

VARIANTE RAPIDE DE WORLD OF WARCRAFT

Dans cette variante , les joueurs commencent la partie avec des personnages complètement équipés (cartes Pouvoir et Talent y compris) de niveau 3 .

Préparation

1. Placez le plateau de jeu sur la table . Si vous utilisez « The Burning Crusade » , n'oubliez pas de localiser les 4 donjons de Lordaeron par leur marqueur respectif , d'utiliser l'échelle d'expérience du plateau des Terres Extérieures et la nouvelle feuille de référence des créatures .
2. Décidez l'ordre dans lequel les joueurs vont choisir la classe de leur personnage et distribuez toutes les cartes Pouvoir et Talent nécessaires .
3. Déterminez à quelle faction les différents joueurs appartiendront (Horde ou Alliance) les feuilles de personnage correspondantes .
4. Tous les joueurs reçoivent leurs éléments de départ (figurine , pions énergie et santé , jeton sac , jeton grimoire , pion personnage , 5 pions d'or pour chaque personnage) et placent leur(s) figurine(s) sur la région de départ de leur faction (Brill ou Soutshore) .
5. Chaque joueur place un pion personnage sur la case de **niveau 3** de sa feuille de personnage (pour chacun de ses personnage) .
6. Chaque joueur place un pion personnage (pour chacun de ses personnage) sur la case **13** de l'échelle d'expérience . Si vous utilisez le plateau des Terres Extérieures , tous les personnages seront à 2 cases de la case NIVEAU 4 et sur le plateau du jeu de base à 5 cases .
7. Les joueurs vont alors choisir **2 Talents** pour chaque personnage : ils peuvent choisir de poser une carte niveau 2 et une carte niveau 3 ou deux cartes niveau 2 dans leur barre de Talent respective . N'importe quelle carte Talent correspondant au personnage peut être utilisé .
8. Les joueurs choisissent ensuite **4 Pouvoirs** pour chaque personnage et les en équipent en observant les règles suivantes :
 - a) chaque personnage doit posséder 4 cartes exactement (pas plus , pas moins) .
 - b) toutes les cartes doivent être inférieures au niveau 4 .

- c) la valeur totale du niveau des cartes choisies ne doit pas dépasser 9 (par exemple vous pouvez choisir niv 3 , niv 3 , niv 2 , niv 1 : $3 + 3 + 3 + 2 + 1 = 9$) .
- d) le coût total en pièces d'or des cartes choisies ne peut dépasser 30 ors .
- e) les cartes choisies doivent pouvoir être placées sur la feuille de personnage en respectant le type et l'attribut permis par case .

Note : durant cette étape , pas besoin de payer pour obtenir les cartes Pouvoir ni de dépenser des jetons énergie pour s'en équiper .

A la fin de cette étape , tous les personnages devraient avoir 4 cartes Pouvoir posées sur leur feuille de personnage (il n'est pas permis d'en stocker une ou plus dans le grimoire) .

- 9.** chaque personnage reçoit alors le nombre approprié de jetons énergie et santé et on les place sur la feuille de personnage . **Note :** si lors de l'étape 7 les Talents choisis changeaient / augmentaient la santé ou l'énergie , ces modifications sont à prendre en compte . De même , tous les familiers (quand ils ont été choisi) sont à leur santé maximale .

10. Etape de distribution des objets – en commençant par le joueur qui a choisi son personnage en dernier , pendant 4 tours consécutifs les joueurs vont choisir **4 cartes objet** pour chacun de leur personnage (sans en payer le coût) . Si l'ordre dans lequel les joueurs avaient choisi leur classe de personnage à l'étape 2 (pour une partie à 4 joueurs par exemple) était A-B-C-D , alors le 1^{er} tour de distribution de carte objet sera D-C-B-A , le 2^{ème} A-B-C-D , le 3^{ème} D-C-B-A et le 4^{ème} A-B-C-D . A chaque tour les joueurs doivent prendre n'importe quelle carte objet de leur choix pour leur personnage (les cartes ne sont donc pas piochées au hasard) . Les règles suivantes doivent être respectées :

- a) les cartes doivent être choisies à partir des piles des cartes objets **Triangle , Carré plus les 7 cartes objets récompenses de quête suivantes :**
 - messenger du boulet de canon , capuche de héros , robe de puissance , heaume de Thorium , amulette de protection , parchemin de baleine , robe de l'ouest .

Note : n'utilisez pas les cartes objet des paquets donjon de l'extension Burning Crusade .

- b) vous **DEVEZ** prendre une carte objet pour votre personnage à chaque tour , vous **NE POUVEZ PAS** passer votre tour !

- c) Une fois les 4 tours de distribution effectués chaque personnage doit avoir reçu **1 objet armure , 1 objet arme** (corps à corps ou à distance , cela n'a pas d'importance) , plus **2 autres objets** (qui peuvent aussi être des objets armure ou arme) .
- d) Chaque personnage ne peut posséder qu'un objet récompense de quête (dit légendaire) pas plus .
- e) Chaque personnage doit être à même de pouvoir équiper légalement chaque objet choisi (vous ne pouvez pas piocher une cotte de maille pour un personnage qui ne peut porter que des armure de cuir ou piocher un second objet amélioration pour un bouclier si vous en avez déjà pioché un lors d'un tour précédent !) .

Au terme de ces 4 tours de distribution chaque personnage doit avoir équipé 1 armure et 1 arme provenant des 4 cartes choisies à l'occasion (les objets pré-imprimés peuvent être recouverts par de nouvelles cartes) . Les 2 autres objets peuvent aussi être équipés ou rangés sous le pion sac du personnage .

- 11.** Déterminez quel sera l'overlord utilisé pour la partie (de commun accord ou par tirage au sort) et utilisez les éléments associés requis (cartes événement spéciale pour certains overlord ...) .
- 12.** Répartissez et mélangez chaque paquet d'objets et constituez un paquet Marchand en utilisant **7 objets Triangle , 3 objets Carré , 1 objet Cercle** ou si vous jouez avec l'extension Burning Crusade , **2 objets Hexagone orange , 3 objets Cercle et 5 objets Carré** .
- 13.** Mélangez les paquets quêtes Jaune , Rouge et pourpre (Burning Crusade) et piochez 5 cartes quêtes de départ pour une partie à 6 personnages ou 4 cartes quêtes de départ pour une partie à 4 personnages et ce pour les deux factions : utilisez **les cartes quêtes Jaune (au lieu des grises)** et une **carte quête Rouge (au lieu d'une Verte)** .

Note : les cartes quête Grise et Verte ne sont pas utilisées dans cette variante .

14. Si vous jouez avec « l'ombre de la guerre » , mélangez et piochez les 3 cartes du haut de la pile pour constituer les quêtes Bleu de départ . Mélangez et laissez de côté les paquets étages de donjon de Burning Crusade .

15. Placez le marqueur de tour sur la case **15** de l'échelle de tours .

16. Préparez et mélangez le paquet événement et – si vous jouez avec « l'ombre de la guerre » le paquet cartes Destinée et piochez la carte

supérieure du paquet Destinée (si cette carte porte le chiffre 0 , résolvez immédiatement et piochez une autre carte) .

Cette traduction est terminée ! Pour toute question , contacter son auteur :
g.immeyer@unitybox.de

BON JEU !