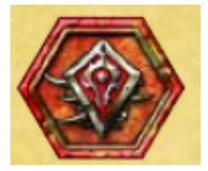
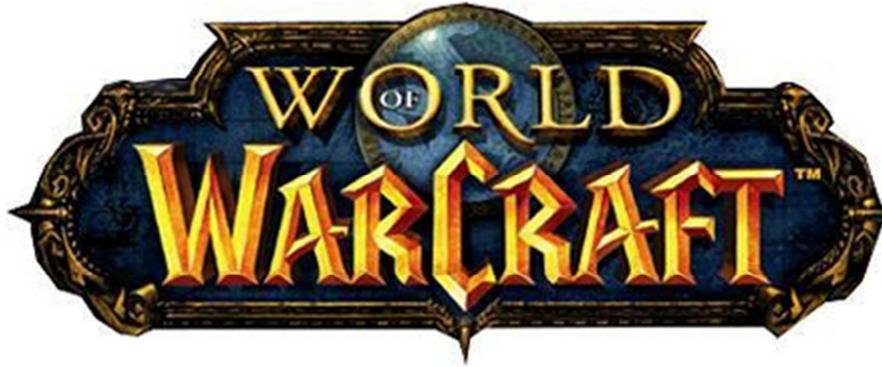




ALLEANZA



ORDA



Obiettivo Del Gioco

Lo scopo del gioco è portare la vostra fazione (alleanza o orda) alla vittoria, sconfiggendo il signore supremo entro 30 turni, oppure al termine del 30° turno se nessuna fazione ha sconfitto il signore supremo, ci sarà un combattimento PvP (detto anche GcG) fra le 2 fazioni. Per sconfiggere il signore supremo, i pg devono guadagnare ori e oggetti concludendo le missioni.

Iniziare il Gioco

Ognuno sceglie a quale classe appartenere e sceglie se far parte dell'alleanza o dell'orda e riceve : la sua scheda personaggio, il suo mazzo classe, 1 segnalino borsa e 1 libro degli incantesimi, 5 monete d'oro, il massimo della sua salute ed energia consentita dal Lv e 2 segnalini azione

Scheda Personaggio

Indica lo status del vostro pg e la sua salute/energia massima a seconda del LV attuale, ha diverse aree dedicate all'oro/salute/energia. Ha 7 carte dove equipaggiare oggetti e/o poteri e le relative restrizioni : un oggetto e/o potere può essere equipaggiato in solo se è disponibile uno slot carte che raffigura lo stesso *tipo di carta* (su ogni oggetto e/o potere il *tipo di carta* è raffigurato in alto a sx) e se il *tratto della carta* (indicato a metà della carta) è uguale a quello presente sullo slot carta (se c'è scritto *tutto* puoi equipaggiare tutti gli oggetti di quel tipo). Ha inoltre indicata l'abilità del pg, ed ha 4 slot per le carte talento, che potrete ricevere ogni volta che salite di livello (una volta scelti i talenti NON possono essere cambiati, a meno che non esca la corrispondente *carta evento* [pg 9])

N. B. : In ogni round di combattimento potete scegliere se usare o non usare gli oggetti e/o le carte potere equipaggiate.

Simbolo della Classe in questo caso é uno Stregone dell'orda (perché lo sfondo è rosso)

Abilità Speciale

L'area riservata alla salute e all'energia

L'area riservata all'oro



Livello attuale del pg

I 7 slot per le carte potere e oggetto

Lo spazio riservato ai talenti

Le Classi sono :

salute/energia LV 1

Prete		Mago		Druido		Stregone		2/4
Cacciatore		Ladro						3/3
Guerriero								4/1
Paladino		(solo alleanza)						3/2
Sciamano		(solo orda)						3/3

Ogni classe ha le sue abilità uniche, che sono raccolte nel mazzo classe.

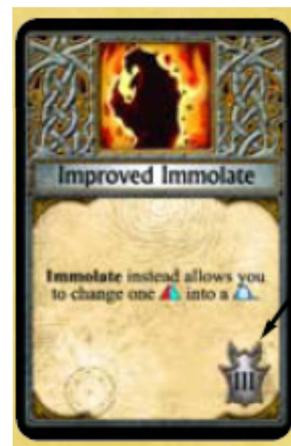
Mazzo Classe (non va mischiato)

Contiene i *talenti* e le *carte potere* della tua classe. All'inizio di una partita conviene dividere le carte talento dalle carte potere e ordinare questi 2 mazzi per livello, indicato in basso a dx nelle carte talento e in alto a sx nelle carte potere. Le carte potere vengono comprate quando una pg fa un'azione *addestramento* o *visita la città* (vedi pag XX) e NON possono essere VENDUTE, mentre il pg può scegliere UNA e solo una carta talento ogni volta che sale di livello (se un pg sale al LV 2 può scegliere una carta talento di LV 2; se sale al LV 3 può scegliere una carta talento fra quelle di LV 2 e quelle di LV 3 etc...).

Comprendere una carta potere

Una carta potere ha una parte in cui riassume il suo costo in oro, il livello necessario per poterla usare e l'energia per poterla usare, questo schema è lo stesso usato nelle carte oggetto.

Carta Talento



Carta Potere

LV
necessario



Costo
in Oro

Energia



Ecco com'è
indicato il LV
nelle carte
potere/talento e
oggetto

Inoltre una carta potere può aver nell'angolo in alto a sx uno di questi 2 simboli



Potere Istantaneo : ogni volta ce un pg usa questo potere DEVE pagare il suo costo in energia

Potere Attivo : quando il pg equipaggia questo potere sulla sua scheda personaggio paga il suo costo in energia e l'effetto è valido ogni volta che lo vuole usare e NON DEVE pagare più il suo costo in energia; se un pg disequipaggia un potere attivo e poi lo equipaggia di nuovo, DEVE pagare il suo costo in energia.

Libro degli incantesimi



Tutti i poteri che vengono tolti dalla *scheda personaggio* si mettono nel *libro degli incantesimi*, che può contenere un numero illimitato di poteri.

Le miniature
dei personaggi



Borsa



Nella *borsa* vengono messi gli oggetti che un pg non vuole usare, e può contenere max 3 oggetti. Se un pg riceve un oggetto ma ha già 3 oggetti nella sua borsa deve scartare un oggetto dalla sua borsa e metterlo nel *mazzo mercante*, non può equipaggiare degli oggetti per evitare di scartarne altri. Se un pg ha 3 oggetti nella borsa può comunque disequipaggiare un oggetto dalla sua scheda personaggio e a patto che ne prenda un altro dalla sua borsa. PUÒ CONTENERE oggetti di livello superiore a quello del pg.

Oggetti

Gli oggetti si ottengono come ricompensa quando si completano le missioni, e si possono comprare dal *mazzo mercante*. I diversi simboli indicano al diversa rarità degli oggetti, in ordine di rarità crescente abbiamo : triangolo, quadrato e cerchio.



Gli oggetti a calice sono oggetti speciali che vengono consegnati dopo aver terminato alcune missioni. Gli oggetti possono essere venduti da un pg che compie un'azione *visita la città*, e l'oggetto viene venduto alla metà del prezzo indicato (arrotondando per eccesso, un oggetto che costa 5 ori viene venduto a 3 ori). Come le carte potere anche gli oggetti hanno in alto a sx un'icona per distinguerli; FATE ATTENZIONE ALLE DIVERSE ICONE PERCHÉ INDICANO **IL TIPO DI OGGETTO** e quindi anche DOVE VANNO MESSI GLI OGGETTI SULLA SCHEDA PERSONAGGIO QUANDO VENGONO EQUIPAGGIATI.



Armi da attacco ravvicinato Armi da attacco a distanza Armatura Oggetto generico Oggetto che va tenuto in borsa

Gli oggetti che vanno tenuti in borsa sono in genere pozioni e pergamene, dopo che sono state utilizzate vengono messi nel mazzo mercante. Ovviamente ogni slot sulla scheda personaggio può contenere un solo oggetto, ci sono però degli oggetti aggiuntivi che hanno un *più* accanto all'icona del tipo, e possono essere messi nello slot adeguato anche se c'è già un altro oggetto. In genere gli oggetti aggiuntivi sono elmi, guanti, scudi, munizioni speciali etc..



L'ultima cosa da sapere sugli oggetti è che essi hanno un **tratto**, a metà della carta oggetto vi è una parola che specifica maggiormente quell'oggetto, qui ad esempio vi è scritto "leather" (= pelle : non vi preoccupate il gioco è in italiano, le immagini sono in inglese) perciò possiamo avere un'armatura "pelle" o un'armatura "abito", ciò vale anche per le armi etc...

Certi oggetti riportano la frase "*legato all'anima*" e non possono essere scambiati o venduti.

Equipaggiare e disequipaggiare

Un pg può compiere 2 azioni per turno, al termine delle quali inizia la sua *fase di gestione del personaggio*, durante la quale può equipaggiare e/o disequipaggiare un qualunque numero di carte potere e/o oggetto. Ciò è molto importante perché determinerà quali oggetti e/o poteri potrà utilizzare al prossimo turno, QUESTO È L'UNICO MOMENTO DEL GIOCO IN CUI IL PG PUÒ EQUIPAGGIARE E DISEQUIPAGGIARE OGGETTI.

Una carta, per essere equipaggiata in un'area dedicata alla scheda personaggio deve soddisfare TUTTI i seguenti requisiti :

- Deve corrispondere al **tipo** di carta dell'area
- Deve corrispondere al **tratto** di carta dell'area (solo per gli oggetti)
- Gli oggetti aggiuntivi hanno 2 tratti ex: "*guanti - pelle*" e quindi un pg può equipaggiare questo oggetto solo se non ha un altro oggetto con il tratto *guanti*, può comunque avere un altro oggetto con tratto "*elmo - pelle*" etc...
- Deve avere un livello PARI O INFERIORE a quello del personaggio
- Ogni carta preesistente in un'area idonea deve essere prima disequipaggiata (tranne le carte prestampate o le carte aggiuntive)

Quindi ad esempio un oggetto che ha tipo = arma a distanza e tratto = bacchetta non può essere equipaggiato nella scheda personaggio dello cacciatore perché il suo slot per le armi a distanza ha come tratto "arco" o "arma da fuoco"

Eccezioni

Il guerriero sulla sua *scheda personaggio* ha uno slot dedicato ai poteri attivi il cui tratto indica "solo poteri di assetto" quindi in questo slot non possono essere messi altri poteri diversi da quelli che hanno come tratto al parola "assetto".

Anche i poteri hanno un tratto e sulla scheda personaggio non può essere presente più di UN potere per ogni tratto. Ex i poteri del paladino hanno questi tratti "aura" "sigillo" e "virtù" [sono delle parole il cui solo scopo è quello di indicare la validità di questa regola ovvero] il paladino non può aver equipaggiati 2 poteri "virtù", ma può avere contemporaneamente equipaggiati 1 potere "aura", 1 potere "virtù" e un potere "sigillo".

La sequenza dei round di gioco

i giocatori si siedono al tavolo in modo tutti i pg dell'alleanza si trovino da un lato e tutti i pg dell'orda si trovano dallo stesso lato, la prima fazione a iniziare il turno è SEMPRE l'orda. Il turno di una fazione è detto *turno fazione* e ad esempio durante il turno dell'orda tutti i pg dell'orda possono compiere ciascuno 2 azioni, in qualunque ordine preferiscono. Finite le 2 azioni c'è la fase di *gestione del personaggio* e per concludere il turno si muove il *segnalino tempo* (indicato qui accanto) di una casella lungo il percorso turni, e poi il turno passa all'altra fazione.



Le Azioni

Durante il proprio turno fazione un pg può compiere 2 delle azioni descritte (può compiere la stessa azione anche 2 volte). Per ogni azione che compie egli gira dalla parte grigia un *segnalino azione* (indicato qui accanto) per ricordare a tutti gli altri giocatori che ha compiuto un'azione.



VIAGGIARE

Se un pg esegue un'azione viaggiare può spostarsi fino a 2 regioni di distanza. Se entra in una regione con una creatura BLU deve fermarsi in quella regione e la sua prossima azione DEVE ESSERE una sfida contro la creatura BLU.



Un pg può anche spostarsi attraverso le linee aeree della sua fazione, facendo ciò "spende" un punto movimento per spostarsi da una regione con la linea aerea ad un'altra regione che DEVE contenere una linea aerea alleata, e poi può muoversi di un'altra regione. A sx la linea aerea per l'alleanza a dx la linea aerea dell'orda.



Uno sguardo alla mappa



la mappa è formata da tante regioni divise da linee di diversi colori che indicano le diverse zone in cui è diviso il piano di gioco, quando un pg viaggia può varcare una linea di qualsiasi colore tranne quelle NERE che indicano i limiti della mappa.

Da sx a dx la città dell'alleanza, il cimitero, una creatura BLU e la città dell'orda.



RIPOSARE



Quando riposi recuperi una combinazione di salute ed energia pari al doppio del tuo LV, se invece riposi mentre ti trovi in una città alleata recuperi una combinazione di salute ed energia pari al triplo del tuo LV. Ex un pg di LV 1 si riposa fuori dalla sua città quindi può recuperare o 2 segnalini salute o 2 segnalini energia o 1 segnalino energia e 1 salute etc... a sx i segnalini energia e a dx segnalini salute in tagli da 1 e da 3.



ADDESTRAMENTO

Quando scegli di eseguire l'azione addestramento, puoi guardare il tuo *Mazzo Classe* e comprare un numero qualunque di carte potere il cui LV sia pari o minore del tuo LV attuale. Ricorda che può equipaggiare le carte potere solo nella *fase di gestione del personaggio*.

VISITARE LA CITTA'

Un pg può visitare la città solo se si trova in una città alleata (guarda sopra le icone). Se un pg scegli di visitare la città può fare le seguenti cose :

- 1) Recuperare una combinazione di salute ed energia pari al tuo LV
- 2) Comprare un qualunque numero di carte potere dal *Mazzo Classe* (di LV pari o inferiore a quello attuale)
- 3) Comprare e vendere un qualunque numero di carte dal/*al mazzo mercante* (di qualunque LV) [pag 9], puoi vendere anche le carte equipaggiate senza doverle prima mettere nella borsa, ma se acquisti un oggetto lo DEVI mettere nella borsa, inutile dire che se hai già 3 oggetti non puoi acquistare niente dal mercante (a parte le *pozioni* e le *pergamene* su cui è riportato "non conta ai fini del limite della borsa")

SFIDA

Puoi sfidare un *gruppo di creature* (o di personaggi nemici) [vedi più avanti] che si trova nella tua stessa regione. Quando fai un'azione sfida puoi invitare gli altri membri della tua fazione se si trovano nella tua stessa regione e se possono compiere un'azione. Se un personaggio vuole sfidare un altro personaggio nemico ma nella stessa regione ci sono 2 personaggi nemici egli deve sfidarli entrambi, non può decidere di combattere solo contro uno dei 2. Una sfida si conclude sempre con la vittoria dell'attaccante o del difensore (che sia esso una creatura o un personaggio).

Gruppo di creature



E' un insieme di creature BLU con lo stesso nome OPPURE è un insieme di creature MISSIONE (di colore verde e/o rosso) con lo stesso nome. Ricordiamo che se un pg si trova in una regione con una creatura BLU egli DEVE utilizzare la sua prossima azione per sfidarla, anche se nella sua stessa regione ci sono delle creature MISSIONE. Inoltre, i giocatori dell'alleanza possono completare solo le missioni dell'alleanza, lo stesso vale per l'orda.

Nell'esempio a fianco il pg (in grigio) deve sfidare per forza l'orco azzurro prima di poter attaccare i 2 murloc verdi.

Combattimento

Esistono 2 tipi di combattimenti : il combattimento contro le creature e contro i personaggi della fazione avversaria (detto PvP o GcG). In entrambi si usano dei dadi a 8 facce per stabilire se l'attacco avrà successo oppure no. I dadi VERDI rappresentano la difesa, i ROSSI l'attacco corpo a corpo e i BLU l'attacco a distanza. E' utile ricordare che all'inizio di ogni round di combattimento ogni pg può scegliere quali carte potere e/o equipaggiamento usare. Ciò è importante quando un pg combatte contro una creatura che a causa della sua abilità speciale può danneggiare il pg attaccante se tira i dadi di un certo colore; e quindi il pg può non usare le carte potere e/o equipaggiamento che lo obbligano a tirare i dadi di quel colore.



Carte potere con più di un effetto

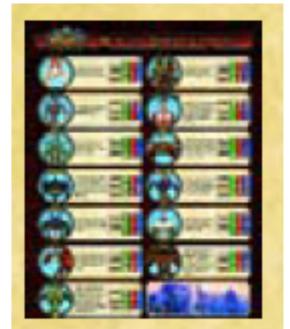
Se una carta potere ha più di un effetto, il pg per usare entrambi gli effetti paga il costo in energia una sola volta. Ex: hai una carta potere il cui costo è 1 energia con questo effetto "aggiungi un dado BLU nuovo tiro +1". Ovviamente tutti gli effetti per essere attivati devono avere un bersaglio coerente.

"Rimuovi i Dadi" Sulle carte potere e limite dadi

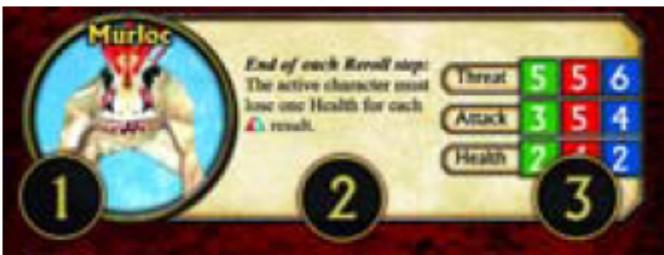
Se una carta potere riporta "rimuovi 2 dadi ROSSI dalla tua riserva dadi per recuperare 2 segnalini ferita" vuol dire che devi EFFETTIVAMENTE lanciare 2 dadi in meno di quanto potresti, ovvero se puoi lanciare 5 dadi ROSSI e attivi questa carta allora ne puoi lanciare 3, inoltre siccome ci sono 7 dadi per ogni colore, anche se le tue carte potere e/o equipaggiamento ti permettono di lanciare più di 7 dadi ROSSI [dico *rossi* per rimanere nell'esempio precedente ma intendo di qualunque colore] potrai lanciare **massimo** 7 dadi ROSSI e se attivi la carta potere ne potrai lanciare 5.

Combattimento Giocatore Vs Creatura

Quando un pg attacca una creatura di qualsiasi colore, gli altri pg, della sua stessa fazione presenti nella sua regione possono unirsi al combattimento pagando un'azione. La prima cosa da fare è **LEGGERE** il potere speciale della creatura riportato sulla *scheda creature* (qui a dx con una risoluzione pessima) perché esso può attivarsi nel momento specificato e bisogna stare attenti a seguire correttamente le regole.



Come si usa la scheda creature



Riportiamo a sx un ingrandimento per capire come funziona la scheda creature : in corrispondenza dell'1 è rappresentato il nome e l'immagine della creatura, il 2 è il potere speciale ed il 3 indica i valori di minaccia, attacco e salute (verranno spiegati in seguito) attribuiti a quella creatura. Se la creatura contro cui si combatte è verde si terrà conto solo dei valori scritti nella colonna verde e così via. Le creature verdi sono le più deboli, le rosse le più forti e le blu hanno valori intermedi.

Se un pg viene sconfitto (rimuove l'ultimo segnalino ferita dalla sua scheda personaggio) **dall'abilità speciale di una creatura, egli non potrà "piazzare i segnalini"** (e quindi non potrà dare il proprio contributo al combattimento anche se altri pg alleati continuano l'attacco contro la creatura)

Assegnare i dadi

Quando una carta recita "Fine Del tuo punto 1 riserva dadi [ovviamente ancora non sai cos'è il punto 1 riserva dadi leggi più avanti per capire] : assegna un 8 di un dado BLU per lanciare 1 dado rosso aggiuntivo" per *assegnare* intende che dopo che lanci il dado nel tuo *punto 1 riserva dadi* ti deve essere uscito un 8 per usare quel determinato effetto. **Ogni dado può essere assegnato solo una volta**, quindi se 2 carte richiedono che sia presente un 8 su un dado BLU per attuare un determinato effetto, dovrai scegliere quale carta attivare se hai ottenuto un solo 8 BLU, se ne hai ottenuti due puoi attivare entrambi gli effetti. Un dado può però essere assegnato **sia** dalla creatura **sia** dal pg attaccante, in questo caso il pg attaccante decide quale effetto si risolve per primo. La stessa cosa può avvenire in un combattimento PVP in quel caso l'ordine di risoluzione si decide casualmente (ciò è comunque raro che accada).

Subire le ferite

Ogni volta che un gruppo di pg subisce una ferita, i giocatori possono decidere quale pg deve subire la ferita. Quando ciò viene deciso si scarta un segnalino ferita dalla *scheda personaggio* corrispondente.

Segnalino Colpo



Segnalino Armatura



I Dadi nelle carte potere e/o equipaggiamento

I dadi nelle carte potere e/o equipaggiamento vengono rappresentati da piccoli trapezi di diverso colore ecco indicati un dado BLU, uno ROSSO e uno VERDE. Il dado con due colori indica *un* dado di un colore a scelta del giocatore *fra* i colori indicati. Il dado nero indica un dado di un colore a scelta del giocatore, un numero su un dado indica il risultato uscito su quel dado, un + vicino a un numero indica un risultato pari o superiore rispetto al numero indicato. Possiamo avere delle combinazioni di questi schemi elencati ex: un dado nero su sia uscito un 3+.



Combattimento Giocatore Vs Creatura

L'attacco contro una creatura è diviso in 2 fasi ed entrambe si dividono in 3 punti :

Fase di attacco		Fase di Difesa
1) Punto Riserva Dadi	<i>round di combattimento</i>	1) Punto Attacco a Distanza
2) Punto Nuovo Tiro		2) Punto Danni
3) Punto Piazzare i Segnalini		3) Punto Risoluzione

Se è un gruppo di pg ad attaccare, prima si fanno tutte le fasi di attacco dei pg nell'ordine che preferiscono, che ognuno svolge *individualmente*, poi si passa alla fase di difesa che si svolge solo una volta. Un *round di combattimento* è composto da una fase di attacco e da una fase di difesa.

Fase di attacco 1) Punto Riserva Dadi

In questa fase il giocatore sceglie quali carte potere e/o equipaggiamento usare, paga il loro costo in energia, CONTA quanti dadi dovrà tirare (indicati da "*aggiungi alla tua riserva dadi*") sulle carte potere e/o equipaggiamento) e poi li tira. Ricordate che gli effetti di alcune abilità speciali delle creature o alcune carte potere e/o equipaggiamento possono attivarsi in questa fase quindi fate attenzione alla vostra strategia di combattimento!

Fase di attacco 2) Punto Nuovo Tiro

In questa fase il giocatore CONTA quanti dadi potrà RITIRARE (ciò è indicato dalla dicitura "*nuovo tiro +1*") sulle carte potere e/o equipaggiamento) e poi li RITIRA, tutti insieme. Un dado può essere ritirato solo una volta e il secondo risultato deve essere accettato, inoltre se un giocatore può ritirare più dadi di quanti ne ha a disposizione potrà solo ritirare una volta tutti i dadi. Un giocatore può anche ritirare *meno* dadi del suo valore *nuovo tiro*.

Fase di attacco 3) Punto Piazzare i Segnalini

In questa fase il pg conta quanti sono i dadi che hanno un valore *maggiore o uguale* del valore *minaccia* (se non sai cos'è vedi il paragrafo "Come si usa la scheda creature") della creatura contro cui si combatte. Per ogni dado BLU che ha un valore maggiore uguale del valore minaccia della creatura si mette un segnalino colpo nello spazio *danni*, per ogni dado ROSSO si mette un segnalino colpo nello spazio difesa, per ogni dado VERDE si mette un segnalino armatura nello spazio difesa. Inoltre il pg conta il suo valore di attrito (è indicato dalla dicitura "*attrito +1*") sulle carte potere e/o equipaggiamento) e mette un numero di segnalini colpo nello spazio *attrito* pari al valore *attrito*. Questi segnalini si mettono nell'area dedicata al combattimento, ogni fazione ha la sua area disegnata ai bordi della mappa. A dx è rappresentata l'area di combattimento, in azzurro è cerchiato lo spazio *danni*, in verde lo spazio *difesa* e in rosso lo spazio *attrito*.



Fase di difesa 1) Punto attacco a Distanza

Dopo che tutti i pg hanno completato la loro fase di attacco segue un'unica fase di difesa. Si possono *rimuovere* dallo spazio *danni* un numero di segnalini colpo pari alla *salute* (se non sai dove trovarlo vedi il paragrafo "Come si usa la scheda creature") di una o più creature, e quelle creature si considerano sconfitte e vengono rimosse dal tabellone. Se non ci sono abbastanza segnalini colpo per sconfiggere una creatura, i segnalini colpo *rimangono* nello spazio danni. Se l'ultima creatura contro cui si combatte viene rimossa dal tabellone il combattimento termina e il/i pg vincono il combattimento, altrimenti si passa alla fase successiva.

Fase di difesa 2) Punto Danni

Ora si contano (*e non si rimuovono*) i segnalini colpo e i segnalini armatura presenti nello spazio difesa. questo valore deve essere sottratto *dall'attacco della creatura* (se non sai dove trovarlo vedi il paragrafo "Come si usa la scheda creature"), e se il risultato è positivo il/i pg devono subire un ugual numero di ferite, saranno i pg a decidere quale (o quali) pg dovrà subire le ferite. Ex: ci sono 3 segnalini colpo e 2 segnalini armatura nello spazio difesa, per un totale di 5 segnalini; la creatura ha un attacco pari a 7, quindi $7-5=2$ perciò il/i pg partecipanti al combattimento devono subire 2 ferite. Ora si *rimuovono* dall'area di combattimento tutti i segnalini armatura e si spostano tutti i segnalini colpo dallo spazio attrito e dallo spazio difesa nello spazio danni.

Fase di difesa 3) Punto Risoluzione

Ancora una volta come nel punto *attacco a distanza*, si possono *rimuovere* dallo spazio *danni* un numero di segnalini colpo pari alla *salute* (se non sai dove trovarlo vedi il paragrafo "Come si usa la scheda creature") di una o più creature, e quelle creature si considerano sconfitte e vengono rimosse dal tabellone. Se non ci sono abbastanza segnalini colpo per sconfiggere una creatura, i segnalini colpo *rimangono* nello spazio *danni*. Se l'ultima creatura contro cui si combatte viene rimossa dal tabellone il combattimento termina e il/i pg vincono il combattimento, altrimenti si ricominci con un nuovo round di combattimento, quindi una nuova fase di attacco per tutti i pg e così via... Un pg quando viene sconfitto non può subire altre ferite, in modo da impedire ad altri pg della sua fazione che partecipano alla battaglia di subire delle ferite.

Essere sconfitti

Se un pg rimuove l'ultimo segnalino ferita dalla sua *scheda personaggio* viene considerato sconfitto (ricordo che quando un pg subisce delle ferite rimuove *uno ad uno* i segnalini ferita in modo da poter usare in qualunque momento una pozione o un'abilità curativa). Un pg sconfitto non può compiere altre azioni in questo turno fazione (se gliene sono rimaste) e prende 1 segnalino energia e 1 segnalino ferita, e posiziona il suo personaggio nella sua regione di partenza o al *cimitero più vicino* (N.B. se un pg muore in una regione che contiene un cimitero non può considerare quel cimitero con il *cimitero più vicino*).



Combattimento Giocatore Vs Giocatore (PvP o GcG)

L'attacco contro uno o più giocatori avversari è diviso in 2 fasi ed entrambe si dividono in 3 punti :

Fase di attacco	<i>round di combattimento</i>	Fase di Difesa
1) Punto Riserva Dadi		1) Punto Armatura PvP
2) Punto Nuovo Tiro		2) Punto Attacco a Distanza PvP
3) Punto Piazzare i Segnalini		3) Punto Risoluzione PvP

Ricordiamo che se un pg esegue un'azione sfida contro un pg avversario, egli deve combattere *contemporaneamente* contro *tutti* i pg avversari presenti nella sua regione.

Fase di attacco

La fase di attacco si svolge in maniera analoga quella contro le creature solo che le fazioni si alternano nelle fasi di attacco, ovvero la fazione attaccante sceglie quale dei suoi pg sarà il primo ad attaccare e poi toccherà alla fazione in difesa, si continuerà finché tutti i pg avranno eseguito la loro fase di attacco. Il valore di *minaccia* della fazione avversaria è pari al livello più alto fra i pg avversari partecipanti al combattimento aumentato di 2. Ex se il gruppo dell'orda che partecipa al combattimento è composto da due pg uno di liv 3 e uno di lv 4, la minaccia di questo gruppo è 4+2=6. Inoltre per non mischiare i segnalini le fazioni usano la propria area di combattimento.

Fase di difesa

La fase di difesa è differente da quella contro la creatura e procede secondo queste modalità :

1) Punto Armatura PvP

Entrambe le fazioni contano i segnalini armatura nella zona difesa e li rimuovono; per ogni segnalino armatura rimosso possono far rimuovere dall'area di combattimento della fazione avversaria: 1 segnalino colpo dall'area *attrito* e 1 segnalino colpo *scelto fra* l'area *danni* o l'area *difesa*.

2) Punto Attacco a Distanza PvP

A questo punto entrambe le fazioni contano e rimuovono i segnalini colpo nello spazio *danni*, per ogni segnalino rimosso la fazione avversaria deve subire una ferita. Se un pg rimuove l'ultimo segnalino ferita dalla sua *scheda personaggio*, quel pg viene sconfitto e non partecipa più al combattimento. Se l'ultimo pg di una fazione viene sconfitto la fazione avversaria vince il combattimento. Ora i segnalini colpo rimasti nella zona *difesa* e *attrito* si spostano nella zona *danni*.

3) Punto Risoluzione PvP

Ora si contano i segnalini colpo nell'area *danni*, la fazione con meno segnalini colpo subisce un numero di ferite pari alla differenza fra i segnalini colpo nell'area *danni*, e poi si scartano tutti i segnalini. Ex : l'orda in questa fase ha 6 segnalini nell'area *danni*, l'alleanza ne ha 9, quindi l'orda deve subire 9-6=3 ferite, da distribuire come meglio crede fra i pg partecipanti al combattimento. Se nessuna fazione è risulta vincitrice si procederà con un altro round di combattimento.

Vincere un combattimento PvP o GcG

Quando una fazione vince un combattimento PvP, la fazione vincitrice può prendere un oggetto dalla borsa di ogni personaggio sconfitto. Se la fazione vincitrice non può prendere uno o più oggetti dalla borsa degli avversari, questi oggetti rimangono nella borsa degli avversari. Ricordiamo che un pg vincitore in questa fase **NON** può equipaggiare un oggetto in modo da fare spazio nella sua borsa e prendere un oggetto da un avversario sconfitto. I pg *sconfitti della fazione vincitrice* **NON** sono autorizzati a ricevere questi oggetti, che sono destinati ai personaggi *sopravvissuti* della fazione vincitrice.

Perdere contemporaneamente un combattimento PvP

Siccome in alcune fasi del combattimento PvP le fazioni subiscono danni contemporaneamente è possibile che entrambe le fazioni vengano sconfitte, in questo caso nessuna delle due fazioni riceve oggetti dall'altra e ogni giocatore posiziona il proprio personaggio nel cimitero più vicino o nella regione di partenza.

ALTRE REGOLE :

Da qui in poi iniziano regole che riguardano situazioni specifiche, ma sono comunque **INDISPENSABILI** per poter giocare a WoW, perciò forza che siamo *quasi* alla fine...

Missioni e ricompense

Allora, nel gioco bisogna salire di Lv e per farlo bisogna accumulare *punti esperienza* (abbreviato come XP o PE), e per ottenere XP e oggetti bisogna completare le missioni ecco tutto quello che dovete sapere. I mostri missioni sono i mostri VERDI e ROSSI, generati dalle carte missione.



Sul tabellone accanto alle creature missione vengono messi questi segnalini, per un immediato riconoscimento delle missioni della propria fazione (a sx il segnalino dell'alleanza a dx quello dell'orda). Le carte missione hanno il retro colorato in maniera diversa, le missioni grigie sono quelle iniziali di Lv 1, quelle verdi per i Lv 2-3, le gialle Lv 3-4 e le rosse 4-5. Guardiamo una carta missione:



titolo della missione →



Questo numero indica quante creature bisogna mettere sul tabellone

luoghi e creature della missione

Descrizione della missione

Con questa missione vengono piazzate due creature sul tabellone una blu e una verde, basta che la creatura verde sia sconfitta per ricevere l'intera ricompensa. La creatura blu rimarrà sul tabellone finché non verrà sconfitta.

ricompensa →

Lv consigliato per completare la missione



Vediamo la ricompensa: nel tondo giallo vengono indicati gli ori che si riceveranno, nella X bianca i PE, i numeri all'interno dei simboli indica fra quanti oggetti potrà scegliere il/i pg che completerà la missione (guardate la ricompensa a dx: vengono pescati 2 oggetti triangolo, se ne sceglie UNO e l'altro lo rimette in fondo al mazzo triangolo, poi di nuovo vengono pescati 2 oggetti triangolo, se ne sceglie UNO e l'altro lo rimette in fondo al mazzo triangolo, poi si pesca un oggetto quadrato), le parole in rosso indicano un oggetto che deve essere *cercato* nel mazzo oggetti speciali. N.B.: gli oggetti ricevuti da una ricompensa si pescano uno alla volta, un pg nell'esempio mostrato **NON** può vedere 4 oggetti triangolo e sceglierne 2, ma ne deve vedere 2 alla volta.



Se più pg completano una missione l'oro e i PE vani divisi nella maniera più equa; l'oro e i PE rimanenti vanno affidati al pg con meno PE. Se un pg viene sconfitto mentre cercava di completare una missione, ma un altro pg *del suo gruppo* completa la missione, il pg sconfitto riceverà PE che gli spettano come se avesse completato la missione, ma non riceverà né ori né oggetti. Inoltre, se un pg completa una missione che ha un *Lv consigliato* diverso dal suo Lv attuale può ricevere un bonus o un malus: se il pg è di Lv più basso riceve PE bonus pari alla differenza fra il *Lv consigliato* e il suo Lv attuale, se è di più alto riceve un malus di PE pari alla differenza fra il suo Lv attuale e il *Lv consigliato*. Sia i bonus che i malus vanno calcolati dopo che i PE vengono divisi fra i pg, ma prima che i PE vengono assegnati.

Salire di LV

Sul lato sinistro della mappa è presente il *percorso esperienza* (una parte è indicata a sx) su cui viene segnata l'esperienza di tutti i pg grazie ai *segnalini personaggio* (mostrati qui a dx; questi segnalini vengono posti anche sulla scheda personaggio in corrispondenza del Lv attuale del pg per sapere quali sono i suoi valori massimi di energia e salute). Quando un pg guadagna PE e il suo *segnalino personaggio*



oltrepassa o si ferma su una casella del *percorso esperienza* che indica un Lv superiore il pg deve: spostare il suo *segnalino personaggio* sulla *scheda personaggio* al Lv successivo, recuperare salute ed energia fino al massimo indicato dal nuovo Lv e infine **scegliere** una carta talento di Lv pari o inferiore da mettere nella corrispondente *barra talento*.

Guadagnare e Recuperare

Quando su una carta è scritto *recuperare* una certa quantità di energia/salute si intende che se recupera più salute/energia della sua salute/energia massima egli non può aggiungere al salute/energia in eccesso che viene persa, se invece *guadagna* salute/energia, il pg aumenta la sua salute/energia massima.

Mazzo mercante

In questo gioco ci sono un sacco di oggetti, e quando vengono venduti, usati o scartati perché la borsa non può contenerli, vengono messi a faccia in su nel *mazzo mercante* (una zona del tabellone) e possono essere comprati da entrambe le fazioni, pagando il prezzo in ori indicato. Inoltre all'inizio del gioco il mazzo mercante è costituito da 3 oggetti triangolo, 2 quadrato e 1 cerchio.

Scambiare gli oggetti e gli ori

Se 2 pg si trovano nella stessa regione possono scambiarsi un qualunque numero di oggetti e di ori.

Poteri che evocano animali/demoni

Ci sono alcuni poteri attivi che si evocano animali e demoni, queste carte hanno in basso a sx un numero che indica la salute di questi animali/demoni e quando vengono equipaggiate si mette su questa carta il numero di segnalini ferita indicato. Perciò quando il pg subisce una (o più) ferita può togliere un (o più) segnalino ferita dalla carta potere che evoca l'animale/demone. Se il vostro demone/animale ha subito delle ferite e volete far tornare la sua salute al massimo dovete solo disequipaggiarlo e riequipaggiarlo, ricordando di pagare l'energia indicata perché questi sono poteri attivi.



Percorso turni



Sulla parte inferiore del tabellone c'è anche il *percorso turni* che consiste in 30 cerchi con all'interno un numero che indica il turno attuale a sx è rappresentata una piccola parte.

Accanto al numero 4 c'è l'icona di una *carta evento*, questo vuol dire che al 4° turno sarà necessario girare una *carta evento*, mentre vicino al numero 5 è rappresentato il simbolo di un oggetto (il triangolo), quindi al 5° turno bisogna girare la prima carta del mazzo triangolo e metterlo nel *mazzo mercante*.

Si usa il segnalino clessidra per capire a quale turno ci si trova.



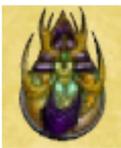
Ricordiamo come si svolge il turno di ogni fazione, ex turno dell'orda > i giocatori della fazione dell'orda decidono in che ordine svolgere le loro 2 azioni > svolgono le azioni > fase di gestione del personaggio > si sposta la clessidra > si controlla se c'è da fare qualcosa lungo il percorso turni > il turno passa alla fazione dell'alleanza.

Carte evento

Le carte evento sono divise in *carte evento bonus*  (hanno un + azzurro in basso) e *carte evento normali* (non hanno il + in basso). Quando bisogna pescare una carta evento (ciò è indicato sul *percorso turni*), se la carta pescata è una *carta evento bonus* si segue ciò che è scritto su questa carta e si pesca un'altra carta evento, ci si ferma quando esce una *carta evento normale* (e si segue ciò che è scritto su quest'ultima). N.B. le carte bonus hanno diversi titoli ex:



“casa d'aste” oppure “mercanti in viaggio”, se viene pescata una carta “casa d'aste” questa viene risolta, ma se viene pescata un'altra carta “casa d'aste” prima che venga pescata una carta evento normale la 2a carta bonus “casa d'aste” NON viene risolta e va scartata. In pratica nello stesso turno non si può risolvere solo una carta bonus per ogni titolo disponibile. Quando sulle carte evento ci si riferisce a la *fazione più forte* si intende la fazione con il maggior numero di PE, al contrario la *fazione più debole* quella con il minor numero di PE.



In basso a dx di ogni carta evento c'è un numero che è detto numero di fato (che può essere 0,1 o 2), al qual sono associate particolari azioni specificate sulle carte.



Quando per giocare viene scelto il *signore supremo* (detto anche *overlord*) Kel Tzuzad vanno incluse nel mazzo delle carte evento anche le 5 carte specifiche per quest'overlord, che hanno il simbolo (riportato a sx) in basso.

Carte evento : Guerra



Queste carte richiedono che vengano piazzati su 2 regioni dei *segnalini guerra* (servono solo a identificare facilmente dove è in corso una guerra). Se al termine del turno della fazione avversaria, in entrambe le regioni vi è almeno un pg della tua fazione, allora la tua fazione vince la guerra e ogni pg della tua fazione riceve la ricompensa indicata, poi rimuovi i segnalini guerra dal tabellone.

Carte evento : Boss

Quando una carta evento si riferisce a un boss bisogna mettere nella regione indicata un *segnalino boss* (serve solo a identificare più velocemente dove si trova il boss). Quando una fazione sconfigge il boss riceve la ricompensa indicata e rimuove da tabellone il *segnalino boss*.



Carte evento : Casa d'aste

Quando viene pescata una carta evento bonus con titolo casa d'aste i pg coprono le loro riserve d'oro, prendono in mano la loro offerta per l'oggetto all'asta, e tutti contemporaneamente rivelano la propria offerta, il pg che ha offerto di più compra l'oggetto. Se 2 o più pg hanno fatto la stessa offerta più alta, si decide casualmente a chi andrà l'oggetto.

Signore supremo

Quando si inizia il gioco bisogna scegliere quale signore supremo si userà per la partita, casualmente o d'accordo con gli altri giocatori. La scheda dell'overlord ha un lato se si gioca con 4 pg e un lato se si gioca con 6 pg. All'inizio della partita bisogna leggere la scheda dell'overlord per capire in quale regione si trova e se ha effetti sul gioco, ricordate che se si gioca con Kel Tzuzad vanno incluse nel mazzo delle carte evento anche le 5 carte specifiche per quest'overlord, che hanno il suo simbolo riportato in basso. Un pg o gruppo di pg può sfidare l'overlord quante volte vuole, se i pg muoiono vengono resuscitati nel cimitero più vicino o nella regione di partenza della propria fazione. Se l'overlord viene sconfitto, la fazione vince la partita



Battaglia PVP finale

Se alla fine del 30° turno (che se avete tenuto bene il conto sarà il turno dell'alleanza), se nessuna fazione ha sconfitto l'overlord ci sarà una battaglia pvp fra le fazioni. Tutti i pg di entrambe le fazioni recuperano salute ed energia fino al massimo consentito dal loro livello. Poi eseguono una fase di gestione del personaggio (durante la quale potete disequipaggiare ed equipaggiare i poteri attivi ricordando di pagare l'energia necessaria!, e quindi non inizierete la battaglia finale con il massimo dell'energia possibile). La fazione che vince questa battaglia vince la partita, se vengono sconfitte contemporaneamente, la partita termina in pareggio.

Segnalini stordimento : I *segnalini stordimento* (raffigurati qui a dx) vengono inflitti a un pg tramite l'abilità speciale del ragno. Se un pg ha un *segnalino stordimento* lo piazza vicino alla *scheda personaggio* e per ogni *segnalino stordimento* il pg deve tirare 2 dadi in meno di qualsiasi colore (anche di sue colori diversi). Se un pg non ha abbastanza dadi da rimuovere viene sconfitto immediatamente (ex un pg può lanciare 5 dadi, ma ha 3 segnalini stordimento e quindi deve rimuovere $3 \times 2 = 6$ dadi allora è sconfitto). Alla fine di ogni combattimento un pg rimuove TUTTI i segnalini stordimento.



Segnalini maledizione : I *segnalini maledizione* (raffigurati qui a sx) vengono inflitti a un pg tramite l'abilità speciale del wraith (che è una creatura di media potenza). Se un pg ha un *segnalino maledizione* lo piazza vicino alla sua *scheda personaggio* e per ogni segnalino maledizione deve tirare un dado in meno (di un colore a sua scelta) ed ha *nuovo tiro -1* e *attrito -1* (il suo valore nuovo tiro e attrito vengono diminuiti di una unità, se sono inferiori a zero non succede niente). Se un pg non ha abbastanza dadi da rimuovere NON viene sconfitto immediatamente (ma a meno che non fa parte di un gruppo verrà sconfitto dalla creatura contro cui combatte). Alla fine del combattimento i *segnalini maledizione* NON si rimuovono! Un pg che decide di fare un'azione *riposare* può rimuovere 1 *segnalino maledizione*, oltre a recuperare energia e salute. Se un pg fa un'azione *riposare* mentre si trova in una *città* rimuove TUTTI i *segnalini maledizione*. Quando un pg viene sconfitto rimuove TUTTI i *segnalini maledizione*.



Informazioni aperte : tutti i giocatori in qualunque momento possono chiedere ai giocatori avversari di far vedere tutte le carte in loro possesso (oggetti, poteri, missioni etc..) e anche le riserve d'oro, energia e salute.

Giocare in 2,3,4 : quando si gioca in 2,3,4 persone si usano 4 personaggi e si pescano 3 carte missione grigie e 1 carta missione verde. Ci saranno quindi dei giocatori che controlleranno 2 personaggi se si gioca in 2,3.

Giocare in 5,6 : quando si gioca in 5,6 si usano 6 personaggi e si pescano 4 carte missione grigie e 1 carta missione verde. Ci saranno quindi dei giocatori che controlleranno 2 personaggi se si gioca in 5.

VARIANTI

Pvp letale : se credete che il combattimento sia troppo lento usate questa variante : nel *Punto Risoluzione Pvp* la fazione avversaria subisce un numero di ferite pari ai segnalini colpo presenti nella zona danni, senza che venga sottratto il numero di segnalini danno della fazione avversaria.

Sconfiggiamo l'overlord : quando il segnalino turni arriva al 30° turno, invece di fare la battaglia pvp finale, si rimette il segnalino sul 1° turno, e ogni volta che passerà sopra l'icona di un oggetto si pescherà un oggetto mercante da mettere nel mazzo mercante, le carte evento invece si pescheranno normalmente.

Regole delle FAQ

Queste regole sono state tradotte dalle FAQ inglesi di WoW, quindi bisogna scegliere prima di iniziare la partita se si vogliono usare.

Nelle FAQ c'è scritto:

Quando una fazione vince un combattimento Pvp può prendere un oggetto dalla borsa di ogni avversario sconfitto, se non può conservare l'oggetto può: 1) scartare un oggetto dalla propria borsa (e quindi metterlo nel mazzo mercante) e prendere l'oggetto dalla borsa dell'avversario OPPURE 2) scartare l'oggetto preso dalla borsa dell'avversario e metterlo nel mazzo mercante OPPURE 3) non prendere alcun oggetto dalla borsa del pg avversario sconfitto.

Quando un'abilità/potere/oggetto permette di cambiare il risultato di un dado basta girare il dado in modo che il risultato desiderato sia visibile.

Quando un'abilità/potere/oggetto permette di *cambiare* il colore di un dado lanciato, bisogna rimuovere il dado lanciato e prenderne un altro *che non è stato lanciato*; ex un pg lancia 5 dadi rossi e 3 blu, grazie a un potere cambia un 4 ottenuto su un dado rosso (e quindi rimuove questo dado) in un 8 verde (e prende un dado verde e lo gira in modo che l'8 sia visibile), se il pg lanciava anche 7 dadi verdi non poteva usare questo potere.

Guida alla tua prima partita

Se sei alla tua prima partita è bene che leggi questa guida.

Se vuoi far parte dell'alleanza ti conviene scegliere : il druido, lo stregone o il cacciatore

Se vuoi far parte dell'orda ti conviene scegliere : il guerriero, il mago o il prete

Per il vostro primo turno fazione conviene che ogni pg partecipante svolga queste 2 azioni, in quest'ordine :

visitare la città : così potete comprare alcuni poteri per il vostro personaggio, quelli consigliati sono :

per l'alleanza : per il druido : *rinivigimento e forma d'orso*

per lo stregone : *immolarsi e saetta d'ombra*

per il cacciatore : *punta scorproid e marchio del cacciatore*

per l'orda : per il guerriero : *colpo eroico e grido di battaglia*

per il mago : *saetta di ghiaccio e intelligenza arcana*

per il prete : *cura minore e parola d'ombra: dolore*

viaggiare : muovetevi verso una regione occupata da creature missione, evitate le creature blu, perché queste creature bloccano il vostro movimento e non danno nessuna ricompensa. Potete spostarvi in gruppo o spostarvi divisi, ma ricordate che senza oggetti per sconfiggere anche le creature più deboli (un singolo murloc, gnoll, ghoul e crociato scarlet) ci vuole una buona dose di fortuna.

Nel prossimo turno fazione dovrete essere in grado di combattere una creatura e ricevere la vostra prima ricompensa. Dopo una o due missioni salirete al Lv 2 e potrete prendere il vostro primo talento dal *mazzo classe*, raccomandiamo :

per l'alleanza : per il druido : *ferocia*

per lo stregone : *saetta d'ombra migliorata*

per il cacciatore : *precisione*

per l'orda : per il guerriero : *colpo eroico migliorato*

per il mago : *fuoco arcano*

per il prete : *dolore migliorato*

ricordiamo che i talenti del tipo *XXXXX migliorato/a* (e anche altri..)per "funzionare" hanno bisogno della carta a cui si riferiscono, perciò se disequipaggiate la carta a cui si riferiscono il talento sarà inutile fino a quando non la riequipaggiate.

IL DOMANDONE : può il mio pg sconfiggere "quella" creatura?

In generale la risposta a questa domanda si trova guardando il valore di attacco della creatura che si vuole sconfiggere, può il vostro pg resistere al *valore di attacco* di quella creatura? (ovvero la vostra *salute* è maggiore del *valore di attacco* di quella creatura? considerando il caso peggiore, in cui voi non riuscite a piazzare nemmeno un segnalino). Ovviamente combattendo in gruppo le possibilità di sconfiggere "quella" creatura sono molto più alte. Evitate di fare "il passo più lungo della gamba" specialmente all'inizio del gioco, perché se venite sconfitti diverse volte la vittoria della vostra fazione può essere compromessa.

IL DOMANDONE : qual è la strategia per vincere?

In genere è più facile uccidere l'overlord prima che lo faccia la fazione avversaria. Conviene avanzare di livello il più presto possibile e poi, in gruppo, tentare di sconfiggere l'overlord.

Ecco alcuni consigli da tenere a mente :

NON si ricevono XP se sconfiggete creature blu o pg della fazione avversaria

Quando un pg *sale di livello*, egli recupera immediatamente tutta la salute e l'energia fino al massimo, ciò può evitare di intraprendere un'azione *riposare*

Per vincere il gioco è necessario collaborare con gli altri pg della vostra fazione, perciò conservate gli oggetti che possono essere utili ai vostri alleati e cercate di fare ciò che è meglio per la vostra fazione piuttosto che ciò che è meglio per il vostro pg.