappresenta gli oggetti nel gioco, il mazzo quadrato (blu) contiene oggetti di potere e resistenza più grande, e il mazzo cerchio(viola) che contiene gli oggetti più potenti e leggendari della resistenza più grande trovata in Azeroth. Il mazzo carte speciali oggetti (che consiste in carte con l'icona coppa sul retro) rappresenta una vasta varietà di oggetti.

ESTRARRE CARTE OGGETTO DAL MAZZO OGGETTO

La sezione ricompensa delle carte Missione indica se una o più carte Oggetto vengono ricompensate sul completamento della missione. Le ricompense degli oggetti sono indicate da uno o più simboli che identificano il mazzo Oggetti dal quale la carta deve essere estratta.

Per ogni simbolo presente la missione ricompenserà un oggetto.

Ogni simbolo caratterizza un “Numero Estrazione” che va da uno a tre. Questo numero significa il numero di carte che il giocatore deve estrarre dal mazzo Oggetto appropriato. Il giocatore deve poi selezionare UNA di queste carte come suo premio. Le carte che vengono estratte in questo modo, ma non scelte come il premio finale, vengono subito messe a faccia ingiù in fondo al loro rispettivo mazzo Oggetto.

Se un premio garantisce più carte Oggetto, i giocatori devono risolvere ogni simbolo Oggetto uno alla volta nell’ordine presentato nella sezione premio della carta Missione.

Esempio: dopo aver completato la missione da solo, il Prete guadagna gli oggetti rappresentati nello specchietto di pag. 23. : Triangolo (2, Triangolo (2) e Quadrato (1) in più all’oro, XP e il premio oggetto speciale. Per prima cosa il Prete estrae da in cima al mazzo Oggetti Triangolo due carte. Sceglie una di queste due e scarta la carta Oggetto che non è stata scelta mettendola a faccia ingiù in fondo al mazzo triangolo. Poi estrae le prossime due carte dal mazzo triangolo, ne sceglie una, e di nuovo scarta la carta non scelta mettendola a faccia ingiù in fondo al mazzo triangolo. Poi il Prete estrae la carta in cima al mazzo quadrato e tiene questa carta (il Numero di Estrazione sull’oggetto quadrato era 1 che non dà al personaggio una scelta di carte). Il Prete poi mette le tre carte Oggetto sotto il suo gettone Borsa. Alla fine il giocatore controllando il Prete cerca attraverso il mazzo degli Oggetti Speciali e riconquista la carta Oggetto “le cose dell’ovest”

Oggetti speciali

Delle missioni garantiscono oggetti speciali come parte del loro premio. Le ricompense degli oggetti speciali sono sempre presentati in carattere rosso. Quando un gruppo si aggiudica un oggetto speciale da yba nussuibe (tipicamente ci sarà una scelta tra due oggetti speciali diversi) il gruppo semplicemente prende quell’oggetto specifico nel mazzo Oggetti Speciali. In altre parole, questi oggetti non vengono estratti a caso.

Oggetti e gruppi

Se un gruppo di personaggi riceve premi oggetto (inclusendo oggetti speciali), il gruppo deve decidere e distribuire gli oggetti tra i membri del gruppo.

Oggetti Soulbound

Certi oggetti hanno la parola chiave Soulbound. Un oggetto soulbound non può né essere dato ad un altro personaggio né venduto al mercante.

Oggetti aggiuntivi

Degli oggetti (e alcuni poteri) hanno una prominente “+” grafico davanti alla loro icona rappresentante il personaggio. questi oggetti vengono chiamati oggetti “aggiuntivi”, e seguono regole leggermente diverse che normali carte oggetto. Le carte oggetto aggiuntive sono tipicamente Elmetti, scudi o speciali munizioni per armi di vario tipo.

Come tutte le altre carte, un oggetto aggiuntivo può solo essere fornito ad un’area idonea che condivide il suo carattere e tratto normale.

A differenza di carte oggetto normali tuttavia ogni oggetto aggiuntivo è caratterizzato da due tratti, il suo tratto *funzione* seguito dal suo tratto *normale*. Per esempio l’oggetto aggiuntivo Elmetto illustrato nella figura di pag.24 dell’opuscolo ha i tratti: **Elmetto- Pelle**

Come altri oggetti, un oggetto aggiuntivo deve essere conforme al normale tratto richiesto dell’area della carta. Un personaggio non può, per esempio, aggiungere l’Elmetto (che ha il tratto normale **Pelle**) ad un’area carta che permette solo il tratto **Vestito**.

A differenza di oggetti normali, **un personaggio può fornire un oggetto aggiuntivo ad un’area carta che è già stata fornita da una carta oggetto normale**. Semplicemente metti l’oggetto aggiuntivo in cima ad ogni carta esistente in modo che ogni carta nell’area carta sia visibile.

Ogni area carta può contenere un numero di oggetti aggiuntivi come supplemento degli oggetti normali singoli, **ma solo un oggetto aggiuntivo di ogni carattere funzione può essere fornito ad**

un'area carta alla volta. Per esempio, un personaggio non può fornire due oggetti aggiuntivi **Scudi** alla stessa area carta.

Gli oggetti aggiuntivi come altri oggetti possono solo essere forniti o non durante il passo di Gestione Personaggio del turno di gioco della fazione amica.

IL MAZZO DEL MERCANTE

La parte destra del tabellone è caratterizzata da un area nella quale c'è il **mazzo del Mercante**. Questa pila di carte rappresentano gli oggetti disponibili che vengono venduti dai mercanti attraverso Lordaeron. Durante il gioco, le carte oggetto vengono messe nel mazzo Mercante quando vengono vendute dai giocatori, scartate dalle Borse dei giocatori, e aggiunte dal percorso di turno. Gli oggetti vengono rimossi dal mazzo Mercante quando vengono comprati dai personaggi. Quando un giocatore fa un'azione Città, invece di comprare nuovi potere dal suo mazzo Classe e guadagnare gettoni Salute e Energia, può anche comprare e vendere carte Oggetto al mazzo Mercante. Un giocatore che fa un'azione Città può comprare e vendere qualsiasi numero di carte oggetto in qualsiasi ordine.

Comprare attrezzature dal mercante

Un personaggio può guardare tutte le carte del mazzo Mercante, e può comprarne un qualsiasi numero. Come le carte Potere ogni carta oggetto a un prezzo in oro. Per comprare una carta oggetto, un giocatore deve rimuovere la somma di oro indicata dalla scheda personaggio e metterla nell'area oro centrale. Dopo aver pagato il costo in oro della carta oggetto, il giocatore la mette sotto il suo gettone Borsa.

Ricorda che i giocatori possono comprare carte oggetto che sono di un livello più alto rispetto al loro personaggio- ma i personaggi non possono fornirle finché non raggiungono il livello richiesto.

Vendere attrezzature al Mercante

Un personaggio può vendere qualsiasi numero di carte oggetto al mercante dalla sua scheda personaggio (ed è perciò permesso non fornire questi oggetti quando vengono venduti) o dal suo gettone Borsa. Quando si vende una carta oggetto al Mercante, il personaggio riceve **metà** arrotondata del valore in oro dell'oggetto dalla pila d'oro centrale. Dopo aver ricevuto l'oro, il giocatore mette la carta oggetto venduta nel mazzo del Mercante (rendendola disponibile ad altri personaggi, persino a personaggi nemici).

Ricorda che un personaggio non può mai vendere carte Potere al Mercante, anche se queste carte hanno un valore in oro. I personaggi non possono anche vendere oggetti Soulbound al Mercante.

CARTE EVENTO

Quando un segnaturno avanza in uno spazio che contiene un **simbolo carta Evento**, una carta Evento deve essere estratta e svolta.

Dopo che la fazione attiva ha estratto una carta Evento, la legge ad alta voce, svolge i suoi effetti e la mette a faccia insù, vicino al tabellone. Quando si incontrano le richieste dell'Evento, la carta viene scartata.

Carte Evento bonus

Delle carte Evento sono segnate con un “+” in fondo alla carta. Queste carte sono chiamate carte Evento Bonus. Dopo avere estratto una carta Evento bonus, la si legge a voce alta, vengono risolti i suoi effetti e viene scartata (a meno che la carta indica altre procedure). **Poi estrai e risolvi un'altra carta Evento.** Se la nuova carta Evento è un'altra carta Evento Bonus che ha lo stesso titolo

della carta Evento Bonus già estratta , viene scartata senza effetto e il gioco continua fino al prossimo turno.

In questo modo, i giocatori continuano a estrarre e risolvere carte Evento finché o una carta Evento viene estratta o una carta Evento bonus viene estratta con lo stesso titolo di quella estratta in questo turno.

Esempio: i giocatori hanno già estratto e risolto una carta Evento (la carta evento bonus “Mercanti di Lordaeron”). Dato che questa era una carta Evento bonus, viene estratta un'altra carta Evento. La prossima carta Evento è “la guerra delle terre interne”, che viene letta ad alta voce e messa vicino al tabellone. Dato che una carta Evento è stata estratta, questo passaggio Evento si chiude e il gioco procede al prossimo turno di fazione.

Esempio: i giocatori hanno già estratto e risolto due carte Evento bonus (“auction house” e “nuovi orizzonti”). Dato che l'ultima carta estratta era una carta bonus Evento, si deve estrarre un'altra carta evento. La carta estratta è un'altra “auction house”. Dato che era già stata estratta un'altra “auction house” carta Evento, la nuova carta viene scartata senza effetto. Questo passaggio Evento ora finisce e il gioco procede al prossimo turno di fazione.

Carta evento “casa all’asta”

Ogni carta “casa all’asta” rappresenta un unico oggetto all’asta che è utilizzabile da tutti i personaggi, ma richiede che i giocatori facciano delle offerte per la sua proprietà tramite un’asta “a pugno chiuso”.

Immediatamente dopo che la carta Evento “casa all’asta” viene estratta, tutti i giocatori devono annunciare quanto oro hanno disponibile (dato che è un’informazione aperta durante il gioco). Poi ogni giocatore deve nascondere la dalla vista la propria somma disponibile e mettere un’offerta segreta in un pugno chiuso, che viene rivelato simultaneamente da tutti i giocatori. L’offerente più alto mette la sua scommessa nella pila d’oro centrale e mette la carta Evento che rappresenta l’oggetto all’asta. Tutti gli altri giocatori rimettono la loro offerta nella loro area oro. Se c’è un pareggio , i giocatori devono determinare con i dadi che giocatore vince l’offerta.

Gli oggetti all’asta non hanno regole, restrizioni o limiti degli oggetti normali, e non vengono messi nella Borsa del giocatore. Un oggetto all’asta viene semplicemente messo sul tavolo di fronte al giocatore controllandolo, e lavora come descritto nel suo testo.

A differenza degli oggetti normali, tuttavia, gli oggetti all’asta del personaggio vengono immediatamente scartati se quel personaggio viene sconfitto più tardi durante il gioco.

La fazione più forte e quella più debole.

Delle carte Evento si riferiscono alla fazione più forte e più debole.

La **fazione più forte** è la fazione che unisce un numero di XP tra tutti i suoi personaggi (come indicato dal percorso XP) più alto. La fazione più debole è quella che ha un numero inferiore di XP.

Esempio: i tre personaggi della fazione dell’Orda hanno i gettoni dei propri personaggi sul percorso esperienza nella posizione 6, 8 e 13 per un valore combinato di XP di 27. I personaggi della fazione dell’Alleanza sono a 5,9 e 9, per un valore combinato di 23. Dato che l’orda ha un XP maggiore viene considerata la fazione più forte a questo punto, mentre la fazione dell’Alleanza è considerata la fazione più debole.

Se le due fazioni hanno XP pari, allora entrambe le fazioni sono più forti.

La carta evento “Guerre”

Diverse carte Evento rappresentano Guerre che si svolgono tra l’Orda e l’Alleanza a Lordaeron (come dice la carta di pagina 26 dell’opuscolo). Ogni carta Guerra funziona allo stesso modo, e garantisce un premio sostanziale alla fazione che riesce ad avere personaggi in due specifiche regioni del tabellone alla fine del turno della fazione opposta (le carte Guerre sono spesso una causa di conflitto diretto e PvP combattimento tra le due fazioni).

Per semplicità e dato che più Guerre possono essere attive allo stesso momento, abbiamo fornito diversi gettoni colorati. Quando una carta evento Guerra viene estratta, semplicemente mettere un gettone Guerra in ognuna delle due regioni nominate (questi due gettoni dovrebbero essere dello stesso colore). Questi gettoni forniscono una referenza visiva cioè quali regioni sono importanti da vincere in ognuna delle Guerre sul tabellone.

Dopo che una Guerra è stata vinta da una delle due fazioni, semplicemente rimuovere i gettoni Guerra dal tabellone e scartare la carta Evento relativa.

Boss e punti d'interesse

Diverse carte Evento indicano che un boss (o altri elementi significanti) sono apparsi da qualche parte sul tabellone. Se con ogni carta Evento, tali carte vengono messe a faccia insù vicino la tabellone finché non vengono risolte.

Raccomandiamo di mettere un gettone Punto di interesse nell'area del boss, per dare ai giocatori un riconoscimento visivo che questa zona è relativa ad una delle carte Evento a faccia ingiù.

Nota che il termine boss include il gioco Overlord (sebbene l'Overlord sia presente dall'inizio del gioco e non appare mai come una funzione della carta Evento).

Numero Destino

Ogni carta Evento ha un Numero Destino nel suo angolo in basso a destra. Questo numero rappresenta un numero a caso da 0 a 2. Nel gioco base, questo numero determina quanto lontano si muoverà l'Overlord Nefarian dopo ogni carta Evento estratta. Progettiamo di usare i numeri Destino per altri effetti nelle espansioni future di WoW.

LE SCONFITTE DEI PERSONAGGI

Dopo che un personaggio toglie l'ultimo gettone Salute dalla propria scheda personaggio, riceve *un'ultima possibilità* per usare le capacità che **gli faranno riguadagnare almeno un gettone Salute (come pozioni o altre abilità per le sfide)**. Se non si può acquisire almeno un gettone Salute, allora ha perso.

Fortunatamente in WoW, le sconfitte non sono permanenti, e il personaggio viaggerà presto attraverso Lordaeron di nuovo. Appena un personaggio viene sconfitto :

1. la figura del personaggio deve essere immediatamente messo o nel cimitero più vicino o nella regione di partenza della fazione (Southshore per l'Alleanza, Brill per l'Orda). Il giocatore che controlla il personaggio decide tra queste due opzioni. **Eccezione:** se un giocatore viene sconfitto in una regione che contiene un cimitero, allora il giocatore non può contare quel cimitero come il cimitero più vicino.
2. il personaggio immediatamente reinstalla le sue aree Salute ed Energia cosicché ci sia esattamente **un gettone** in ogni area.
3. un personaggio sconfitto perde ogni azione rimanente che possa aver avuto (se viene sconfitto durante il suo proprio turno di fazione).

In un combattimento PvP, è possibile che entrambi i personaggi dell'Alleanza e dell'Orda vengano sconfitti simultaneamente. Se succede ciò, questi personaggi devono a random determinare l'ordine nel quale si muoveranno verso il cimitero o verso la loro regione iniziale.

RIQUADRO DI PAGINA 27 DELL'OPUSCOLO DETERMINARE LA MISURA DEL PIATTO DEI DADI.

ESEMPIO.

Il Warlock Un dead è entrato in combattimento. Come primo passo della sua fase di attacco, deve determinare la misura del suo piatto dadi.

1. Il potere istantaneo Shadow Bolt del Warlock gli costa un Energia da usare, ma gli dà due dadi blu. Un dado per l'abilità, e un altro dado blu per aumentare la Shadow Bolt che il Warlock ha scelto.
2. il potere attivo Imp del Warlock gli dà un dado blu. Dato che questo è un potere attivo, non costa al Warlock nessuna Energia.
3. l'oggetto Moonstone Wand del Warlock non ha un costo di Energia e gli dà due dadi blu.
4. il Warlock potrebbe usare il suo oggetto Worn Staff, che non ha costo di Energia, può dargli un dado rosso, ma potrebbe perderlo per usare il suo Amuleto di protezione.
5. l'Amuleto di Protezione non ha costi di Energia e gli dà tre dadi verdi – ma solo se non tira dadi rossi. Dato che il Warlock non sceglie di usare il suo Worn Staff, riceve i tre dadi verdi
6. il Robe of Apprenticeship del Warlock non ha costi di Energia, e gli dà un dado verde (e un rilancio di 2 che userà più tardi)

COMBATTIMENTO

Il combattimento è uno degli elementi più importanti di WoW. Il combattimento è la sfida fondamentale nella quale i poteri, attrezzature e capacità del personaggio vengono usate contro le creature di Azeroth, i boss terrificanti e Overlords oppure contro i personaggi della fazione opposta. Di solito sono due tipi diversi di combattimento in WoW, ognuno con proprie regole. I due tipi sono:

- combattimento normale (contro le creature e boss)
- combattimento PvP (contro giocatori della fazione nemica).

Quando stai per entrare in un combattimento, prima devi determinare quale combattimento voler applicare e poi segui le regole di tale combattimento.

REGOLE GENERALI DEL COMBATTIMENTO

Le seguenti regole vengono applicate a entrambi i combattimenti.

Ferirsi

In ogni forma di combattimento, i personaggi potrebbero essere forzati a prendere ferite. Quando un personaggio prende una ferita, il giocatore toglie un gettone Salute dall'area Salute della sua scheda personaggio. Quando un personaggio prende + ferite, ogni gettone Salute viene rimosso uno alla volta, cosicché le capacità di sfida (come pozioni o poteri per la sfida) possono essere attivati ad ogni rimozione dei gettoni.

Un personaggio non può mai prendere più ferite che quelle richieste per sconfiggerlo, perciò non è possibile per un personaggio prendere ferite in eccesso. Es. Hai 2 punti ferita rimanenti e l'avversario te ne fa 4: il tuo personaggio muore e non si scarica sugli altri compagni il resto delle ferite.

Personaggio amico partecipante

Molti effetti delle carte si riferiscono a personaggi amici che partecipano. Si intende con ogni personaggio amico che partecipa al combattimento corrente anche **il personaggio attivo stesso**. Un personaggio non può mai usare una capacità che si riferisce ad un personaggio amico partecipante a meno che il personaggio che usi la capacità partecipi nel combattimento.

Togliere i dadi

Delle carte capacità istruiscono il giocatore attivo su come togliere i dadi per raggiungere un effetto. Il giocatore semplicemente toglie i dadi dal suo piatto di dadi (nel tempo appropriato indicato dalla carta) e li mette da parte per la durata della sua fase di attacco. Le regole per i dadi che vengono rimossi sono queste:

- un dado rimosso non può essere tirato di nuovo per abilità che aggiungono dadi più tardi nella fase di attacco del personaggio. i dadi rimossi abbassano il numero massimo di dadi a disposizione del giocatore

- i dadi tolti devono sempre venire da dadi attuali, fisici di un piatto di dadi di un giocatore. Un giocatore non può rimuovere un dado fantasma (che supera il numero di dadi massimi di un colore – numero max di 7-) per far fronte alla condizione di “rimozione” di un’abilità.
- Un dado che è stato individuato(“spotted”) non può essere rimosso volontariamente o viceversa.

COMBATTIMENTO NORMALE

La forma più comune di combattimento si ha quando un personaggio fa un’azione Sfida contro creature o boss sul tabellone.

Nota che quando si entra in un combattimento contro creature, solo creature **dello stesso tipo** nella regione parteciperanno al combattimento. Non è possibile inoltre , per esempio, entrare in combattimento contro sia i Murlocs che gli Gnolls durante lo stesso combattimento. Ricordati che queste creature (blu) non vengono mai trovate insieme nello stesso combattimento, anche se sono creature dello stesso tipo.

Ricordati che un personaggio deve sfidare l’intero gruppo di creature missione (i il gruppo di creature indipendenti) nella stessa regione. Non è possibile sfidare solo una creatura da un gruppo di creature diverse.

Quando un personaggio entra in combattimento contro creature, i giocatori avranno bisogno di consultare la scheda di referenza della creatura per trovare i valori relativi di combattimento e le abilità speciali per il tipo di creatura relativo.

Lottare in gruppo

Come descritto a pagina 10 dell’opuscolo sotto il titolo AZIONE SFIDA quando un giocatore fa un’azione di Sfida contro un boss o una creatura, può invitare qualsiasi personaggio amico nella stessa regione per unirsi a lui nel combattimento (qualsiasi personaggio desideri accettare l’invito deve spendere una delle sue azioni personaggio per fare così). Se più personaggi stanno partecipando in combattimento, si dice siano un **gruppo**.

La sequenza di round del combattimento

Quando si lotta in un combattimento normale, seguire la sequenza dei round di combattimento qui sotto:

1. **fase di attacco**
 - **passaggio del piatto di dadi**
 - **passaggio di ritiro**
 - **passaggio di posizionamento dei gettoni**
2. **fase di difesa**
 - **passaggio di disposizione di colpo (attacco)**
 - **passaggio di danneggiamento**
 - **passaggio di risoluzione**

Se un **gruppo** di personaggi è impegnato in un combattimento, **allora ogni personaggio nel gruppo svolge la sua fase di attacco individualmente** in un ordine deciso dai personaggi del gruppo all’inizio di ogni round di combattimento. Dopo che tutti i componenti di un gruppo hanno svolto una fase individuale di attacco, il round di combattimento procede alla fase di difesa, che viene svolta una volta per round di combattimento, a seconda del numero dei personaggi partecipanti.

Il personaggio che sta svolgendo la sua fase di attacco è anche chiamato “personaggio attivo”.

Esempio: il Cacciatore, il Prete e il Guerriero partecipano allo stesso combattimento. I giocatori sono d’accordo sull’ordine con il quale svolgeranno le loro rispettive fasi di attacco. Per primo il Guerriero svolge una fase di attacco (svolgendo il passaggio Piatto di Dadi, passaggio di Ritiro, e

il passaggio di posizionamento di gettoni), poi il Cacciatore svolge la sua fase di attacco, seguito dal Prete. Dopo che tutti i personaggi hanno svolto una fase di attacco, il round di combattimento procede con la fase di difesa.

Se solo un singolo personaggio è in combattimento, lui segue la sequenza dei round di combattimento passo dopo passo.

LA FASE DI ATTACCO

Durante questa fase, un singolo personaggio tirerà i dadi per determinare quanti danni (e che tipo di danno) e quanta difesa applicherà durante quel round di combattimento.

- **Passaggio di Piatto di Dadi**

Poiché è la prima azione di questo passaggio, un giocatore deve determinare quanti dadi ci sono nel suo piatto di dadi. Ogni carta sulla scheda personaggio che legge “aggiungi X al tuo piatto di dadi” aggiungerà dadi al piatto di dadi del giocatore in questo momento. Tipicamente, le carte oggetto in un’area “melee”, colpita e armor del personaggio forniscono dadi per il piatto di dadi del giocatore, e molti poteri (entrambi istanti e attivi) e talenti forniranno dadi lo stesso. Nota che delle carte (maggiormente poteri istantanei) hanno un **costo di Energia** che deve essere pagato in questo momento per far aggiungere i dadi al piatto di dadi del giocatore.

Dopo che un giocatore ha riunito tutti i suoi dadi per il suo piatto di dadi, li tira tutti in una volta.

Vedi l'Esempio di determinazione del numero del piatto di dadi” a pagina 27 dell’opuscolo per un esempio di come un giocatore determina la grandezza del suo piatto di dadi.

I LIMITI DEI DADI

WoW include 7 dadi blu, 7 dadi rossi e 7 dadi verdi. Un personaggio non può mai usare più di quelli forniti nel gioco, e non può mai sostituire dadi di un colore con dadi di altro colore. Ciò significa che un personaggio di livello alto che conta troppo sul tiro dei dadi di un colore particolare può trovarsi a essere a corto di dadi, e perciò perderà opportunità di combattimento (poiché poteva cercare oggetti e poteri che sostengono la sua forza nei dadi di altri colori).

- **Passaggio di ritiro**

Dopo che il piatto di dadi è stato tirato, il personaggio attivo può ritirare un numero di dadi uguale al suo totale valore di Ritiro. La maggior parte del valore dei Ritiri che vengono fatti inizialmente dai personaggi è zero, ma molti poteri, talenti e oggetti aumenta questo numero. Ricorda che delle carte (la maggior parte poteri istantanei) hanno un costo di Energia che può necessitare di essere pagato per guadagnare i benefici del Ritiro.

Il valore del Ritiro di un personaggio determina quanti dadi un giocatore può ritirare dopo aver visto il risultato del suo iniziale tiro dei dadi. **Ogni dado singolo può essere ritirato solo una volta** (perciò dop che un dado particolare viene ritirato, il suo secondo risultato deve essere tenuto). Noi raccomandiamo i giocatori di fare tutti i loro rilanci in un tiro, cosicché non c’è bisogno di ricordare quali risultati sono già stati rilanciati e quali no. Un giocatore a volte avrà un valore di Rilancio più alto rispetto al numero di dadi nel suo piatto di dadi, in questo caso non potrà usare il suo totale potenziale di rilancio.

Nota che il valore di rilancio di un personaggio si applica per ritirare dadi dal suo piatto di dadi e non per i lanci di altri giocatori o qualsiasi lancio di dadi che il giocatore fa fuori dal combattimento.

- **Piazzamento dei gettoni**

Nel passaggio piazzamento dei gettoni della fase di attacco, un giocatore mette gettoni colpo e armatura nell’area di combattimento della sua fazione (le aree di combattimento separate per ogni fazione sono negli angoli in basso a destra e in alto a sinistra del tabellone).

PIAZZARE COLPI DI DADI

Dopo aver rilanciato, ogni risultato che **equivale al valore Minaccia di una creatura o è più alto, viene considerato un “colpo/colpito”**. I colpi vengono considerati nel seguente modo e dipendono dal colore dei dadi.

- **Dadi blu:** per ogni dado blu che produce un colpo, mettere un **gettone colpo (hit)** nella **scatola danni (damage box)** dell'area di combattimento.
- **Dadi rossi:** per ogni dado rosso che produce un colpo, mettere un **gettone colpo** nella **scatola di difesa (defense box)** dell'area di combattimento.
- **Dadi verdi:** per ogni dado verde che produce un colpo, mettere un **gettone armatura** nella **borsa di difesa** dell'area di combattimento

PIAZZARE COLPI DI USURA(ATTRITO)

Poiché ogni personaggio ha un valore di Rilancio, ogni personaggio ha anche un valore di Attrito. La maggior parte del valore di Attrito dei personaggi che iniziano è zero, ma molti poteri, talenti e oggetti possono aumentare tale valore.

Dopo aver piazzato i gettoni nelle scatole difesa e danno dell'area di combattimento dopo risultati di successo dei dadi, il giocatore che attacca ora **automaticamente piazza un numero di gettoni colpo nella scatola attrito uguale al valore di Attrito**.

RIQUADRO ROSSO DI PAGINA 28 DELL'OPUSCOLO

CAPACITA' DELLE CREATURE E VALORI DI COMBATTIMENTO

Ogni creatura in WoW ha una sezione specifica nella scheda di referenza della creatura. Questa sezione spiega come usare questa informazione.

1. **il nome e l'illustrazione della creatura.** Il nome e la figura del tipo di creatura rappresentata da questa sezione.
2. **le capacità della creatura.** Questa sezione sottolinea le abilità violente che porteranno il tipo di creatura a resistere contro ogni personaggio che lo sfidi in combattimento. Le abilità delle creature sono infatti durante la fase di attacco di ogni personaggio.
3. **il valore di combattimento della creatura .** questa griglia è divisa in tre valori di combattimento condivisi da tutte le creature e boss del gioco – Minaccia, Attacco e Salute. con il valore Minaccia si intende il risultato del dado che il personaggio deve fare per colpire la creatura. Con il valore Attacco si intende il numero di ferite che la creatura può infliggere ai personaggi in combattimento. Con il valore Salute si intende il numero di colpi che devono essere rimossi dalla relativa borsa di combattimento per sconfiggere la creatura.

Nota che la variazione dei valori di combattimento delle creature dipende dal colore della figura della creatura. Le creature verdi sono sempre le meno pericolose di quel tipo di creature, mentre quelle rosse sono sempre le più pericolose. Un Murloc verde, per esempio, ha un valore di attacco di 3, mentre uno rosso ha un valore di attacco di 5.

RIQUADRO BLU DI PAGINA 29

I SIMBOLI DEI DADI

Molte carte usano i simboli per rappresentare i vari dadi e il risultato dei dadi.

DADO BLU: un dado blu

DADO ROSSO: un dado rosso

DADO VERDE: un dado verde

UN DADO NERO: un dado nero significa “un dado di qualsiasi colore”

DADO DI DUE COLORI: un dado di due colori significa “un dado di entrambi di questi colori”

DADO CON NUMERO: un numero dentro l'icona del dado significa "questo risultato , in questo dado di questo colore"

DADO BICOLORE CON UN NUMERO E IL +: il segno + vicino all'icona del dado significa "questo risultato o maggiore, in questo dado di questo colore".

LA FASE DI DIFESA

Dopo che ogni personaggio abbia individualmente svolto una fase di attacco, il round di combattimento procede con la fase di difesa. Durante questa fase, i gettoni nell'area di combattimento verranno risolti e le creature/boss cercheranno di danneggiare i personaggi partecipanti.

a) Passaggio di disposizione di colpo (attacco)

Se il numero attuale di gettoni colpo nella scatola danno è uguale o superiore al valore Salute di almeno una creatura o boss opposti, quei gettoni vengono scartati, e la creatura viene immediatamente sconfitta (togliere la figura della creatura dal combattimento e rimetterla con le altre creature non usate). È possibile sconfiggere più creature in questo modo: semplicemente batti una creatura alla volta. Se l'ultima creatura viene sconfitta , il combattimento finisce immediatamente (e con successo).

Esempio: dopo che il Cacciatore e il Prete hanno svolto una fase di attacco, ci sono 3 gettoni colpo nella scatola danno. I personaggi stanno cercando di sconfiggere due Murlocs verdi che hanno un valore di Salute di 2. durante questo passaggio, i personaggi tolgono uno dei Murlocs e 2 dei gettoni colpo dalla scatola danno (lasciando un gettone nella scatola danno). Ora c'è solo un Murloc verde che rimane in combattimento.

b) passaggio di danno

ora aggiungete i valori combinati di attacco di tutte le creature rimanenti in combattimento e sottraete da questo valore il numero combinato di gettoni colpo e armatura nella scatola difesa.

Se il valore combinato dell'attacco delle creature è più grande che quello dei gettoni della scatola difesa, i personaggi nel combattimento devono prendere un numero di ferite uguale alla differenza tra i due numeri. Queste ferite possono essere distribuite tra i personaggi partecipanti in ogni modo accordato dai giocatori.

Se un personaggio toglie il suo ultimo gettone Salute, viene sconfitto. Se l'ultimo personaggio in combattimento viene sconfitto durante questo passaggio, il combattimento è immediatamente finito, e tutti i gettoni vengono rimossi dall'area di combattimento (qualsiasi creatura/ boss rimanente rimasto vivo, senza far caso al numero di gettoni colpo nelle scatole difesa o attrito).

Esempio: un Guerriero sta lottando solo contro due Naga verdi (che entrambi sono sopravvissuti al primo passaggio). Durante la sua fase di attacco, il Guerriero ha messo 5 gettoni colpo e 2 armatura nella scatola difesa. Durante il passaggio di danno della fase di difesa, il valore totale di attacco del Naga di 10 viene ridotto a 3 (perché il Guerriero ha 7 gettoni nella scatola difesa). Il Guerriero perciò deve prendere 3 ferite, così toglie 3 gettoni Salute dalla zona Salute della sua scheda personaggio.

c. Passaggio di risoluzione

All'inizio di questo passaggio, fai così:

- Scarta tutti i gettoni armatura dalla scatola di difesa.
- Metti tutti i gettoni colpo dalla scatola difesa alla scatola danno.
- Metti tutti i gettoni colpo della scatola attrito nella scatola danno.

Dopo aver fatto ciò, sia la scatola difesa che quella attrito devono essere vuote.

Ora ,se il numero di gettoni colpo nella scatola danno è uguale o superiore al valore Salute di almeno una creatura o boss opposti, quei gettoni vengono scartati, e la creatura viene immediatamente sconfitta (togli la figura della creatura dal combattimento e rimettila con le creature non usate). Più creature possono essere sconfitte in questo modo: semplicemente batti una

creatura alla volta. Se l'ultima creatura rimasta viene sconfitta, il combattimento finisce immediatamente.

Se una o più creature rimangono non sconfitte, qualsiasi gettone colpo nella scatola danno rimane qui (e sarà effettivo durante il prossimo round di combattimento).

Esempio: il Cacciatore e il Guerriero stanno lottando con due Ghouls verdi (nessun Ghoul è stato rimosso durante il primo passaggio). Durante il passaggio di risoluzione, i giocatori scartano tutti i gettoni armatura dalla scatola di difesa e mettono un totale di 4 gettoni colpo dalle scatole difesa o attrito nella scatola danno. ci sono ora 5 gettoni nella scatola di difesa (dato che un gettone colpo è stato messo qui da un colpo dado blu durante il passaggio piazzamento dei gettoni). Il valore Salute di ogni Ghoul è di 2. i giocatori tolgono 4 gettoni dalla scatola danno per sconfiggere entrambi i Ghouls. Il combattimento è finito, e i gettoni colpo rimanenti nella scatola danno vengono tolti senza nessun effetto.

RIQUADRO DI PAGINA 31

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CON CREATURE

Figura 1: il Guerriero Orc ha svolto un'azione di sfida contro un gruppo di Murlocs. Poiché è il primo passaggio della sua fase di azione, il Guerriero mette insieme i dadi per il suo piatto di dadi: 3 blu, 3 rossi e 4 verdi.

Figura 2: il Guerriero Orc lancia i suoi dadi. Risultati uguali o superiori al valore di minaccia del Murloc di 5 colpirà. Dopo aver lanciato, il Guerriero (con un valore di rilancio di 3) rilancia due dadi rossi e il blu e gli dà un risultato di 1. dopo aver rilanciato, c'è ancora un risultato rosso di 1 che rimane lì, il quale vista l'abilità speciale del Murloc, forza il Guerriero a perdere 1 Salute.

Figura 3: l'8 rosso e 6 rosso sono colpi e vengono messi come gettoni rossi nella scatola difesa. L'8 verde è lo stesso un colpo e viene messo nella scatola difesa poiché un gettone armatura. Il 7 blu e 6 blu sono colpi e vengono messi nella scatola danno come gettoni colpo. Il Guerriero ha un valore di attrito di 1, che gli permette di mettere un gettone colpo nella scatola di attrito.

Figura 4: durante il passaggio di disposizione del colpo, il Guerriero rimuove 2 gettoni colpo dalla scatola danno per sconfiggere il Murloc verde (il cui valore di Salute è 2).

Figura 5: durante il passaggio di danno, i rimanenti Murloc rossi applica il suo valore di attacco di 5 contro il Guerriero. Il Guerriero ha 3 gettoni nella scatola di difesa, che riduce il valore di attacco a 2. il Guerriero poi prende 2 ferite.

Figura 6: alla fine durante il passaggio di risoluzione, il gettone armatura viene rimosso dall'area di combattimento e i gettoni colpo nelle scatole di difesa e attrito vengono messi nella scatola danno. ci sono ora 3 gettoni nella scatola danno, non abbastanza per sconfiggere il Murloc rosso che ha un valore di Salute di 4. dato che entrambi i Murloc e il Guerriero sono vivi, un altro round di combattimento inizia. Nota che ci sono ora 3 gettoni colpo nella scatola danno. ciò significa che il Guerriero può sconfiggere il Murloc rosso durante il prossimo **passaggio di disposizione di colpo**, se lui colpisce con solo un dado blu.

PROSSIMO ROUND DI COMBATTIMENTO?

Se ci sono sia creature che personaggi rimanenti nel combattimento, un altro round di combattimento inizierà immediatamente. Questo continua finché o tutti i personaggi o tutte le creature vengono sconfitte.

Abilità delle creature

Tutte le creature e boss hanno un'abilità speciale che influenzerà il combattimento. L'abilità speciale di ogni tipo di creatura si trova nella scheda di riferimento della creatura e le abilità speciali per tutti i boss sono stampate sulle carte evento specifiche o sulle schede Overlord. I giocatori devono tener conto di queste abilità in combattimento.

Esempio: in un combattimento contro due Murloc verdi, il Guerriero ha appena tirato il piatto di dadi. Tra i risultati ci sono tre "1" sui suoi dadi rossi. Il rilancio del Guerriero ha un valore di 2 e decide di rilanciare due dei risultati "1". I nuovi risultati di quei due dadi sono un 4 e un altro 1. dato che il Guerriero sta mostrando ora due "1" sui suoi dadi rossi, deve immediatamente perdere 2 gettoni Salute dalla sua scheda personaggio per le abilità speciali del tipo di creatura Murloc.

Nota speciale: se un personaggio viene sconfitto da un'abilità speciale di una creatura alla fine del passaggio di Rilancio (come l'abilità speciale del Murloc o Naga), qualsiasi altro risultato dai dadi tirati dal personaggio sono ignorati e nessun gettone viene messo nell'area combattimento.

COMBATTIMENTO GIOCATORE CONTRO GIOCATORE

Un combattimento PvP c'è in queste due circostanze:

- 1) un personaggio svolge un'azione Sfida contro tutti i personaggi nemici nella sua regione attuale.
- 2) Il segnaturno raggiunge lo spazio Fine, forzando una battaglia PvP tra le due fazioni.

Come in ogni azione di Sfida, il personaggio attivo può invitare giocatori amici nella stessa regione per far parte della battaglia (ricorda che ogni personaggio deve spendere un'azione per entrare in combattimento).

Quando un personaggio inizia una battaglia PvP, deve entrare in combattimento con **tutti** i personaggi nemici nella regione. Non è possibile per lui di scegliere un solo nemico ed ignorare gli altri nella stessa regione. (come allo stesso modo non è possibile per ogni personaggio nemico nella regione di rifiutare di combattere). In questo modo, è possibile che una battaglia PvP consisterà in più personaggi in entrambe le parti.

Il personaggio/ personaggi che iniziarono il combattimento sono chiamati gli **attaccanti** e i personaggi nemici opposti sono chiamati **difensori**.

Un combattimento PvP viene svolto in un modo che è molto simile ad un combattimento normale, ma ci sono piccole differenze. Il combattimento PvP segue questa sequenza:

1. **fase di attacco**
 - **passaggio di piatto di dadi**
 - **passaggio di rilancio**
 - **passaggio posizionamento dei gettoni**
2. **fase di difesa**
 - **passaggio di armatura**
 - **passaggio di disposizione di colpo**
 - **passaggio di risoluzione**

La fazione attaccante svolge sempre la prima fase di attacco. Come in un normale combattimento, ogni personaggio individuale (attaccanti e difensori) devono risolvere una fase di attacco individuale per ogni round di combattimento. A differenza del normale combattimento l'ordine nel quale i personaggi svolgono la propria fase di attacco si deve **alternare** tra le fazioni. Ogni fazione può determinare quale ordine i suoi personaggi useranno nella fase di attacco, ma dopo che ogni personaggio ha svolto la propria fase di attacco un personaggio della fazione opposta deve svolgere una fase attiva. Continua alternando risoluzioni di fase di attacco tra fazioni fino a che ogni personaggio nel combattimento non abbia svolto una fase di attacco.

Esempio: due personaggi dell'orda hanno sfidato due personaggi dell'alleanza per un combattimento PvP. Dato che i personaggi dell'orda sono gli attaccanti, i giocatori dell'orda decidono quale personaggio dell'orda prenderà la prima fase di attacco. Il personaggio dell'orda scelto svolge la sua fase di attacco, dopo che i giocatori dell'alleanza abbiano scelto i due personaggi che faranno la prima fase di azione dell'alleanza. Il personaggio dell'alleanza svolge la sua fase di attacco seguito dal personaggio rimanente dell'orda e alla fine l'ultimo personaggio dell'alleanza.

Nota che se un personaggio singolo sta sfidando due personaggi nemici, quel singolo personaggio svolgerebbe la sua fase di attacco per primo seguito dai due personaggi nemici che svolgono e loro fasi di attacco nell'ordine che desiderano.

Una volta che ogni personaggio nel combattimento ha svolto una fase di attacco individuale, il combattimento continua alla fase di difesa, nel quale ogni passaggio si svolge simultaneamente tra le due fazioni.

LA FASE DI ATTACCO (PVP)

Oltre ad aver spostato avanti e indietro la risoluzione individuale di ogni fase di attacco tra i personaggi delle due fazioni, ogni fase di attacco viene svolta esattamente come il combattimento normale, eccetto il **valore di Minaccia** richiesto per ottenere un colpo contro gli opposti è ora **uguale al livello più alto dei personaggi opposti più due**.

Esempio: due personaggi dell'Alleanza sono entrati in combattimento contro un personaggio dell'orda. Il personaggio che ha il livello più alto è il livello 2 e il personaggio dell'orda è di livello 3. Il valore di Minaccia dei personaggi dell'alleanza è perciò di 4 e quello dell'orda è di 5. Così, durante la sua fase di attacco, un giocatore dell'alleanza avrebbe bisogno di totalizzare coi dadi 5 o di più per poter ottenere i colpi, mentre il giocatore dell'orda colpirebbe con un totale di 4 o più. I giocatori dell'alleanza mettono i gettoni armatura e colpo dai lanci di dadi con successo nell'area di combattimento sul proprio lato del tabellone, mentre i giocatori dell'orda mettono i gettoni nell'area combattimento della loro parte di tabellone.

Ricorda che è **molto importante** che le due razioni usino la propria area di combattimento durante il combattimento PvP (cosicché i gettoni colpo e difesa di entrambe le parti siano tenuti separati). dopo che tutti i giocatori attaccanti e difensori abbiano svolto le loro fasi di attacco, entrambe le parti metteranno gettoni da tutti i lanci di successo e uniscono i loro colpi di attrito nell'area di combattimento della loro parte di tabellone. A questo punto, il combattimento PvP procede con la fase di difesa.

LA FASE DI DIFESA

La fase di difesa del combattimento PvP differisce in qualcosa rispetto a quella del combattimento normale. Entrambe le fazioni dovrebbero svolgere ogni passaggio della fase di difesa simultaneamente.

- **Passaggio armatura (PvP)**

Ogni fazione ora toglie tutti i gettoni armatura dalla propria scatola di difesa. Per ogni gettone armatura tolto la fazione deve scegliere e togliere i seguenti dall'area di combattimento del nemico: a) un gettone colpo dalla scatola difesa del nemico oppure da quella danno sempre del nemico e b) un gettone colpo dalla scatola di attrito del nemico. Se ci sono più gettoni armatura che quelli colpo del nemico, i gettoni armatura in eccesso vengono scartati senza conseguenze.

Esempio: i personaggi dell'alleanza hanno 3 gettoni armatura nella loro scatola difesa. Togliendo i 3 gettoni, scelgono di toglierne 3 colpo dalla scatola danno dell'orda e 3 gettoni colpo dalla scatola attrito dell'Orda.

- **passaggio di disposizione di colpo (PvP)**

ogni fazione ora toglie i gettoni colpo rimasti dalla loro scatola danno. Per ogni gettone colpo tolto, la fazione opposta deve prendersi una ferita. Ogni fazione decide tra sé come distribuire le ferite tra i personaggi.

Se un personaggio toglie l'ultimo gettone Salute dalla sua scatola Salute, viene sconfitto. Se l'ultimo personaggio partecipante di una fazione viene sconfitto ora, il combattimento PvP è immediatamente finito, e tutti i gettoni vengono tolti dall'area combattimento senza nessuna conseguenza. Qualsiasi personaggio sopravvissuto (che saranno tutti della stessa fazione) hanno ora vinto il combattimento e possono saccheggiare un oggetto da ogni personaggio nemico sconfitto .

- **passaggio di risoluzione**

All'inizio di questo passaggio entrambe le fazioni dovrebbero mettere tutti i gettoni colpo delle scatole attrito e difesa nella scatola danno (ciò significa che sia le scatole difesa che attrito dovrebbero essere svuotate).

Poi, togliere , uno a uno, un gettone colpo da ogni scatola danno della fazione fino a quando solo una fazione non gli rimangono gettoni. La prima fazione che non ha più gettoni colpo deve prendere una ferita per ogni gettone rimanente nella scatola danno della fazione nemica. La fazione che prende le ferite decide come distribuirle tra i personaggi. Dopo ciò, tutti i gettoni colpo vengono rimossi, cosicché entrambe le aree di combattimento siano di nuovo vuote.

Esempio: dopo aver messo i gettoni dalle scatole attrito e difesa nella scatola danno, l'Orda ha 10 gettoni colpo nella propria scatola danno e l'Alleanza ne ha 7. dopo aver rimosso i gettoni uno alla volta, l'orda ha 3 colpi rimasti e l'alleanza nemmeno uno. Perciò, l'alleanza deve prendersi 3 ferite. L'alleanza decide che un personaggio rimuoverà 2 gettoni Salute dalla sua scheda personaggio e un altro personaggio toglierà 1 gettone dalla sua scheda personaggio.

Di nuovo, se un personaggio toglie l'ultimo gettone Salute dalla sua scatola Salute, lui viene immediatamente sconfitto. Se l'ultimo personaggio che partecipa in una fazione viene sconfitto in questo modo, il combattimento PvP finisce immediatamente, e tutti i gettoni vengono tolti dall'area di combattimento con nessun altro effetto. Ogni personaggio sopravvissuto vince il combattimento e può saccheggiare un oggetto dai personaggi nemici.

UN ALTRO ROUND DI COMBATTIMENTO?

Se ci sono personaggi di entrambe le fazioni che rimangono nel combattimento, un altro round di combattimento inizia ora. Questo continua fino a quando tutti i personaggi di una o dell'altra fazione non vengono sconfitti.

VINCERE UN COMBATTIMENTO PVP

Dopo che tutti i personaggi partecipanti di una fazione vengono sconfitti in un combattimento PvP, la fazione vincente può prendere un oggetto dalla Borsa (non dalla scheda personaggio) di ogni personaggio nemico sconfitto. I personaggi sconfitti devono essere d'accordo come distribuire gli oggetti saccheggiati tra di loro. Se la fazione vincente non vuole rubare oggetti (di solito perché non hanno spazio nelle loro Borse), si restituisce al personaggio sconfitto. Nota che i personaggi sconfitti dalla fazione vincente non possono ricevere oggetti saccheggiati.

SCONFITTE COMUNI DI FAZIONI

Dato che ogni passaggio della fase di difesa del PvP viene svolta simultaneamente, è possibile che tutti i personaggi di entrambe le fazioni vengano sconfitti nello stesso passaggio. In questo caso, non c'è nessun vincitore e non si saccheggeranno oggetti. L'ordine in cui sono stati sconfitti i personaggi, andranno nel cimitero o nella regione di partenza è determinato con i dadi.

VINCERE IL GIOCO

Un gioco di WoW finisce in uno dei due modi:

1. dopo la fine del trentesimo turno di gioco, i giocatori faranno una lotta di massa PvP. La fazione che vince questa battaglia PVP è il vincitore del gioco.
2. una fazione vince subito se riesce a sconfiggere l'Overlord prima che il segnatura entri nello spazio Fine. Quando una fazione sconfigge l'Overlord, il gioco finisce immediatamente e quella fazione è la vincitrice.

RIQUADRO BLU DI PAGINA 35

LA REGIONE DI PARTENZA DELLA FAZIONE

Ogni regione di partenza della fazione è specificamente evidenziata sul tabellone.

Queste regioni hanno due scopi oltre a funzionare come punto iniziale per i personaggi di una fazione all'inizio del gioco. Per primo, ogni volta che un personaggio viene sconfitto nel combattimento, può tornare qui (invece del cimitero). Secondo, un personaggio da una fazione nemica **non può mai** muoversi dentro la regione iniziale dell'altra fazione, rendendola un porto sicuro dai nemici che cercano di attaccare in combattimenti PvP continui.

L'OVERLORD

Ci sono tre Overlord diversi in WoW. All'inizio del gioco, i giocatori determinano quale Overlord apparirà nel gioco. Ogni Overlord viene rappresentato da una scheda Overlord che contiene una figura di un Overlord con i suoi valori di combattimento e abilità speciali.

Dopo aver scelto l'overlord, la scheda Overlord viene messa vicino al tabellone. Se si gioca con 6 personaggi, mettere il foglio Overlord con l'indicatore "6 Personaggi" a faccia insù. Se si gioca con 4 personaggi, assicuratevi che il lato "4 personaggi" della scheda Overlord si a faccia insù.

Ogni Overlord ha degli effetti unici specifici.

Kel'Thuzad per esempio ha 5 carte speciali che vengono mischiate nel mazzo Evento prima che il gioco inizi. Assicuratevi di leggere e applicare le istruzioni speciali per ogni Overlord come scritto sulla scheda Overlord.

Se un personaggio o un gruppo dovesse sfidare l'Overlord, ma perde il combattimento contro lui, vengono semplicemente considerati sconfitti, anche se avessero trovato una creatura normale / boss e perso. Il gioco poi continua normalmente.

LA BATTAGLIA FINALE PVP

Appena che il segnaturno raggiunge lo spazio Fine, il gioco normale è finito e la battaglia finale PvP tra le due fazioni inizierà. La fazione con XP più alti combinati saranno gli attaccanti (usare il dado se c'è un pareggio).

Prima che il combattimento inizi, tutti i personaggi riguadagnano automaticamente la loro Salute ed Energia fino alla loro capacità. Poi iniziando con i personaggi della fazione attaccante, ogni personaggio può svolgere un passaggio di gestione del personaggio finale.

Dopo di ciò, svolgere una battaglia finale PvP tra le due fazioni che coinvolgono ogni personaggio nel gioco. La fazione con uno o più personaggi sopravvissuti è la vincitrice del gioco. Se entrambe le fazioni vengono eliminate simultaneamente, il gioco finisce in pareggio.

ALTRE REGOLE

GIOCARE CON MENO DI 6 GIOCATORI

Gioco con due giocatori (4 personaggi)

Per giocare con due giocatori, ogni giocatore deve scegliere e controllare due personaggi: un giocatore controlla due giocatori dell'alleanza e l'altro controlla due giocatori dell'orda.

In un gioco due giocatori, estrarre solo tre carte Missione grigie e una verde Missione all'inizio del gioco. Ogni fazione avrà perciò quattro missioni idonee (invece di 5) durante il gioco

Gioco con tre giocatori (4 personaggi)

Per giocare con tre giocatori, due dei giocatori sceglieranno ognuno e controlleranno un personaggio della stessa fazione, mentre il terzo giocatore sceglierà e controllerà due personaggi della fazione opposta (quel giocatore non può scegliere sia la classe del Paladino che dello Sciamano)

In un gioco con tre giocatori, estrarre solo tre carte missione grigie e una carta Missione verde all'inizio del gioco. Ogni fazione avrà solo 4 missioni invece di 5.

Gioco con quattro giocatori (quattro personaggi)

In un gioco con quattro giocatori ogni giocatore controlla un personaggio cosicché ci sono solo due personaggi della stessa fazione.

In un gioco a quattro giocatori, estra estrarre solo tre carte missione grigie e una carta Missione verde all'inizio del gioco. Ogni fazione avrà solo 4 missioni invece di 5.

Gioco con cinque giocatori (sei personaggi)

Per giocare con 5 giocatori, un giocatore deve scegliere e controllare due personaggi della stessa fazione (il giocatore non può scegliere sia la classe paladin che shamam). In questo modo, una fazione avrà un personaggio che controlla un personaggio e un altro giocatore ne controllerà due (per un totale di 3 personaggi). La fazione opposta avrà 3 giocatori che controllano un personaggio. Non ci sono altri cambiamenti quando si gioca con cinque giocatori.

COMMERCiare OGGETTI E ORO TRA PERSONAGGI AMICI

Se dopo aver svolto un'azione personaggio, un personaggio è nella stessa regione di un altro personaggio amico, i due personaggi possono liberamente dare o scambiarsi carte Oggetto e/o oro tra di loro (nota che solo oggetti nella Borsa giocatore possono essere commerciati, dato che i giocatori possono solo non fornire Oggetti durante il passaggio Gestione personaggio): ricorda che le carte Potere e oggetti soulbound non possono mai essere venduti o dati ad altri personaggi.

GETTONI STUN E CURSE

Durante il gioco, è possibile che a un giocatore vengano assegnati gettoni Curse e Stun.

I gettoni Stun

Questi gettoni vengono dati a personaggi individuali durante il combattimento (attraverso l'abilità della creatura Spider primariamente). Quando un personaggio riceve un gettone Stun, mette il gettone nella scheda personaggio del personaggio per ricordarsi dell'infermità. Gli effetti di questi gettoni sono :

Per ogni gettone Stun che un personaggio ha avuto, deve rimuovere due dadi dal suo piatto (a piacimento) prima di lanciare ogni round di combattimento. *Se un personaggio non può togliere il numero di dadi richiesto dal suo piatto, è **immediatamente sconfitto prima che della sequenza del passaggio di rilancio.***

Dopo la fine di un combattimento (o quando un personaggio è sconfitto) togliere i gettoni Stun che gli sono stati assegnati durante il combattimento.

I gettoni Curse

I gettoni Curse vengono dati a personaggi individuali durante un combattimento (soprattutto attraverso l'abilità della creatura Wraith). Quando un personaggio riceve un gettone Curse, mette il gettone nella scheda del personaggio come ricordo dell'infermità. Gli effetti sono questi:

Per ogni gettone Stun che un personaggio ha avuto, deve rimuovere due dadi dal suo piatto (a piacimento) prima di lanciare e il personaggio riceve un RILANCIO -1 e ATTRITO-1

I gettoni Curse non vengono rimossi alla fine del combattimento . quando un personaggio svolge un'azione di Stare, può togliere un gettone Curse dalla sua scheda personaggio in più per riguadagnare gettoni Salute e Energia.

Se un personaggio svolge un'azione di Stare in una regione che contiene un'**icona città** amica, può rimuovere tutti i gettoni Curse dalla sua scheda personaggio.

Se sconfitto un personaggio può automaticamente togliere tutti i gettoni Curse dalla sua scheda personaggio.

INFORMAZIONI APERTE

Tutte le informazioni e materiali posseduti da un personaggio sono informazioni aperte. Ciò significa che giocatori possono controllare le carte e gettoni dei giocatori quando vogliono.

In più i giocatori possono guardare i contenuti del mazzo Mercante.

REGOLE ALTERNATIVE

Una volta che hai giocato un po' di volte, puoi usare queste regole alternative che possono soddisfare i tuoi gusti.

PVP MORTALE

Quando usi questa variante, i giocatori svolgeranno un combattimento PvP leggermente diverso da quello normale. Questa variante rende il combattimento PvP più veloce e più mortale, ma meno tattico.

In un combattimento PvP durante il passaggio di Risoluzione i gettoni colpo nella scatola danno non vengono sottratti dai gettoni colpo della scatola danno del nemico. Perciò ogni fazione deve prendere ferite uguali al numero di gettoni della scatola danno opposta. Da ciò si avranno più ferite durante ogni round di combattimento.

Quando si usa questa variante, se tutti i personaggi vengono sconfitti durante lo stesso passaggio di combattimento, con lo scopo di determinare una fazione vincente per la battaglia Pvp finale e certe carte Evento, la squadra con il numero minore di ferite non assorbite (dopo che tutti i personaggi sono stati sconfitti) è la vincitrice. Se entrambe le squadre hanno lo stesso numero di ferite non assorbite, allora il combattimento finisce in pareggio.

SCONFIGGERE L'OVERLORD!

Questa variante è per giocatori che vogliono concentrarsi sull'obiettivo Overlord e che non sono interessati a pianificare un combattimento PvP maggiore entro la fine del gioco.

Dopo il trentesimo turno, non muovere il gettone del turno nella posizione Fine. Invece muovere il gettone nella posizione 1. il gioco continua fino a quando una parte non sconfigge l'Overlord. Sul suo secondo giro del percorso dei turni, quando il gettone turno colpisce un'icona oggetto, mette un oggetto tondo (viola) nel mazzo Mercante, piuttosto del tipo indicato sul percorso di turno.

In questo modo, il gioco non finirà mai in un combattimento PvP e i giocatori devono focalizzarsi ad essere la prima fazione a sconfiggere l'Overlord come unico modo per vincere il gioco.

UNA GUIDA PER LA TUA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Scegliere i personaggi

Per la tua prima volta, a meno che sei già familiare con i personaggi WoW del gioco online, ti raccomandiamo i giocatori prendono i seguenti personaggi :

ALLEANZA : Artumnis Moondream (Druid)

Sandrai Darkshine (Warlock)

Burbonn Fang (Cacciatore)

ORDA: Grumbaz Crowsblood(Guerriero)

Sofeea Icecall (Mage)

Wennu Bloodsinger (Prete)

Il tuo primo turno di fazione

L'ordine di gioco tra personaggi amici non è molto importante durante il primo turno di ogni fazione, così raccomandiamo che ogni giocatore svolga due azioni di fila.

Visto che è la prima azione, raccomandiamo un'azione Città cosicché il tuo personaggio prenda alcune carte Potere del suo livello 1 dal suo mazzo di Classe. Dato che tutti i personaggi iniziano con 5 ori, ogni personaggio potrà prendere due carte di potere prima di avventurarsi dentro Lordaeron.

SCEGLIERE CARTE DI POTERE

Ci sono molte combinazioni di carte Potere da esplorare in ogni mazzo di Classe, ma per il tuo primo gioco ti raccomandiamo che i 6 personaggi prendano i poteri come descritti nella lista di pagina 40.

Dopo aver fatto la tua prima azione personaggio, procedi con la tua seconda azione. raccomandiamo che i personaggi svolgano un'azione Viaggio muovendosi verso una regione che contiene un gruppo di creature ricerca prodotte da una missione amica. Vorrai evitare di muoverti dentro una regione che contiene creature indipendenti (le figure blu), dato che queste creature non interromperanno il movimento, ma forzeranno i personaggi a sfidarle.

Durante il prossimo turno di fazione, almeno dei personaggi dovrebbero essere capaci di sfidare creature missione e completare la loro prima missione. In questo e in futuri turni di fazione, i personaggi dovrebbero cercare di guadagnare tanti XP possibili per raggiungere i livelli più alti.

Combattere contro creature come un gruppo è più sicuro che lottare da soli, ma ricordati che devi dividere i Xp, ori, e altri premi con gli altri personaggi del tuo gruppo. Decidendo se completerai te la missione da solo o in gruppo è una delle principali decisioni che dovrai prendere di continuo durante il gioco.

Il tuo primo talento!

Dopo aver completato una o due missioni, il tuo personaggio dovrebbe velocemente avanzare al secondo livello. Quando un personaggio avanza di livello, può prendere una carta Talento (del suo nuovo livello o più basso) dal suo mazzo Classe. La lista di pagina 40 rappresenta le carte che raccomandiamo ai personaggi che iniziano.

Il mio personaggio può sopravvivere lottando contro una creatura specifica?

Per valutare una creatura, sebbene tutti i suoi valori di combattimento siano importanti, è più facile guardare il suo valore di Attacco. Il tuo personaggio potrà resistere al suo valore di Attacco nel primo round di combattimento? Poiché sei un personaggio di primo livello, se sei fortunato avrai successo lottando contro un singolo Murloc, Gnoll, Ghoul, o Scarlet Crusader. Fai attenzione ad ogni gruppo di due o tre creature missione e ad ogni creatura elencata sotto il foglio di referenza creatura del Ghoul/ Scarlet Crusader. Se sei hai il dubbio se riuscirai a sconfiggere la creatura, invita un altro personaggio in combattimento (se quel personaggio è nella stessa regione). Vorrai evitare di essere sconfitto troppe volte, specialmente presto nel gioco.

Strategia generale

L'obiettivo del gioco è di portare la tua fazione alla fazione! Il miglior modo per fare ciò è di sconfiggere l'Overlord prima che la fazione nemica faccia lo stesso. Il tuo obiettivo dovrebbe essere di avanzare velocemente nei livelli, cosicché tutti i personaggi della tua fazione possano raggrupparsi e sconfiggere l'Overlord.

Alla fine, ci sono delle cose da tenere in mente:

- non ricevi XP per sconfiggere i personaggi nemici o creature indipendenti
- quando un personaggio sale di livello immediatamente riguadagna Energia e Salute che possono guadagnargli azioni di Stare
- vincere il gioco è uno sforzo di squadra, così risparmi oggetti preziosi che altri membri della tua fazione possono usare e provi a fare ciò che è meglio per la tua fazione piuttosto che ciò che è meglio per il tuo personaggio.