

Welkom!

Dit is het eerste online scenario dat beschikbaar is voor *Warcraft: the Board Game*. Het illustreert een mogelijke manier om huursoldaten te integreren in het basisspel. Net als alle andere scenario's die beschikbaar komen, is het doel van dit scenario je de middelen aan te reiken die je nodig hebt om een grote verscheidenheid aan creatieve scenario's te ontwerpen waarvan jij en je vrienden kunnen genieten.

Orks te Koop! Scenario

De Menselijke Alliantie, de Nacht Elfen Wacht en de Ondode Gesel zijn met elkaar in een gevecht verwickeld dat draait om de controle over een vallei die rijk is aan grondstoffen. Diverse deserterende bendes van Orks, happig op winst, hebben kamp opgeslagen in de vallei en verkopen hun diensten als huursoldaten. De legers moeten profiteren van deze huursoldaten om hun greep op de vallei te versterken, en moeten er tevens van doordrongen zijn dat, hoewel machtig, dergelijke troepen onbetrouwbaar zijn en hun diensten verkopen aan de hoogste bidder.

Aantal spelers: 3

Rassen: Allemaal, behalve de Horde Orks

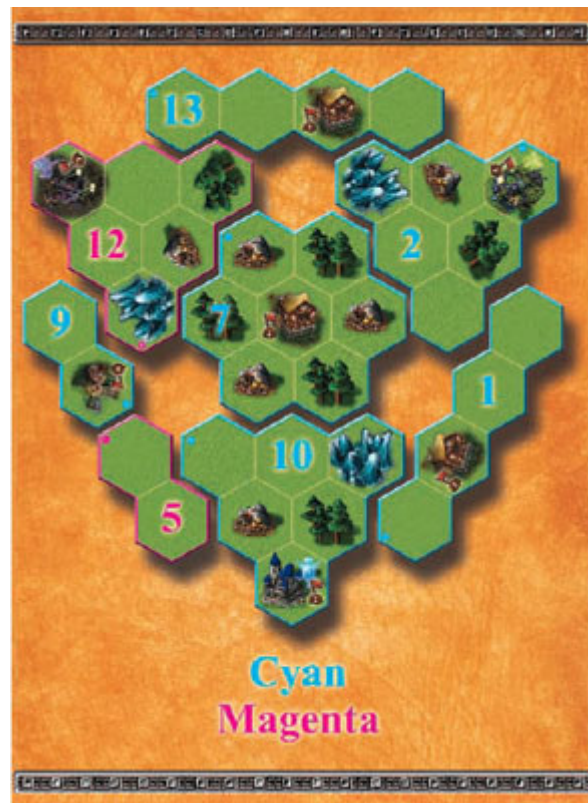
Benodigde Speciale Fiches: Geen

Vorbereiding: Het speelbord wordt opgezet zoals in het diagram. De spelers starten elk met 8 goud en 4 hout. Leg de Ork eenheidfiches naast het bord, opgewaardeerd naar hun hoogste niveau. Plaats 3 ork infanterie, 4 ork artillerie en 4 ork luchteenheden naast deze eenheidfiches - deze eenheden vormen de huursoldaten reserves.

Aanvangseenheden: Elke speler start met 3 infanterie eenheden en 3 arbeiders in de stad.

Bijzondere regels: Iedere speler met ten minste 1 eenheid of 1 arbeider op een van de velden die een waarde hebben van 2 overwinningspunten (de kampen van de huursoldaten) kan ervoor kiezen om één of meerdere huursoldaten te recruteren gedurende de aanschafffase (fase 4) *in plaats van* trainen, bouwen of opwaarderen. Elke huureenheid kost 4 goud om in te huren. De speler betaalt het goud en neemt de gewenste ork eenheid uit de huursoldaten reserve en plaatst deze in de stad.

Huureenheden gedragen zich als normale eenheden, maar krijgen de speciale eigenschappen van de ork eenheidfiches.



Daar bovenop moeten huureenheden altijd vergezeld gaan van één van je reguliere eenheden.

Elke huureenheid op een veld die niet vergezeld is van een reguliere eenheid van de speler die hem aanstuurt, ontbindt meteen en wordt teruggezet in de huursoldaten reserve.

Als de speler een huureenheid recruteert van een soort waarvan er geen eenheden in de reserve zitten, dan kiest deze speler een huureenheid van die soort uit die al op het bord staat, verwijdert die van het speelveld, en plaatst hem in de stad. Hij heeft die eenheid weggekocht van z'n vorige werkgever.

Overwinning: Je wint als je aan het eind van je beurt 12 overwinningspunten hebt. Je kunt ook winnen als je de andere 2 spelers hebt uitgeschakeld.

Scenario ontworpen door: Kevin Wilson

Voor meer **WARCRAFT** scenario's, bezoek:

www.fantasyflightgames.com

(NB: Dit is geen officiële vertaling! Noch FFG noch PS Games zijn verantwoordelijk voor deze vertaling)

© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Warcraft and Blizzard Entertainment are registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. Game rules and design © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved.