



Kooperative oder Solo Variante (1-3 Spieler)

In dieser Variante spielt man nur eine Fraktion; entweder Horde oder Allianz.

Starte den Rundenmarker entweder bei 1 (Horde) oder bei 2 (Allianz) und bewege ihn nach jedem Zug um 2 Felder.

Lege Gegenständekarten auf den Händlerstapel und ziehe die Karten ganz normal.

Wenn die Spieler den Overlord nicht bis zur 30. Runde besiegt haben, verlieren sie das Spiel.

Alle anderen Regeln sind die Gleichen.

In dieser Variante werden einige Ereigniskarten durch andere Ereignisse ersetzt.

Idealerweise sollte ein neuer Ereigniskartenstapel gemacht werden, man kann aber auch einfach anhand der Liste in diesem Dokument die Anweisungen befolgen.

Manchmal muss auch gewürfelt, um das entsprechende Unterereignis zu ermitteln.

Wenn ein Ereignis einer Karte schon mal dran war, sollte man idealerweise ein anderes Ereignis auswählen.

Ein grosser Vorteil dieser Variante: Das Spiel dauert nur halb so lange wie das Original-Spiel.

Die Ungeheuer von Lordaeron

(1-2) Setze einen *blauen Gnoll* nach Aerie Peak und einen in das Bollwerk und bewege alle unabhängigen Kreaturen die sich in Hillsbrad und den Lichtungen von Tirisfal befinden einen Schritt in Richtung des nächsten Charakters.

(3-4) Setze eine *blaue Spinne* nach Marris Hof und eine in die Plaguemist Schlucht und bewege alle unabhängigen Kreaturen die sich im Silberwald und in den Westlichen Pestländern befinden, einen Schritt in Richtung des nächsten Charakters.

(5-6) Setze *zwei blaue Murlocs* auf die Schimmernden Strände und bewege alle unabhängige Kreaturen in den Östlichen Pestländern und im Hinterland einen Schritt in Richtung des nächsten Charakters.

(7-8) Setze einen *blauen Wildekin* in die Hochländer und einen *blauen Worg* auf das Grabmal und bewege alle unabhängigen Kreaturen im Alteracegebirge einen Schritt in Richtung des nächsten Charakters.

Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, dann entscheiden die Spieler gemeinsam.

Unabhängige Kreaturen können niemals nach Southshore oder nach Brill ziehen.

Kriege

Wenn eine Kriegskarte gezogen wird, setze eine unabhängige Kreatur in jede der beiden Gebiete. Die Belohnung kann nur erhalten werden, wenn die unabhängigen Kreaturen besiegt wurden oder aus dem Gebiet gezogen sind:

Krieg	Monster	Belohnung
Andorhal Krieg	Nagas	Jeder 5 Gold und 3 XP
Hinterland Krieg	Worgs	Jeder 5 Gold und 4 XP
Krieg der Herrschaft	Kreuzritter	Jeder 5 Gold und 3 XP
Silberwald Krieg	Je 2 Murlocs	Jeder 5 Gold und 3 XP
Die zwei Türme	Je 2 Gnolls	Jeder 5 Gold und 3 Xp

Auktionen

Jeder Spieler macht ein geheimes Gebot für die Karte.

Nachdem die Gebote gezeigt wurden, würfle mit 3 Würfeln. Jede dieser Würfel ist ein zusätzliches gegnerisches Gebot.

Wenn einer der Würfel mindestens genauso hoch ist wie das höchste Gebot eines Spielers, dann ist die Auktion verloren.

Ansonsten bekommt der Spieler mit dem höchsten Gebot den Zuschlag.



Kooperative oder Solo Variante (1-3 Spieler)

Täuschungsmanöver

Ziehe eine Quest-Karte von der gegnerischen Fraktion in der Farbe Deiner Wahl (ausser Grau).

Diese wird eine zusätzliche Quest die einen Erfahrungspunkt (XP) weniger als Belohnung bringt. Wenn dieses Quest geschafft ist, wird keine Neue gezogen.

Alte Todfeinde

Wenn Du eine Karte ziehst und bereits eine im Spiel ist, dann ignoriere die neu gezogene und zieh eine Neue.

(1-3) Drachen Anwarter

Platziere einen *grünen Drachen* in Quel Danil Lodge.

Wenn Der Drache besiegt wurde, bekommt die Charaktere 10 Gold und 6 XP.

Wenn er nicht besiegt wurde und die Charaktere den Overlord herausfordern, müssen sie den Drachen zusätzlich zum Overlord bekämpfen.

In diesem Kampf hat der Drache einen Kampfwert von 7, setzt aber seine Spezialkräfte nicht ein (die Spezialkräfte des Overlords bleiben aber bestehen).

(4-6) Wächter der Verdammnis Anwarter

Platziere einen *grünen Wächter* der Verdammnis in Tyrs Hand.

Wenn der Wächter besiegt wurde, bekommen die Charaktere 10 Gold und 7 XP.

Wurde der Wächter nicht besiegt, wenn der Overlord herausgefordert wird, muss er zusätzlich zum Overlord bekämpft werden.

In diesem Kampf hat der Wächter keine Spezialkräfte (die Spezialkräfte des Overlords bleiben aber bestehen).

(7-8) Oger Anwarter

Platziere einen *roten Oger* in den Ruinen von Andorhal.

Wenn der Oger besiegt wurde, bekommen die Charaktere 7 Gold und 5 XP.

Wurde der Oger nicht besiegt wenn der Overlord herausgefordert wird, muss er zusätzlich zum Overlord bekämpft werden. In diesem Kampf hat der der Oger einen Kampfwert von 7, setzt aber seine Spezialkräfte nicht ein (die Spezialkräfte des Overlords bleiben aber bestehen).

Kopfgeld

(1-3) Goblin Kopfgeld

Ein Goblin-Kaufmann bietet Dir 3 XP, 5 Goldstücke und 1\2 Karte

für *drei unabhängige Murlocs*. Setze einen unabhängigen Murloc auf die Insel des Fenris .

Lege jeden besiegtten unabhängigen Murloc auf diese Karte bis dort drei Murlocs liegen.

Die Belohnung geht an denjenigen Charkter, der den letzten Murloc besiegt.

(4-6) Zauberer Kopfgeld

Ein Zauberer bietet Dir 5 XP, 8 Goldstücke und eine [2] Karte

für *zwei unabhängige Spinnen*. Setze eine unabhängige Spinne auf Gahrrens Einöde.

Lege jede besiegte unabhängige Spinne auf diese Karte bis dort zwei Spinnen liegen.

Die Belohnung geht an denjenigen Charkter, der die letzte Spinne besiegt.

(7-8) Drachen Kopfgeld

Ein Drachen bietet Dir 5 XP, 3 Goldstücke und [2] (1) Karten

für *zwei unabhängige Wildekins*. Setze einen unabhängigen Wildekin nach Darrowshire. Lege

jeden besiegtten unabhängigen Wildekin auf diese Karte bis dort zwei Wildekins liegen.

Die Belohnung geht an denjenigen Charkter, der den letzten Wildekin besiegt.

Overlords

Overlord Statistiken werden folgendermassen angepasst (n = Anzahl der Spieler):

Kel'Thuzad:	Kampf: 7	Schaden: 7 * n	Leben: 9 * n
Lord Kazzak:	Kampf: 7	Schaden: 8 * n	Leben: 11 * n
Nefarian:	Kampf: 7	Schaden: 6 * n	Leben: 13 * n