

# CIRCUS QUEST

## WARPATH



**BLOOD FOR BLOOD**  
CAPITOLO

# BLOOD FOR BLOOD

**C**ome se il problema degli Umani non fosse sufficiente, ora abbiamo i Barbari alle calcagna! Anche l'Orco più furioso può sembrare un gattino innocuo al loro confronto.

**N**on abbiamo nemmeno il tempo di respirare: dobbiamo tornare al Bosco Insanguinato a tutta velocità. I Barbari sono alle nostre porte. Pensavamo che l'Esercito di Istarra avrebbe attaccato per primo, ma non avevamo previsto che questi selvaggi cercassero di rubare la gloria ai loro alleati Umani.

**A**bbiamo corso per tornare indietro il più velocemente possibile e cercare di prendere questi grossi bruti da dietro.

**Q**uando siamo arrivati al Bosco Insanguinato, i Barbari avevano già allestito i loro accampamenti quasi ovunque nella foresta. Con l'elemento sorpresa, possiamo cercare di sbarazzarci di loro.

**S**ono davvero troppo numerosi per correre il rischio di dividerci e mandare qualcuno a cercare rinforzi. Ogni minuto perso ad aspettare è un passo in più verso la loro vittoria, aspettano solo un segnale dal loro re per andare a caccia di Pelle Verde.

**E'** stato avvistato un accampamento periferico ai margini della foresta. Forse, saccheggiandolo, riusciremo a rompere la retroguardia e a privarli dei rinforzi. La battaglia sarà dura!

## REGOLE SPECIALI PER QUESTA ESPANSIONE

### ► Indicatore di Allerta ◀

Il Livello di Allerta non aumenta se il numero di miniature disponibili non è sufficiente per la Generazione. Tuttavia, i Nemici già presenti sul tabellone di gioco e dello stesso tipo della miniatura mancante, ottengono immediatamente un Assault automatico. Anche se il Livello di Allerta supera il 15, la Missione non è fallita e può continuare.

### ► Carte Evento ◀

Le Carte Evento della scatola base sono utilizzate, ad eccezione della carta "Unwanted Attention!" che viene rimossa dal mazzo.

### ► Carte Pattuglia ◀

In questa Espansione non vengono utilizzate Carte Pattuglia.



- **Tende**



Le Tende sono considerate come stanze. Hanno un ingresso rappresentato da una pelle di animale. Per effettuare un'Esplorazione, un Eroe deve posizionarsi sulla casella adiacente all'ingresso della Tenda. Entrare in una Tenda non costa alcun Punto Movimento aggiuntivo.

- **Fossa delle Picche**



Qualsiasi Personaggio entri in una casella Fossa delle Picche subisce 1 Danno Automatico e **Bleed**. Un Personaggio in una Fossa delle Picche non può fare altro che muoversi, e ogni casella costa 1 Punto Movimento aggiuntivo.

- **Pilastro Appuntito**



Qualsiasi personaggio che colpisce un Pilastro Appuntito subisce **Stunned 1** in aggiunta al Danno Automatico normalmente inflitto.

## ABILITA' E EFFETTI

- **Backlash**

Ogni volta che il Personaggio esegue un **Assault** subisce 1 danno.

- **Blood for Blood**

**Counterattack** guadagna **Brutality** se il Personaggio che usa questa Reazione è ferito.

- **Destruction**

Se un Attacco infligge almeno 1 danno, il Personaggio ferito dall'Attacco muore.

- **Drunken Master**

Se 3 risultati Attacco sono dello stesso colore, infliggere 1 Danno Automatico al bersaglio e poi scartare quei Dadi.

- **Fury**

Se il personaggio con l'Abilità **Fury** infligge 1 o più Danni, ottiene un Attacco gratuito aggiuntivo.

- **Nopain**

Una volta per Missione, l'Eroe può ignorare il Danno inflitto da un Attacco e guarire per l'ammontare del Danno ignorato.

- **Reaper**

L'Attacco prende di mira tutti gli Eroi nel raggio d'azione dell'Arco Frontale.

- **Rush**

Un Nemico con l'Abilità **Rush** attacca immediatamente qualsiasi Eroe che entra nella sua Zona di Pericolo.

- **Squad**

Guadagnare 1 Punto Movimento aggiuntivo per ogni altro Nemico con l'Abilità **Squad** nel Gruppo Nemico.

# BLOOD FOR BLOOD

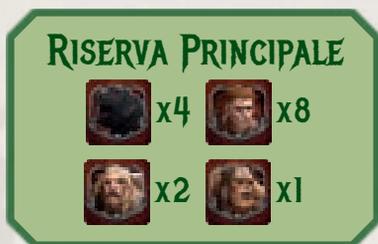
## MISSIONE 01

**I**l primo accampamento barbaro è qui, davanti a noi.

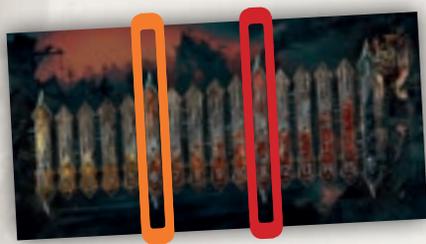
**T**erribile! I fratelli sono già caduti. Teste di Orchi decorano le entrate delle tende dei Barbari. Gliela faremo pagare.

**P**ochi pazzi ubriachi sembrano festeggiare una vittoria. Altri sono coperti di sangue e sembrano divertirsi.

**S**e attraversassimo il bosco per prenderli ai fianchi, saremmo sicuramente in grado di ripulire l'accampamento in modo efficace.



### • Rinforzi Barbari



Ogni volta che il livello di allerta cambia colore, arrivano rinforzi da tutte gli Ingressi Pattuglia.

Vengono trattati come Gruppi Nemici e si muovono verso l'Eroe più vicino.



## OBIETTIVO PRINCIPALE 01

### I BARBARI DEVONO PAGARE!!

«Se ogni tenda sarà ripulita dai suoi abitanti, avremo fatto un buon lavoro. Nessuno dovrebbe sopravvivere o vivere abbastanza a lungo da festeggiare una vittoria sugli Orchi. Gli Orchi non perdono mai in battaglia!»

► **Eseguire l'Esplorazione di tutte le Tende e uccidere tutti i Nemici rivelati.**

Dopo aver ucciso tutti i nemici rivelati, non ci sono più nuovi rinforzi per questa Missione.

## OBIETTIVO PRINCIPALE 02

### FINO ALL'ULTIMO!

«Sarebbe ingiusto se gli ultimi arrivati non avessero diritto alla stessa morte dei loro compagni. Godiamocela finché siamo ancora caldi.»

► **Uccidete tutti i Nemici rimasti.**

Ogni Nemico sconfitto conferisce 1 Punto Badass aggiuntivo. Quando non ci sono più Nemici non-Nominati sul tabellone di gioco, la Missione ha successo e gli Eroi possono decidere di terminarla in qualsiasi momento.

## OBIETTIVO SECONDARIO

### IL SANGUINARIO

«Laggiù! Ne rimane uno con il sangue dei nostri fratelli sulla lama! Dobbiamo vendicarli! Inoltre, sembra essere un fabbro. Ci sarà sicuramente un modo per recuperare qualcosa una volta che lo avremo ucciso.»

► **Uccidere Morgor il Sanguinario**



Questo Token Presenza rappresenta **Morgor il Sanguinario**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve una Carta **Kraft\*\*** a sua scelta.

# MISSIONE 01



## MORGOR IL SANGUINARIO (BERZERKER)

**Melee**

**Abilities**

- Backlash
- Reaper

**Activation**

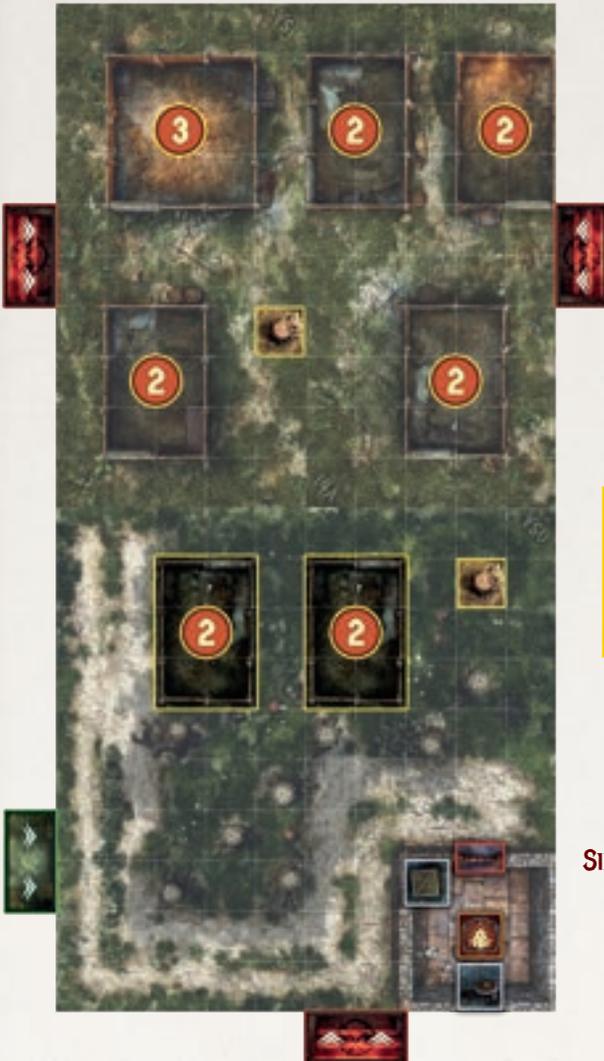
- ⚔ Assault
- ⚔ Assault +
- ⚡ = Brutality
- ⚔ Assault +
- ⚡ = Brutality

**Defense**

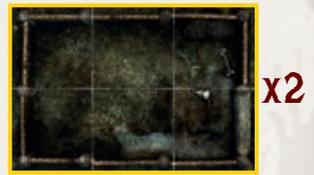
**Reaction**

- Blood for Blood

15 5 7 2



TENDA



CASSA



SCAFFALE



SILASTRO APPUNTITO PRESENZA



# BLOOD FOR BLOOD

## MISSIONE 02

**S**ono troppi! La loro retroguardia è quasi più numerosa dell'intera popolazione del Bosco Sanguinario.

**N**on c'è tempo per rilassarsi, dobbiamo tornare al lavoro. Altri Barbari stanno aspettando, ansiosi di bagnarsi nel loro stesso sangue.



### OBBIETTIVO PRINCIPALE

#### STERMINARE LA RETROGUARDIA

«Svuotare le tende dal loro contenuto è passato in secondo piano. Dobbiamo sbarazzarci rapidamente dei Barbari prima che arrivino tutti e ci sovrastino.»

► *Eseguire l'Esplorazione di tutte le Tende e uccidere tutti i Nemici Rivelati.*

Se l'Obiettivo Principale viene completato prima che l'Indicatore di Allerta raggiunga il livello 10, la Missione ha successo e gli Eroi possono decidere di terminarla in qualsiasi momento.



Se l'Indicatore di Allerta raggiunge il livello 10, arriva un'ondata di Rinforzi da ogni Ingresso Pattuglia. Il tipo di Nemico è elencato su ogni Ingresso

Pattuglia. Tutte le miniature corrispondenti disponibili sul tabellone di gioco vengono schierate ed entrano dai rispettivi Ingressi.

Gli Eroi devono quindi spostarsi nella Zona Rossa e sopravvivere all'assalto per completare la Missione.

Finché tutti gli Eroi non sono nella Zona Rossa, una nuova ondata di rinforzi arriva a ogni nuova Fase Nemica, schierando tutte le miniature disponibili.

### OBBIETTIVO SECONDARIO

#### SOLO UN GOCCIO!

«Chi dice che non ci si può divertire durante una bella battaglia? I Barbari hanno portato con sé alcuni barili di idromele e sarebbe un peccato non immergervi il muso, no?»

► *Uccidere Bud l'Assetato.*



Questi tre barili fanno parte della preziosa riserva di idromele di **Bud l'Assetato**. Gli Eroi possono distruggerli posizionandosi su una casella adiacente e spendendo 1 **A** per ogni Barile.

Quando l'ultimo Barile viene distrutto, gli Eroi nella Stanza guariscono tutti i loro Danni e ricevono gli effetti **Blessed** e **Stunned 1**. Poi, compare Bud l'Assetato.



Questo Token Presenza rappresenta **Bud l'Assetato**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve una Carta Reliquia. «**Fragment of Power**».

# MISSIONE 02



**BUD**  
L'ASSETATO  
(OGRE)

<b>Melee</b>		<b>Abilities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Destruction</li> <li>Drunken Master</li> </ul>
<b>Defense</b>	~	<b>Activation</b>	
<b>Reaction</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Assault</li> <li>Assault + </li> <li> = Ferocity</li> <li>Assault + Ferocity</li> </ul>	

5  
 4  
 1  
 3



PILASTRO APPUNTITO



TENDA



BARILE



PORTA SEMPLICE CHIUSA



# BLOOD FOR BLOOD

## MISSIONE 03

**P**ensavamo di essere fuori pericolo dopo aver sterminato la retroguardia, ma alla svolta di una strada - un'imboscata! Siamo stati catturati come dei novellini.

**S**ecundo quanto abbiamo capito, li abbiamo impressionati così tanto che ci vogliono vivi per i loro giochi...Ma che tipo di giochi?

**L**ungo la strada, altri prigionieri Orchi si sono uniti a noi. Conoscono le usanze dei barbari meglio di noi. I giochi in questione sono combattimenti in un'arena. A quale scopo?

**Q**uando siamo arrivati abbiamo capito il senso del gioco. L'idea è piuttosto divertente: veniamo gettati in una fossa con molti spuntoni ovunque e dobbiamo combattere contro tutto ciò che si muove. Un sogno che diventa realtà per ogni guerriero Orco.

**T**ranne che per una cosa, il gioco è difettoso: I Barbari sono dei veri e propri imbrogliatori! Gli Orchi lanciati nell'arena sono in inferiorità numerica rispetto alle ondate di Nemici!

**I**l re in persona è presente per supervisionare i giochi. Sembra molto soddisfatto nel vedere che...Cosa, è già il nostro turno?

La Missione si svolge in tre arene composte da ondate di Nemici che gli eroi dovranno eliminare se vogliono sconfiggere Ragnar il Re dei Barbari.

Un'ondata di Nemici è terminata quando tutti i Nemici che la compongono vengono uccisi. L'ondata successiva inizia nel Turno di Gioco successivo.

Ragnar appare nella terza ondata di Nemici sulla casella specificata, o sulla casella libera più vicina. Quando viene sconfitto, gli Eroi vengono rimossi dall'Arena e deve essere allestita l'Arena successiva.

Quando gli Eroi completano con successo un'Arena, questa si considera "convalidata". Gli Eroi non dovranno ripeterla se perdono nell'Arena successiva e ricominciano la Missione.

## REGOLE SPECIALI

### • *Veri acrobati questi barbari!*

I Nemici saltano nell'Arena dalle gradinate. Schierarli utilizzando l'Area di Generazione.

Se un Nemico deve essere schierato su una Fossa o un Pilastro, subirà 1 Danno Automatico e poi sarà posizionato su uno spazio libero adiacente, il più vicino a un Eroe.

Se un Nemico viene schierato su una casella occupata da un Eroe, quest'ultimo subisce un danno automatico di 1 e **Push 1**.

### • *Guardate questi imbranati!*

Gli Ogre, non essendo molto agili, vengono schierati dagli **Ingressi Pattuglia**. Se un Eroe blocca un Ingresso Pattuglia quando appare un Ogre, l'Eroe subisce **Push 1** e **1 Danno Automatico** per il numero di volte necessario affinché l'Ogre si trovi completamente sulla Tessera di gioco.



Le 3 arene sono formate dalle Tessere 14B e 15 B

## ARENA I / EVENTO DEI CAMPIONI

«I dadi vengono lanciati! E anche noi! Aspettate! Nessuno ci ha detto le regole!»

► **Affrontare con successo 3 ondate consecutive di Nemici.**

Ragnar arriva sotto l'Aspetto di "Ragnar l'Avventuriero". Vedere Ragnar il Re dei Barbari p.10

# MISSIONE 03

1 <sup>ST</sup> WAVE	 x4	 x2	 x2
2 <sup>ND</sup> WAVE	 x4	 x4	 x3
3 <sup>RD</sup> WAVE	 x4	 x2	 x1

FOSSA DELLE PICCHE



x2

PILASTRO APPUNTITO



x2



## ARENA 2 / COMBATTERE FINO ALLA MORTE!

«I Barbari in tribuna ci hanno applaudito tanto quanto ci hanno fischiato. I pochi pomodori lanciati ci sono piaciuti: quelli che siamo riusciti a prendere in volo, li abbiamo mangiati. Pensavamo di aver superato i loro test, ma il re, furioso per essere stato messo in ginocchio, ha chiesto un round supplementare...»

► **Affrontare con successo 3 ondate consecutive di Nemici.**

Ragnar arriva sotto l'Aspetto di "Ragnar il Distruttore". Vedi p.10

1 <sup>ST</sup> WAVE	 x4	 x2	 x2
2 <sup>ND</sup> WAVE	 x4	 x1	
3 <sup>RD</sup> WAVE	 x4	 x1	 x1

FOSSA DELLE PICCHE



x2



x4



## ARENA 3 / FINIAMOLO!

«Grrr! Non ce la facciamo più. Abbiamo preso a calci in culo il re per due volte. Ma no! Ne chiede ancora! Ha odiato essere umiliato ancora una volta. Mai non c'è due senza tre. Questa volta, la testa del re rotolerà nella sabbia!»

► **Affrontare con successo 3 ondate consecutive di Nemici.**

Ragnar arriva sotto l'Aspetto di "Ragnar il Re dei Barbari". Vedi p.10

1 <sup>ST</sup> WAVE	 x6	 x4	
2 <sup>ND</sup> WAVE	 x6	 x2	 x2
3 <sup>RD</sup> WAVE	 x2	 x2	 x1

PILASTRO APPUNTITO



x4



# BLOOD FOR BLOOD

## RAGNAR IL RE DEI BARBARI

### COMPONENTI DI RAGNAR

Ragnar ha 1 Scheda Boss, 1 Carta **Aspetto** a doppia faccia e 13 Carte Attivazione.



La Scheda Boss mostra il profilo di Ragnar.

Le Carte Attivazione formano una pila, a faccia in giù, accanto alla Scheda Boss.



La Carta **Aspetto** viene posizionata sulla Scheda Boss per sostituire il profilo di Ragnar in base all'Arena in cui appare.



Il primo **Aspetto** di Ragnar è "Ragnar l'Avventuriero".

### ATTIVAZIONE RAGNAR



Ragnar si attiva all'inizio della Fase Nemica.

Quando Ragnar viene attivato, pesca una Carta Attivazione e la risolve. Se non ci sono più carte Attivazione da pescare, rimescolare il mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca.



## REAZIONE RAGNAR

Durante la Fase Eroe, Ragnar pesca una Carta Attivazione dopo il primo Attacco che subisce.

Con il suo Aspetto "Ragnar il Distruttore", pesca una Carta Attivazione per ogni Attacco che subisce.

Se la Reazione non è possibile, Ragnar non fa nulla.

## DANNEGGIARE RAGNAR

Entrambi i lati della Carta Aspect e della Scheda Boss corrispondono a profili diversi a seconda dell'Arena corrente.

**Arena 1 - Ragnar l'Avventuriero**

**Arena 2 - Ragnar il Distruttore**

**Arena 3 - Ragnar il Re dei Barbari**

Nelle prime due Arene, ridurre i Punti Vita di Ragnar a 3 o meno permette di vincere l'Arena e passare all'Arena successiva.

Ogni volta che Ragnar viene sconfitto e spinto fuori dall'Arena, gli Eroi guadagnano 4 Punti Badass.

Per sconfiggere definitivamente Ragnar, è necessario raggiungere l'ultima Arena ed eliminare tutti i suoi Punti Vita.

## REGOLE SPECIALI

- **Impalato**

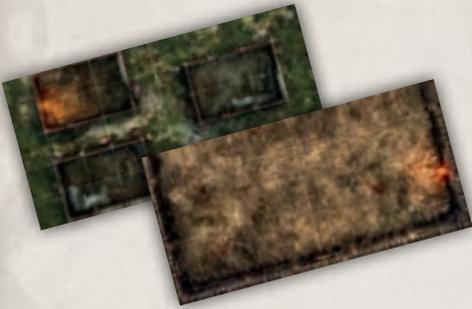
Il bersaglio viene spinto nella Fossa delle Picche più vicina o contro il Pilastro Appuntito più vicino.

## BOTTINO

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia «Nobooboo's Shield».

# BLOOD FOR BLOOD

## COMPONENTI



2 TESSERE GIOCO (DOPPIA FACCIA)



6 SCENARI



16 TOKEN



HOGGAN

1 MINIATURA EROE



YOUNG BLOOD x8



BERZERKER x4



OGRE x2

14 MINIATURE NEMICO



RAGNAR

1 MINIATURA BOSS



1 SCHEDA EROE

3 SCHEDE NEMICO

1 SCHEDA BOSS



16 CARTE ABILITA'



2 CARTE EVENTO



1 CARTA ASPETTO (DOPPIA FACCIA)



13 CARTE BOSS



2 CARTE BOTTINO



2 CARTE KRAFT\*\*



2 CARTE KRAFT\*\*\*



1 CARTA RELIQUIA

39 CARTE

# DIRC QUEST

## WARPATH



ROYAL MINES  
CAPITOLO

# ROYAL MINES

## Orcalibur...

**S**e c'è un oggetto che attira la brama degli Orchi, è la famosa spada Orcalibur. Questa lama leggendaria, brandita dal più grande di tutti i signori della guerra...Come si chiamava?

**I**n ogni caso, abbiamo deciso di provare a recuperarla. Orcalibur è la nostra eredità. È nostra!

**A**ttualmente è nelle mani dei Nani di Skatten, nelle profondità delle Miniere Reali. E di certo non c'è Nano, nemmeno un re, che ci impedirà di impossessarcene.

**L**e miniere di Skatten sono piuttosto semplici da trovare, le vie pullulano di predoni che cercano di fare fortuna attaccando persone più basse di loro. Un errore terribile, perché rubare a un Nano significa firmare la propria condanna a morte.

**A**bbiamo sentito parlare di un conflitto all'interno delle miniere, causato dagli gnomi. È il momento giusto per colpire e approfittare di questo diversivo inatteso.

## REGOLE SPECIALI PER QUESTA ESPANSIONE

### ► Indicatore di Allerta ◀

Il Livello di Allerta non aumenta se il numero di miniature disponibili non è sufficiente per la Generazione.

### ► Carte Evento ◀

Le Carte Evento di questa Espansione sostituiscono le Carte Evento della scatola base.

### ► Carte Pattuglia ◀

Le Carte Pattuglia di questa Espansione sostituiscono le Carte Pattuglia della scatola base.

### • Colonne



Le colonne sono considerate mobili alti, ma non possono essere spostate o distrutte.

### • Esplorazione delle Miniere

L'Esplorazione di una Tessera avviene quando un Eroe entra in una casella adiacente a una Tessera Miniera inesplorata.

Creare una Stanza 10x5 con l'Area di Generazione e tirare i Dadi per distribuire i Token Presenza.

Se un Dado cade su un Mobile o una Colonna, posizionate il Token Presenza corrispondente su una casella libera adiacente.

Se un Dado finisce su un Muro Roccioso, il Token Presenza corrispondente viene collocato sul "Posto di Guardia".

Poi rivelare tutti i Token Presenza e sostituirli con le miniature corrispondenti. (Posto di Guardia incluso).

L'Eroe può quindi continuare il suo movimento se ha ancora dei Punti Movimento.

### • Posto di Guardia



La Tessera 07B, contenente un tavolo, rappresenta il Posto di Guardia. È posizionato all'esterno del Tabellone di

gioco. Il Posto di Guardia si riempie durante le Esplorazioni.

Non appena il Posto di Guardia contiene 7 miniature, o se non ci sono più miniature disponibili durante un'Apparizione di una Pattuglia o un'Esplorazione, tutti i Nemici del Posto di Guardia vengono schierati nelle Miniere.

Appaiono sulle caselle libere più vicine, fuori dalla vista degli Eroi.

Sono considerati allertati e si orientano verso gli Eroi.

### • **Approfondimento delle Miniere**

Per evitare qualsiasi rischio di invasione, le Miniere Reali sono divise in diverse sezioni. I Token Doppia Porta indicano queste diverse sezioni della miniera.



Queste porte indistruttibili possono essere aperte solo per un breve periodo di tempo. Si sbloccano automaticamente quando tutti gli Eroi sono presenti sulla Tessera in cui si trova la porta.

Quando la porta viene aperta, le altre Tessere della sezione vengono rimosse, insieme a tutti i Nemici e agli arredi (non concedono alcun Bottino o Punto Badass). Si passa quindi alla sezione successiva, come indicato nella mappa della Missione.

Le porte si aprono solo in una direzione e non si può tornare indietro.

### • **La Mina di Heckärr**



Questo Token rappresenta una Mina che Heckärr può piazzare con la sua Carta Abilità "Minefield".

Una Mina deve essere posizionata su una casella libera a Gittata 2 e non può essere posizionata su un Ostacolo.

Una Mina non è considerata un Ostacolo. Non ci può essere più di una Mina nel gioco in qualsiasi momento.

Se una Mina è già presente sul Tabellone di gioco, viene rimossa quando ne viene piazzata una nuova.

Qualsiasi Personaggio che si muove su una Mina subisce 1 Attacco  +

**Explosion** senza possibilità di difesa. Quando la Mina viene attivata, il Token viene rimesso vicino alla Scheda Eroe di Heckärr.

### • **Zone di Scavo**



Per le Missioni 01 e 02, formare 2 riserve (una per ogni Missione), composte da 1 Token Obiettivo «Orcalibur Gemstone» e 2 Token Obiettivo «! ».



Quando un Eroe si trova in una Zona di Scavo, può spendere 1  per cercare nell'area.

Scegliere un Token a caso da questa riserva. Se si tratta di un Token Obiettivo «Orcalibur Gemstone», tenetelo al sicuro per ricostruire la spada leggendaria.

Gli altri Token sono solo macerie e vengono automaticamente rimossi dal gioco.

Qualunque sia il risultato della ricerca, ogni Zona di Scavo può essere perlustrata una sola volta.

### • **Barili di Polvere**



Tutti i Token Barile rappresentano Barili di Polvere. Il peso di un barile è di 3. Deve essere portato in Mano.

Gli Eroi possono spendere 1  per prendere o lasciare un Barile su uno spazio adiacente e riorganizzare il proprio equipaggiamento. Gli Groi di classe Warrior o Brute possono spendere 1  per lanciare un barile a Gittata 4. Quando viene lanciato o attaccato, il Barile distrutto provoca un'esplosione sulla sua casella e su tutte le caselle adiacenti.

Un Personaggio colpito subisce 1 Danno Automatico e **Stunned 1**.

**ABILITÀ' E EFFETTI**  
Vedere p.20

# ROYAL MINES

## MISSIONE 01

**T**rovare le Miniere Reali di Skatten è facile come tirare un pugno. Entrare, invece, è un'altra storia...

**M**a la fortuna ci ha offerto il diversivo ideale per entrare senza bussare...beh, quasi.

**U**na carovana di Nani ferma in mezzo alla strada è stata attaccata da una banda di Gnomi. Siamo intervenuti...e abbiamo aiutato gli Gnomi. Non sopportiamo i Nani.

**D**opo alcune trattative, gli Gnomi superstiti hanno accettato di mostrarci un passaggio per entrare nella miniera in cambio di una parte del nostro bottino.



## OBIETTIVO PRINCIPALE 01 DOV'E' LA GRANDE SPADA?

«I Nani non sanno come dominare il potere di Orcalibur e hanno deciso di farla a pezzi per recuperare le gemme. Gli Gnomi dicono che un pezzo di Orcalibur è nascosto in queste gallerie.

Ma loro stessi non sono interessati a questo pezzo. Preferiscono l'oro e le gemme.»

► **Uccidere Marhio il Forgiatore.**



Questo Token Presenza rappresenta **Marhio il Forgiatore**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve il Token Obiettivo «**Manico di Orcalibur**».

## OBIETTIVO PRICIPALE 02 E QUESTA LA CHIAMI MINIERA?!

«Siamo un po' delusi di attraversare questi luridi tunnel invece di combattere nelle sale reali. E questi Gnomi non smettono di lamentarsi della nostra cosiddetta mancanza di discrezione, o di continuare a dire che i Nani sono sporchi, piccoli ladri...»

► **Raggiungere l'Uscita Eroe.**

Tutti gli Eroi devono uscire durante la stessa Fase Eroe.

## OBIETTIVO SECONDARIO LE GEMME DI ORCALIBUR

«Il talento degli Gnomi per le pietre preziose è piuttosto utile; le gemme verdi di Orcalibur non sono lontane. Non abbiamo idea di come gli Gnomi riescano a distinguere due ciottoli lucenti solo dall'odore, ma chi se ne frega, andiamo!»

► **Recuperare il primo Token Obiettivo «Gemme Orcalibur» dalle Zone di Scavo.**

## REGOLE SPECIALE

### • Tunnel

Il Personaggio si posta automaticamente in una casella libera entro il limite dei suoi Punti Movimento.

### • Visione Periferica

La Zona Pericolo del Nemico corrisponde a tutte le caselle a Gittata 1.

# MISSIONE 01



**MARZIO**  
IL FORGIATORE  
(GUERRIERO)

**Melee** 

**Abilities**  
+ Tunneler  
+ Peripheral Vision

**Activation** 

**Defense** 

+ Entangled

**Reaction**

+ Pursuit 4

**Assault** 

**Assault** 

+ Reaper

 10  4  1  1



**18B** **19B**

**21A** **20A**

**18A** **19A**

**21A**

**DOPPIA PORTA CHIUSA**  
 **x1**

**BARILE** **SCAFFALE**  
 **x3**  **x1**

**PRESENZA**  
 **x1**

# ROYAL MINES

## MISSIONE 02

**Q**ua sotto si soffoca! Ci sono corridoi in tutte le direzioni, sembra quasi un CastelRay sotterraneo!

**G**li Gnomi sono comunque molto contenti. Mentre noi ci occupiamo dei Nani, loro raccolgono le gemme.

**C**i guidano con grandi sorrisi e sono più che felici di avere grandi braccia a creare diversivi mentre loro rubano ai barbuti.

### RISERVA PRINCIPALE



#### PATTUGLIA GIALLA

I MAX.



#### PATTUGLIA BLU

I MAX.



## OBIETTIVO PRINCIPALE

### LA LUCE ALLA FINE DEL TUNNEL

«I Nani sanno che siamo nelle loro caverne. Stanno arrivando a decine e ognuno è più scontroso dell'altro. Sarà necessario affrettarsi se non vogliamo diventare come loro!»

► **Raggiungere l'Uscita Eroe.**

Tutti gli Eroi devono uscire durante la stessa Fase Eroe.

## OBIETTIVO SECONDARIO 01

### ALTRE GEMME!

«Abbiamo bisogno di altre gemme se vogliamo ricostruire la nostra spada leggendaria. Sarebbe un peccato lasciarne una in queste miniere e non poter sfruttare tutta la potenza di Orcalibur!»

► **Recuperare il secondo Token Obiettivo «Gemma Orcalibur» dalle Zone di Scavo.**

## OBIETTIVO SECONDARIO 02

### IL CORAGGIOSO E L'ORO

«Cos'è tutto questo baccano? E cosa sono quelle grandi cose? Nani rinchiusi in golem di metallo e fumo? Andiamo a liberarli da tutto quell'oro!»

► **Uccidere i 2 Gold'igger®.**

Due Gold'igger® sono impegnati in lavori di scavo. Durante l'Esplorazione, se un Token Presenza deve essere schierato su un Gold'igger®, posizionarlo sulla casella libera più vicina.

Quando un Gold'igger® viene distrutto, l'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve una carta Reliquia «Gold Pile».



# MISSIONE 02



DOPPIA PORTA CHIUSA



BARILE



MURO SENZA USCITA



MINIATURE



# ROYAL MINES

## ABILITA' E EFFETTI

### • **Atomization**

Il Personaggio infligge:

- 1 Attacco  a Gittata 1
- 2 Attacchi  a Gittata 2
- 2 Attacchi  a Gittata 3

a tutti gli altri Personaggi senza possibilità di Difesa.

### • **Cave-in**

Creare una Stanza 10x5 con l'Area di Generazione e tirare 8 Dadi. Se un Dado finisce su una casella occupata da un Personaggio - che non sia un Nano - questo subisce 1 Danno Automatico + Stunned 1.

### • **Devotion**

Tra gli 11 e i 20 Punti Badass sul Tracciato Badass:

+1  +1  +1  Attacco

Tra i 21 e i 30 Punti Badass sul Tracciato Badass:

+2  +2  +2  Attacco

### • **Drill**

**Movimento** + **Attacco** su 2 bersagli diversi.

### • **Ejection**

Quando un Gold'igger® viene sconfitto, la sua miniatura viene rimossa dal Tabellone di Gioco e sostituita da un Guerriero sulla casella più vicina all'Eroe che ha sferrato il colpo di grazia.

Se non ci sono più Guerrieri nella Riserva Principale, prendetene uno dal Posto di Guardia. Se non è disponibile alcuna miniatura Guerriero, **Ejection** non viene attivata.

### • **Purge**

Tutti i Personaggi subiscono 2 Attacchi  a Gittata 1 + **Burn 2** a Gittata 2.

### • **Reaper**

L'Attacco prende di mira tutti gli Eroi entro Gittata dell'Arco Frontale.

## MISSIONE 03

Vohnkar, il Re dei Nani di Skatten, è sceso di persona a fermare la nostra incursione. Evidentemente abbiamo fatto una notevole impressione. Sicuramente ha saputo delle nostre imprese e del numero di persone che abbiamo mandato a incontrare i loro antenati.

I nostri amici Gnomi lo sentono arrivare. L'odore delle gemme che indossa lo tradisce. Tanto meglio!

Faremo ingoiare a questo sfortunato Nano la sua stessa barba!

Attenzione!

L'Indicatore di Allerta non viene utilizzato durante la Missione 03. Durante i Tiri Attivazione, i risultati Gialli sono considerati Arancioni.

## OBIETTIVO PRINCIPALE 01

### VOHNKAR IL PRODIGIOSO

«È lui, Vohnkar! Finalmente!»

Prenderemo due piccioni con una fava: affrontare un nemico leggendario e trovare gli ultimi pezzi di Orcalibur!

Lo scontro si preannuncia epico. Quel bastardo ha molta esperienza nel tagliuzzare i Pelle Verde e ci aspetta con la sua guardia reale.»

► **Uccidere Vohnkar il Re dei Nani.**



Questo Token  
Presenza rappresenta  
**Vohnkar il Re dei  
Nani.**

Vedere Vohnkar il Re dei Nani p.22

# MISSIONE 03

## OBIETTIVO PRINCIPALE 02

### GUARDATE LA SPADA DEL POTERE!

«Che confusione! È impossibile mettere mani sulla lama di Orcalibur! Gli Gnomi, impegnati a rimuovere con cura le gemme dalla barba di Vohnkar, ci dicono che la lama è da qualche parte qui intorno.»

► **Recuperare la «Lama di Orcalibur» e ricostruire la spada leggendaria o qualcosa di simile.**

L'ultimo pezzo di Orcalibur, la sua lama, si trova nelle profondità della miniera. Un Eroe che si sposta nella casella accanto al Token Obiettivo «Lama di Orcalibur» può recuperarlo gratuitamente.

Gli Eroi possono combinare i Token Obiettivo «Impugnatura di Orcalibur» e «Lama di Orcalibur» per costruire un «Orcalibur Incompleto».

Se gli Eroi hanno raccolto anche i 3 Token Obiettivo «Gemma Orcalibur», possono aggiungerli a «Orcalibur Incompleto» per ricostruire finalmente la famosa «Orcalibur».

Provatela subito!

## OBIETTIVO PRINCIPALE 03

### CI SIAMO QUASI!

«Gli Gnomi ci hanno aiutato a trovare i pezzi di Orcalibur; ora dobbiamo solo stare vicino a loro fino a raggiungere l'uscita.»

► **Raggiungere l'Uscita Eroe.**



### MURO SENZA USCITA



x1

### BARILE



x2

### OBIETTIVO



x1



### MINIATURE



x1



x4



x3



x2



# ROYAL MINES

## VOHNKAR IL RE DEI NANI

### COMPONENTI DI VOHNKAR

Vohnkar ha 1 Scheda Boss, 1 Carta **Armatura** e 8 Carte Reazione.



La Scheda Boss mostra il profilo di Vohnkar.

Le Carte Reazione formano una pila, a faccia in giù, accanto alla Scheda Boss.



La Carta **Armatura** viene messa sulla Scheda Boss di Vohnkar.



### ATTIVAZIONE VOHNKAR

Vohnkar **si attiva all'inizio della Fase Nemica**.

### REAZIONE VOHNKAR



Durante la Fase Eroe, Vohnkar può pescare una Carta Reazione dopo il primo Attacco che subisce.

Se la Reazione non è possibile, Vohnkar non fa nulla.

## DANNEGGIARE VOHNKAR

Per poter danneggiare Vohnkar, bisogna prima distruggere la sua **Armatura**. Quando i Punti Vita della Carta **Armatura** raggiungono lo 0, la carta viene rimossa e considerata distrutta. I danni in eccesso sono persi. Non appena la carta **Armatura** viene distrutta, Vohnkar può essere danneggiato normalmente.

## REGOLE SPECIALI

### • *Gestione di Torden*



Questo Token rappresenta Torden, la mitica ascia dei Re dei Nani. Durante ogni Attivazione, Vohnkar può lanciare la sua ascia o, se non ce l'ha in mano, può richiamarla a sé.

#### - *Se Vohnkar ha in mano Torden:*

Prende di mira l'Eroe più vicino entro Gittata 4, lancia Torden attraverso quell'Eroe, terminando la sua traiettoria a 4 caselle di distanza. Questo lancio viene fermato da muri e colonne. Tutti gli Eroi sulla traiettoria subiscono un Attacco. Il Token "Torden" termina la sua traiettoria sull'ultima casella, la quale può essere occupata da un Personaggio.

#### - *Se Vohnkar non ha Torden in mano:*

Si sposta di un massimo di 4 caselle per mettere quanti più Eroi possibile tra lui e Torden, poi Torden torna in mano. Tutti gli Eroi sulla traiettoria subiscono un Attacco. Il Token "Torden" viene quindi posizionato sulla Scheda Boss di Vohnkar.

Gli Eroi non possono catturare Torden.

### • *IronAxe Rune*

Vohnkar guadagna +1 Attacco  se almeno 2 Eroi si trovano a Gittata 1.

### • *HeartRock Rune*

Vohnkar guadagna +1 Difesa  se almeno 2 Eroi sono a Gittata 4 o più.

### • *Purification*

Rimuove tutti gli Effetti negativi dal personaggio.

### • *Reazione "Ricochet"*

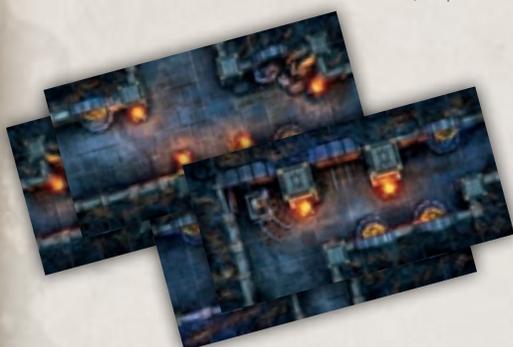
Torden segue sempre il percorso che colpisce il maggior numero possibile di Eroi. Questa reazione si ripete finché c'è un nuovo Eroe a Gittata 2 da quello precedente. Si ferma se tutti gli Eroi sono stati bersagliati o se non ci sono altri Eroi a Gittata 2. Posizionare il Token "Torden" sulla casella dell'ultimo Eroe colpito.

## BOTTINO

L'Eroe che infligge il colpo di grazia a Vohnkar riceve un Token Obiettivo «**Gemma Orcalibur**».

# ROYAL MINES

## COMPONENTI



4 TESSERE GIOCO (DOPPIA FACCIA)



24 TOKENS



HECKKÄRR



JECKKÄRR



GUERRIERO x8



ROYAL GUARD x4



GOLD'IGGER® x2



VOHNKAR

2 MINIATURE EROE

14 MINIATURE NEMICO

1 MINIATURA BOSS



2 SCHEDE EROE



3 SCHEDE NEMICO



1 SCHEDE BOSS



32 CARTE ABILITA'



20 CARTE EVENTO



16 CARTE PATTUGLIA



9 CARTA BOSS



4 CARTE BOTTINO



4 CARTE KRAFT\*\*



4 CARTE KRAFT\*\*\*



4 CARTE RELIQUIA

93 CARTE

# CIRQUE QUEST

## WARPATH



DEATH CRYPT  
CAPITOLO

# DEATH CRYPT

**G**orbag vede tutto e sa tutto. Ma avrebbe bisogno di un po' di aiuto per capire cosa può essere successo a questa truppa di soldati umani e agli Orchi che li inseguivano.

**L**a battaglia sembrava già vinta, ma solo uno dei nostri guerrieri è tornato. E bisogna vedere in che condizioni. D'altra parte, sembra che gli Umani non siano stati più fortunati: nessuno di loro è sopravvissuto!

**I**nseguiti e braccati da diversi nostri guerrieri, i soldati hanno finito per rifugiarsi in una cripta. Tuttavia hanno esitato a lungo sulla soglia prima di entrare, come se all'interno li attendesse un destino terribile, peggiore del pericolo che li attendeva se i nostri fratelli Orchi li avessero catturati.

**I**nostri guerrieri li hanno inseguiti sperando di finirli. Ma era già troppo tardi. Le creature che occupavano il luogo si erano risvegliate e non vedevano alcuna differenza tra intrusi. Umani, Orchi; tutti hanno subito la stessa sorte.

**S**olo l'Orco che si trovava nelle retrovie è riuscito a fuggire e a tornare all'accampamento.

**C**i ha parlato di un vecchio con il potere di controllare i morti e di un bastone in grado di cambiare il corso degli eventi.

**A**nche se probabilmente non era in sé, Gorbag sembra molto interessato alla storia di un gingillo magico che può influenzare il destino. Ci ha mandato lì per sradicare questa minaccia e recuperare il bastone.

**C**i poniamo solo una domanda: Un essere vivente che muore e viene rianimato, siamo sicuri che possa morire di nuovo?

**E'** tuttavia con una certa apprensione che ci avviciniamo a questa cripta...

## REGOLE SPECIALI PER QUESTA ESPANSIONE

### ► Indicatore di Allerta ◀

Il Livello di Allerta non aumenta se il numero di miniature disponibili non è sufficiente per la Generazione. Tuttavia, i Nemici già presenti sul Tabellone di gioco e dello stesso tipo della miniatura mancante guadagnano un Assault automatico.

Non appena Kardec il Necromante è allertato, il Livello di Allerta si blocca. Non può essere modificato finché Kardec è presente sul Tabellone di gioco. Qualsiasi effetto, carta o azione che modifica il Livello di Allerta viene ignorato.

Se il Livello di Allerta è superiore a 15, la Missione non è fallita, ma Regola Speciale "DeathWalk" viene applicata.

### ► Carte Evento ◀

Le Carte Evento "You're lucky" della Scatola Base si aggiungono alle carte Evento di questa Espansione.

### ► Carte Pattuglia ◀

In questa Espansione non si usano Carte Pattuglia.

### • *DeathWalk*

Tutte le miniature Scheletro e Zombie disponibili entrano immediatamente in gioco attraverso l'Ingresso Pattuglia più vicino all'Eroe con meno punti vita.

Questi Nemici sono Allertati e attivati durante la successiva Fase Nemico.

## ABILITA' E EFFETTI

### • **Bandage Toss**

La Mummia viene spostata in una casella adiacente all'Eroe più vicino nella Linea di Tiro.

### • **Bone Pile**

Se il Nemico con l'Abilità **Bone Pile** non viene ucciso in un solo Attacco, non è considerato morto.

La sua Miniatura viene sostituita dal suo Token Presenza, che ha 1 Punto Vita Giallo (senza difesa).

Se non viene distrutto prima dell'inizio della successiva Fase Nemica, viene trasformato in un nuovo Scheletro.

Dopo che il Token è stato eliminato, guadagnare 1 Carta Bottino e 1 Punto Badass. Gli Eroi non guadagnano il Punto Badass extra eliminando una **Bone Pile** in un singolo attacco.

Un Token Presenza che rappresenta una **Bone Pile** non è considerato un Ostacolo, ma i personaggi non possono fermarsi sulla casella che occupa.

### • **Die Hard**

L'unico modo per uccidere un Nemico con **Die Hard** è infliggergli almeno tanti danni quanti sono i suoi Punti Vita in un singolo Attacco. Se il Nemico subisce un

danno inferiore ai suoi Punti Vita, questo danno viene ignorato, ma l'attacco viene comunque preso in considerazione per le Combo.

### • **Horde**

Quando un Eroe viene ferito da un Nemico con **Horde**, tutti gli altri Nemici con questa Abilità si spostano immediatamente di 1 casella verso l'Eroe ferito.

### • **Malediction**

L'Eroe che infligge il colpo di grazia subisce **Cursed**.

### • **Master of Fate**

Una volta per Turno, l'Eroe può rilanciare un qualsiasi Dado a sua scelta (Eroe / Nemico / Attacco / Difesa / Badass / Attivazione...).

### • **Regeneration**

Un Personaggio con **Regeneration** si cura di 1 Danno all'inizio di ogni Turno.

### • **Sacrifice**

L'Eroe spende 1 Punto Vita per raddoppiare tutti i risultati del suo Attacco.



# DEATH CRYPT

## MISSIONE 01

**C**i aspettavamo una cripta vecchia, abbandonata e in rovina, con pezzi di soffitto pronti a caderci in testa. Beh, è proprio così, tranne che per la parte abbandonata

**I**l pavimento, coperto di polvere, mostra segni di frequenti passaggi. Le torce, sistemate qua e là, sembrano bruciare senza consumarsi da un'eternità.

**L**e correnti d'aria hanno il suono di lugubri lamenti. Le fiamme delle torce lambiscono le pareti e proiettano ombre strane e minacciose.

**C'**è odore di morte qui dentro! E questo odore pervasivo di decomposizione lascia quasi intendere che la nostra fine è vicina. Se fossimo Umani, metà di noi si sarebbe già sporcata le braghe, mentre l'altra metà sarebbe scappata via.

**E'** il momento di un piano semplice: troviamo il vecchio Necro, rompiamo i pochi denti che gli sono rimasti e recuperiamo il suo bastone.

### RISERVA PRINCIPALE



x8



x4



x3

### Attenzione!

Se un Eroe muore durante questa Missione, il Livello di Allerta aumenta al colore più alto.

## OBIETTIVO PRINCIPALE 01

### IL GIORNO DEI MORTI VIVENTI

«Ecco com'è fatto un Necromante! Un vecchio fragile con un piede nella fossa. Gli daremo solo un morso.»

► **Uccidere Kardec il Necromante.**



Questo Token Presenza rappresenta **Kardec il Necromante**.

Per questa Missione, **Kardec il Necromante** non usa le sue carte Attivazione e Reazione Boss. Agisce come un normale Nemico durante la Fase Nemica. Durante la sua Attivazione, può muoversi per attaccare un Eroe. Per ogni danno che infligge a un Eroe, un Nemico appare sulla casella libera più vicina a Kardec (massimo 1 Nemico per turno). Pescare un Token Presenza dalla Riserva Principale. Kardec non si muove dalla Stanza in cui è stato schierato. Qualsiasi Eroe che entra nella Stanza può uscirne solo quando Kardec viene sconfitto. Quando Kardec viene sconfitto, lui e tutti gli Scheletri e gli Zombie presenti nella Stanza scompaiono. Gli Rroi guadagnano quindi 4 Punti Badass.

## OBIETTIVO PRINCIPALE 02

### I MORTI NON MUOIONO?

«È riuscito a sfuggirci, ma non ci arrenderemo. Dobbiamo trovare un modo per scendere ai livelli inferiori per trovarlo e finirlo.»

► **Raggiungere l'Uscita Eroe.**

## OBIETTIVO SECONDARIO 01

### E' UNA CRIPTA O UN LABORATORIO?

«Questo vecchio pazzo, che passa il suo tempo a svegliare i morti, non è il tipo di persona che tiene in ordine le proprie cose. Tra tutte queste fiaschette in giro, ce ne deve essere qualcuna che potrebbe esserci utile!»

► **Raccogliere Pozioni.**



Questi 3 Token Obiettivo rappresentano le Pozioni sparse per la cripta. Quando

un Eroe raccoglie uno di questi Token, può recuperare la prima Pozione disponibile dalla Pila dei Bottini e poi rimescolare la Pila.

# MISSIONE 01

## OBIETTIVO SECONDARIO 02 IL GUARDIANO DELLA CRIPTA

«Un altro errore! Quello che pensavamo fosse uno Zombie avvolto in strisce di stoffa si rivela essere una Mummia. Una specie di vecchio Zombie, ma più forte.

In generale, è difficile mettere a disagio un Orco. Ma questa Mummia, circondata da un'aura di malvagità, riesce nell'impresa con facilità.»

### ► *Uccidere la Mummia.*

La Mummia indicata sulla mappa è uno dei guardiani della cripta.

Sconfiggendola ora si eviterà di incontrarla in seguito.

Se questa Mummia è stata uccisa, annotatelo per la Missione 03.



PORTA SEMPLICE  
CHIUSA



x12

MURO SEMPLICE  
DISTRUTTO



x6

MURO DOPPIO  
DISTRUTTO



x1

LIBRERIA



x2

LETTO



x1

TAVOLO



x1

CASSA



x2

BARILE



x3

MINIATURE



x1



x1

MURO SENZA USCITA



x1

# DEATH CRYPT

## MISSIONE 02

**S**icuramente non siamo alla fine delle sorprese con questo Necromante. Il vecchio è scappato dopo aver subito un bel pestaggio. È evaporato, puff! Non gridiamo vittoria troppo presto, non abbiamo finito con lui. Inoltre, ha portato con sé il famoso bastone.

**Q**uesta cripta è enorme, con corridoi bui che vomitano così tanti redivivi che non sappiamo più cosa colpire.

**L**a cosa più fastidiosa è la voce del Necromante che spunta da ogni dove, ordinandoci di andarcene, maledicendoci, insultandoci ogni volta che distruggiamo uno dei suoi servi in decomposizione. Siamo tutti d'accordo: vogliamo trovarlo e tagliargli la gola da orecchio a orecchio.

### RISERVA PRINCIPALE



#### Attenzione!

Se un Eroe muore durante questa Missione, il Livello di Allerta aumenta al colore più alto.

### OBBIETTIVO PRICIPALE 01 IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

«Il vecchio Necromante può lasciare raramente la sua casa, ma è molto più forte del previsto. Questa volta faremo le cose per bene. Lo manderemo sottoterra e ci assicureremo che non ne esca.»

► **Uccidere Kardec il Necromante (di nuovo).**



Questo Token Presenza rappresenta **Kardec il Necromante**.

Per questa Missione, **Kardec il Necromante** non usa le sue carte Attivazione e Reazione Boss. Agisce come un normale Nemico durante la Fase Nemica. Durante la sua Attivazione, può muoversi per attaccare un Eroe.

Per ogni Danno che infligge a un Eroe, un Nemico appare sulla casella libera più vicina a Kardec (fino a un massimo di 2 Nemici per turno). Pescare un Token Presenza dalla Riserva Principale.

Kardec non si muove dalla Stanza in cui è stato schierato. Qualsiasi Eroe che entra nella Stanza può uscirne solo quando Kardec viene sconfitto.

Quando Kardec viene sconfitto, lui e tutti gli Scheletri e Zombie presenti nella Stanza scompaiono. Gli Eroi guadagnano quindi 4 Punti Badass.

### OBBIETTIVO PRINCIPALE 02 SEMPRE PIU' GIU'

«Ancora una volta, abbiamo sbagliato ad affidarci alle apparenze e lui è riuscito a sfuggirci. Questa cripta sta andando sempre più in profondità. Finalmente lo intrapperemo nella sua tana. Lì! Le scale che portano al livello inferiore!»

► **Raggiungere la Zona Verde.**

### OBBIETTIVO SECONDARIO 01 MA QUANTI SONO?

«Un'altra di quelle maledette Mummie. La precedente ci ha lasciato una sgradevole sensazione di disagio... Questa è chiusa a chiave. È davvero una buona idea andare a prendere questa chiave?»

► **Trovare la chiave della tomba della Mummia.**



Questo Token Obiettivo rappresenta la chiave per aprire la porta chiusa.

# MISSIONE 02

## OBIETTIVO SECONDARIO 02

### I GUARDIANI DELLA CRIPTA

«Le Mummie dovevano essere già lì quando il Necromante ha preso possesso del luogo. Ha dovuto solo rianimarle per farle diventare i guardiani di questa cripta. Dovremmo sbarazzarci di loro se non vogliamo averci a che fare in seguito.»

La Mummia indicata sulla mappa è uno dei guardiani della cripta. Sconfiggendola ora si eviterà di incontrarla in seguito.

Se questa Mummia è stata uccisa, annottarlo per la Missione 03.

#### ► Uccidere la Mummia.

PORTA SEMPLICE  
CHIUSA



x9

MURO SEMPLICE  
DISTRUTTO



x4

MURO DOPPIO  
DISTRUTTO



x1

ARMADIO



x2

LIBRERIA



x1

TAVOLO



x1

PORTA RINFORZATA  
CHIUSA



x1

BARILE



x4

MINIATURE



x1



x1

CASSA



x4



# DEATH CRYPT

## MISSIONE 03

**A**bbiamo finalmente raggiunto il livello inferiore della cripta e pensiamo di aver trovato la tana di Kardec.

**G**li Orchi hanno intuito per queste cose. Non sarà facile abbatterlo. Ci aspettiamo il peggio.

**C**on la sua fastidiosa abitudine di prendersi gioco di noi, non è bussando delicatamente alla porta che ci farà entrare.

### RISERVA PRINCIPALE



### Attenzione!



Durante il set-up, i 6 Token Obiettivo, numerati da 1 a 6, vengono capovolti, a faccia in giù, e collocati a caso nelle posizioni indicate sulla mappa.

## OBIETTIVO PRINCIPALE 01

### MACABRI LEGAMI

«Su queste porte sono incisi dei glifi. Emettono uno strano bagliore che si trova in vari punti della cripta. Sembra che tutto sia collegato. E noi, che si tratti di un cranio o di un legame, siamo molto bravi ad abbattere.»

#### ► *Rompere i legami.*

Gli Eroi appaiono nella Zona Verde.



Questi Token Obiettivo, sparsi per tutta la cripta, rappresentano 6 Legami Macabri che forniscono energia ai glifi protettivi

delle porte che conducono a Kardec e allo Scettro del Destino.

Rompendoli, si sbloccano le porte bloccate.

È sufficiente rompere 4 legami per accedere alla Stanza  in cui si trova Kardec, mentre è necessario distruggerli tutti e 6 per accedere alla Tessera 07B.

Per rompere un legame, posizionarsi sul Token Obiettivo e spendere 1 .

Non appena il legame si spezza, girare il Token Obiettivo ed eseguire l'Esplorazione utilizzando l'Area di Generazione. Tenere il Token Obiettivo a faccia in su perché verrà utilizzato per questa Esplorazione ma anche per quella successiva.

Per sapere quanti Dadi utilizzare per questa Esplorazione, sommare il numero indicato da questo Token Obiettivo al numero precedentemente recuperato (0 se avete appena rotto il primo legame).

## OBIETTIVO PRINCIPALE 02

### LA FINE DEI MORTI VIVENTI

«Pensavamo che Kardec stesse scappando ma in realtà ci stava tendendo una trappola. Ci ha attirati qui, nelle profondità della sua tana. Se non è riuscito a trasformare i primi Orchi in Zombie, intende usarci per perfezionare i suoi esperimenti. È fuori discussione! Fare la fine di una cosa che colpisce senza pensare!»

#### ► *Uccidere Kardec il Necromante (finalmente).*



Questo Token Presenza rappresenta **Kardec il Necromante**.

Vedere Kardec il Necromante p.34

Quando un Eroe apre la porta sbloccata che conduce alla serie di Stanze  dove si trova Kardec, non eseguire immediatamente l'Esplorazione. Kardec e i suoi seguaci non appaiono finché tutti gli Eroi non sono entrati nella Stanza. Kardec è posizionato come indicato sulla mappa. È accompagnato da 3 Spectral Skull e 3 Mummie. Tuttavia, prima di effettuare l'Esplorazione,

# MISSIONE 03

sostituire ogni Mummia uccisa nelle precedenti Missioni con 2 Scheletri. Utilizzare l'Area di Generazione per schierare questi Nemici. Finché Kardec è vivo, nessuno può lasciare la Stanza. Quando Kardec viene sconfitto, tutti gli Scheletri e gli Zombie presenti nella Stanza scompaiono.

Sinceramente, cos'è questa abitudine di cercare sempre di nascondere i gingilli magici?»

## ► *Recuperare lo Scepter of Destiny.*

Un Eroe che si sposta in una casella adiacente allo scaffale può recuperare la Carta Reliquia «Scepter of Destiny».

## OBIETTIVO SECONDARIO

### QUESTO E' IL VOSTRO DESTINO!

«Kardec sospettava che fossimo lì per il suo bastone. Le sue orecchie sporche sono ovunque. Deve averci sentito parlare e l'ha chiuso in una delle stanze della cripta. Anche la porta è bloccata da questi glifi.



PORTA SEMPLICE  
CHIUSA



x11

PORTA DOPPIA  
CHIUSA



x2

PORTA RINFORZATA  
CHIUSA



x2

MURO SEMPLICE  
DISTRUTTO



x9

MURO DOPPIO  
DISTRUTTO



x1

OBIETTIVO



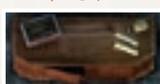
x6

MINIATURA



x1

ARMADIO



x1

LIBRERIA



x2

SCAFFALE



x1

BARILE



x5

CASSA



x4

# DEATH CRYPT

## KARDEC IL NECROMANTE

### COMPONENTI DI KARDEC

Kardec ha 1 Scheda Boss, 3 Carte Attivazione, 8 Carte Reazione e 3 Carte **Spectral Skull**.



La Scheda Boss mostra il profilo di Kardec. Il Tiro Attivazione indica quale Carta Attivazione viene utilizzata.

Le Carte Attivazione e le Carte **Spectral Skull** sono posizionate a faccia in su accanto alla Scheda Boss.



Le Carte Reazione formano una pila, a faccia in giù, accanto alla Scheda Boss.

### ATTIVAZIONE KARDEC



Kardec **si attiva all'inizio della Fase Nemica**.

Tira un Dado Badass per il suo Tiro Attivazione. Il risultato indica quale Carta Attivazione utilizzare. Fare riferimento alla carta corrispondente per eseguire le Azioni descritte.

## REAZIONE KARDEC



**Durante la Fase Eroe, per ogni Attivazione Eroe, Kardec pesca una Carta Reazione dopo il primo Attacco che subisce.**

Quando Kardec subisce l'Attacco, esegue la sua Reazione e poi si scambia di posto con il Nemico più lontano dagli Eroi.

**Se uno Spectral Skull subisce un danno, Kardec si scambia il posto con quello Spectral Skull.**

## DANNEGGIARE KARDEC

Kardec e ogni Spectral Skull possono essere bersagliati dagli Eroi.

Quando i Punti Vita di uno Spectral Skull raggiungono lo 0, la Carta viene girata e il Token viene rimosso dal Tabellone. Lo Spectral Skull è considerato distrutto. I Danni in eccesso sono persi.

Quando i Punti Vita di Kardec raggiungono lo 0, egli torna immediatamente in vita con tutti i suoi Punti Vita e sostituisce lo Spectral Skull più lontano. Questo Spectral Skull viene rimosso dal Tabellone di gioco.

Se non ci sono più Spectral Skull sul Tabellone di gioco, Kardec non può tornare in vita e viene sconfitto definitivamente.

## REGOLE SPECIALI

- **Rianimazione**

Quando torna in vita, Kardec guadagna 1 Attacco  aggiuntivo per il suo prossimo Attacco.

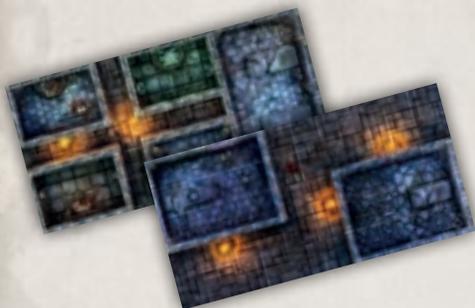
## BOTTINO

Ogni Eroe ancora in vita ottiene una carta Reliquia «**Fragment of Power**» e può scambiare una delle sue Carte Incanto con un'altra Carta Incanto disponibile.



# DEATH CRYPT

## COMPONENTI



2 TESSERE GIOCO (DOPPIA FACCIA)



24 TOKEN



SANGO

1 MINIATURA EROE



ZOMBIE X8

19 MINIATURE NEMICO



SCHLETRO X8



MUMMIA X3



KARDEC

1 MINIATURA BOSS



1 SCHEDA EROE

3 SCHEDE NEMICO

1 SCHEDA BOSS



16 CARTE ABILITA'



14 CARTE EVENTO



14 CARTE BOSS



2 CARTE BOTTINO



2 CARTE KRAFT\*\*



2 CARTE KRAFT\*\*\*



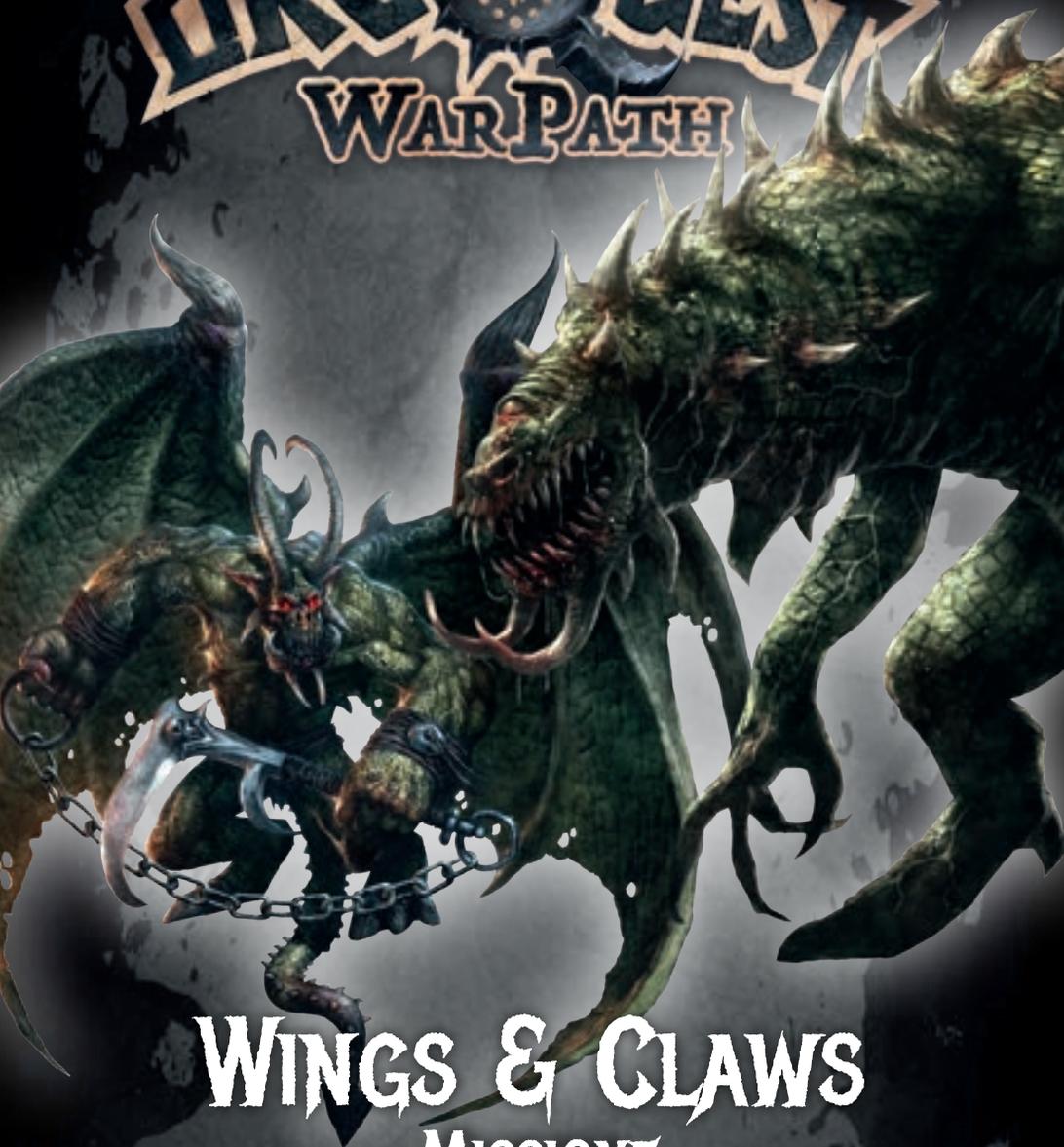
1 CARTA RELIQUIA

51 CARTE



# CIRC QUEST

## WARPATH



# WINGS & CLAWS

## MISSIONE

# WINGS & CLAWS

## REGOLE SPECIALI PER QUESTA ESPANSIONE

### ► Indicatore di Allerta ◀

L'Indicatore di Allerta non è utilizzato in questa Espansione.

### ► Carte Evento ◀

Vengono utilizzate le Carte Evento della scatola base, ad eccezione delle Carte «Unwanted Attention!», «Dead Silent!» e «Oops!», Carte che vengono rimosse dal mazzo.

### ► Carte Pattuglia ◀

In questa Espansione non si usano Carte Pattuglia

### ► Battaglia Epica ◀

Badass, desideroso di assistere a una battaglia memorabile, concede agli eroi 10 Punti Badass all'inizio di ogni Missione di questa Espansione.

## MISSIONE 01 VARREK IL GARGOYLE

I cimiteri sono luoghi perfetti per trovare un po' di riposo. Durante le nostre spedizioni in tutto il regno, ci siamo spesso fermati in luoghi come questo. Ci prendiamo una pausa di qualche ora e un piccolo pisolino. Recuperiamo le forze sgranocchiando due o tre cose e ripartiamo pieni di energia!

A volte capita che alcuni redivivi occupino ancora questi luoghi, ma il problema si risolve rapidamente. Questo ci permette di allontanare la noia e allenarci un po'. Ma raramente abbiamo l'opportunità di imbatterci in creature viventi che possono mettere alla prova le nostre abilità.

**Q**ua le cose non sono andate come al solito...

**A**ll'inizio l'abbiamo preso per uno dei nostri. Da dietro, al buio, chiunque avrebbe creduto che lo fosse.

**M**a quando ha aperto le ali ed è volato via per atterrare sul tetto di un mausoleo, abbiamo capito subito che non faceva parte del gruppo.

**U**n Gargoyle! Non sembra apertamente ostile, ma sentiamo di non essere i benvenuti qui.

**P**otrebbe essere di grande aiuto se riuscissimo a convincerlo a unirsi a noi. Ma i negoziati non saranno facili...

**D**opo averci squadrato con gli occhi, ci sfida con una grande risata.

- Dimostrate il vostro valore combattendo qui, solo allora vi seguirò e combatterò al vostro fianco.

## OBIETTIVO PRINCIPALE

### SUPERARE LA PROVA

«Non eravamo particolarmente disposti ad accettare un Gargoyle. Ma se si unisse ai nostri ranghi, sarebbe una grande risorsa.»

► *Sconfiggi Varrek il Gargoyle.*

Vedere Varrek il Gargoyle p.40

## REGOLE SPECIALI

### • Mausolei

I Mausolei sono indicati da Zone Rosse. Sono considerate ostacoli invalicabili per gli Eroi e bloccano la Linea di Vista.

## ABILITA' E EFFETTI

### • Eatyodead

Una volta per Turno, i risultati dell'Attacco bloccato vengono restituiti all'Attaccante. L'Abilità utilizzata da un Nemico si applica al primo Attacco che subisce.

- **Harpooning X**

Il bersaglio alla Gittata X viene trascinato su una casella libera adiacente al Personaggio che usa questa Abilità.

- **Massive**

Un Personaggio con l'Abilità **Massive** occupa 4 caselle.

Può muoversi attraverso passaggi larghi una casella posizionando il centro della sua miniatura al centro della casella. Se finisce il suo movimento al centro di una casella, non può eseguire altre azioni oltre a quella di muoversi.

Un Personaggio **Massive** blocca tutte le linee di Vista e di Tiro, ad eccezione dei personaggi posizionati su un tronco d'albero o su un mobile alto.

Nel gioco può essere presente un solo Eroe **Massive** in qualsiasi momento.

- **Activation "Free Fall"**

Quando Varrek esegue "Free Fall", si sposta verso il Mausoleo opposto e si orienta come mostrato nelle illustrazioni sottostanti. Tutti gli Eroi sul percorso subiscono Attacco + **Disoriented**.



Caselle nel percorso di Varrek durante "Free Fall".



MINIATURA



# WINGS & CLAWS

## VARREK IL GARGOYLE

### COMPONENTI DI VARREK

Varrek ha 1 Scheda Boss, 3 Carte **Forma** e 8 Carte Attivazione.



La Scheda Boss mostra il profilo di Varrek.

Le Carte Attivazione formano una pila, a faccia in giù, accanto alla Scheda Boss. Le Carte **Forma** sono posizionate a faccia in su accanto alla Scheda Boss a formare una pila.

Dovrebbero stare nel seguente ordine, dall'alto verso il basso:

**Forma 1 - Stone Wings**

**Forma 2 - Stone Skin**

**Forma 3 - Stone Heart**

### ATTIVAZIONE VARREK



#### ♦ Forma 1 - Stone Wings

Varrek **si attiva due volte per Turno**.

La prima volta **durante la Fase Eroe dopo la seconda Attivazione Eroe** e la seconda volta **all'inizio della Fase Nemica**.

Se ci sono 2 o meno Eroi in gioco, Varrek **si attiva solo una volta all'inizio della Fase Nemica**.

Varrek si sposta automaticamente da un Mausoleo all'altro. Quando atterra su un Mausoleo, è rivolto verso l'Eroe più vicino.

Per scoprire in quale Mausoleo si muove Varrek all'inizio della sua Attivazione, tirare 2 Attacco  :

Su  Varrek muove 1 Mausoleo in senso orario.

Su  Varrek muove 2 Mausolei.

Su  Varrek muove 1 Mausoleo in senso antiorario.

Poi pescare una Carta Attivazione e risolverla.

### ◆ Forma 2 - Stone Skin

Varrek **si attiva una volta per turno, all'inizio della Fase Nemica.**

All'inizio della sua Attivazione, Varrek si muove come nella Forma "Stone Wings".

In questa **Forma**, Varrek guadagna +1  Difesa e l'Abilità **Eatyodead**.

Poi pesca una Carta Attivazione e la risolve.

### ◆ Forma 3 - Stone Heart

Varrek **si attiva una volta per turno, all'inizio della Fase Nemica.**

In questa **Forma**, Varrek non si muove più all'inizio della sua Attivazione, ma guadagna **Brutality** e Ferocity per ogni suo **Attacco**.

Poi pesca una Carta Attivazione e la risolve.

## Attenzione!

Non appena Varrek cambia Forma, esegue immediatamente un'attivazione Automatica.

Se non ci sono più Carte Attivazione da pescare, rimescolare le Carte dal mazzo degli scarti per riformare il mazzo.

## REAZIONE VARREK

**Varrek non ha Reazioni.**

## DANNEGGIARE VARREK

Per sconfiggere Varrek, gli Eroi devono distruggere le sue 3 Carte **Forma**.

Quando gli Eroi distruggono una delle **Forme** di Varrek, guadagnano 10 Punti Badass. I Danni in eccesso vengono persi. La Carta **Forma** distrutta viene scartata per rivelare la successiva.

Quando gli Eroi riescono a distruggere la sua ultima **Forma** "Stone Heart", Varrek si considera sconfitto e accetta finalmente di unirsi al gruppo.

## BOTTINO

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia « Uded's Armor ».

# WINGS & CLAWS



# IL TARASQUE



# WINGS & CLAWS

## MISSIONE 02 IL TARASQUE

**C**ercando di prendere questa scorciatoia attraverso le fogne per evitare lo sciame di Ratti alle nostre spalle, siamo finiti in un enorme raccoglitore di rifiuti.

**U**na stanza vasta e buia, con muffa alle pareti. Il soffitto, sostenuto da quattro massicce colonne in rovina, minaccia di crollare da un momento all'altro. Tutti gli scarichi della città sembrano confluire in questa stanza, ma non c'è un'uscita. Sarà necessario scalare queste pareti umide e uscire dal buco da cui siamo caduti.

**P**otremmo anche cogliere l'occasione per curiosare un po'. In mezzo a tutto ciò ci deve essere qualche gingillo interessante.

- Ehi, quello si è mosso!  
Cos'è questo insetto?

**F**ino ad allora avevamo incontrato solo piccoli Ratti insignificanti, che si rompevano sotto i nostri colpi come volgari gusci d'uovo. Ma la creatura che si è insediata in questo luogo sembra molto più imponente.

- Qualcuno ha visto cos'era?  
- È enorme. Con un solo occhio  
- Il suo corpo è ricoperto di scaglie e spuntoni.  
- Un Tarasque? Quella cosa non è immortale?

**E'** la prima volta che ne incontriamo uno, ma tutti sanno che è impossibile da uccidere. E qui, siamo bloccati nella sua tana!

**N**on c'è possibilità di fuga con questo mostro in giro.

### OBIETTIVO PRINCIPALE

**HA PIU' PAURA LUI DI NOI  
CHE NOI DI LUI!**

«Non abbiamo scelta. Se vogliamo tornare a respirare aria fresca, dobbiamo trovare un modo per liberarcene!»

► **Costringere il Tarasque a entrare nella buca.**

Gli Eroi iniziano la missione nella Zona Verde.

Vedere Il Tarasque p.46

### REGOLE SPECIALI

#### • **La Grata**

Gli Eroi non possono uccidere il Tarasque. Devono distruggere la Grata e sperare di spingerlo nella buca. Se tutte le caselle della Grata sono occupate da Personaggi, gli Eroi non possono colpirla.

La Grata ha 3 stati: Intatta, Danneggiata e Rotta.

◆ La Grata "Intatta" ha 10 Punti Vita Rossi, 1 Difesa  ed è immune alle

Alterazioni e alle Afflizioni. Quando gli Eroi si liberano dello stato "Intatta", il Token viene capovolto e la Grata diventa "Danneggiata".

◆ La Grata "Danneggiata" ha 5 Punti Struttura Rossi, non ha Difesa e non può subire altri Danni dagli Eroi.

Se il Tarasque inizia la sua Attivazione occupando l'intera superficie della Grata, la Grata perde automaticamente 1 Punto Struttura.

◆ Quando la Grata perde il suo ultimo Punto Struttura, viene "Rotta". Il Tarasque cade nell'abisso e si considera sconfitto.

La Missione ha successo!

Ogni volta che la Grata subisce un attacco riuscito, il rumore attira il Tarasque, che cambia il suo orientamento per rivolgersi verso la Grata.

È sempre possibile attaccare la Grata "Danneggiata" per attirare l'attenzione del Tarasque.

#### • **Colonne di Pietra**



Questi Token rappresentano le Colonne di Pietra.

# IL TARASQUE

Se un movimento del Tarasque viene interrotto da una Colonna di Pietra, tirare un Dado Badass.

Su  la Colonna di Pietra crolla e viene distrutta. Rimuovere il Token per rivelare la Colonna Distrutta. Qualsiasi Eroe su una casella adiacente a una Colonna di Pietra crollata subisce 1 Attacco .

Se tutte e 4 le Colonne di Pietra vengono distrutte, il soffitto crolla sugli Eroi e la Missione fallisce immediatamente.

Un Eroe **Massive** può essere colpito una sola volta, anche se diversi Dadi finiscono sulla sua posizione.

## • *Unstoppable*

Quando si muove, il Nemico può passare attraverso altri Personaggi. Se termina il suo movimento su uno di essi, quel Personaggio viene spostato in una casella libera adiacente.

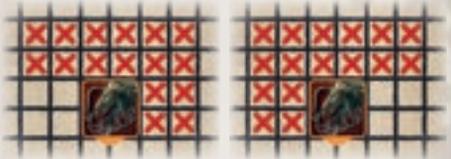
## • *Activation "Left Sweep / Right Sweep"*

L'Attacco prende di mira tutti gli Eroi a Gittata 2 nell'Arco Posteriore e sul lato del Tarasque.

## ABILITA' E EFFETTI

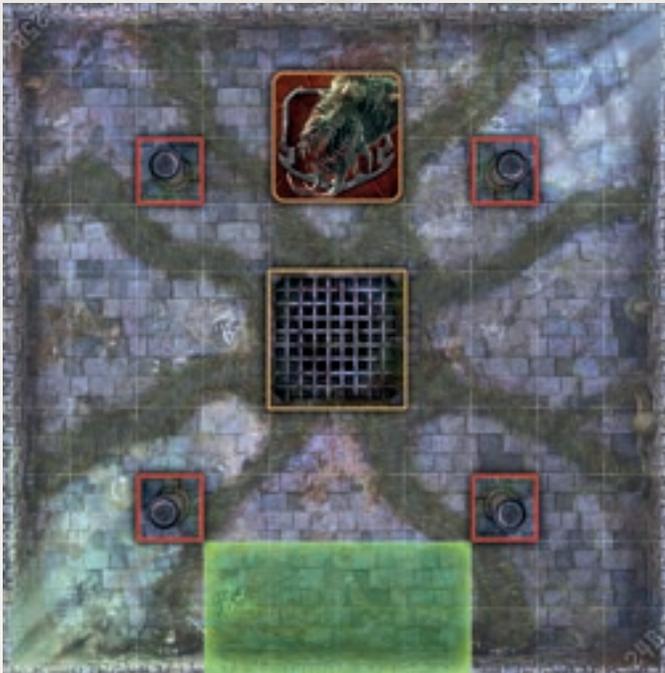
### • *Collapse*

Creare una Stanza 10x10 con l'Area di Generazione e lanciare 22 Dadi. Se un Dado finisce su una casella occupata da un Eroe, questi subisce 2 Danni Automatici + **Stunned 1**.



Left Sweep

Right Sweep



GRATA INTATTA



x1

COLONNA DI PIETRA



x4

MINIATURA



x1



# WINGS & CLAWS

## IL TARASQUE

### COMPONENTI DEL TARASQUE

Il Tarasque ha 1 Scheda Boss e 11 Carte Attivazione.



La Scheda Boss mostra il profilo del Tarasque.



Le Carte Attivazione hanno un lato "Challenge/Exhausted" e un lato "Fury". Formano una pila, con il lato "Challenge" rivolto verso l'alto, accanto alla Scheda Boss.

### ATTIVAZIONE TARASQUE



Il Tarasque **si attiva due volte per Turno**.

La prima volta **durante la Fase Eroe dopo la seconda Attivazione Eroe** e la seconda volta **all'inizio della Fase Nemica**.

Se ci sono 2 o meno Eroi in gioco, il Tarasque **si attiva solo una volta all'inizio della Fase Nemica**.

# IL TARASQUE

Gli Eroi devono completare con successo la Challenge visibile in cima al mazzo Attivazione per ridurre il danno potenziale che il Tarasque potrebbe infliggere durante la sua prossima Attivazione.



Una volta completata con successo una Challenge, gli Eroi guadagnano 3 Punti Badass e la Carta viene ruotata mostrando "Exhausted" all'estremità della Carta.

Se la Carta in cima al Mazzo Attivazione è ruotata in direzione "Exhausted" quando il Tarasque viene attivato, il Tarasque esegue un **Movimento 3** in linea retta e poi un **Attacco** a un Eroe nella sua Zona di Pericolo senza riorientarsi e seguendo le caratteristiche descritte sulla sua Scheda Boss.



Se la Carta è ancora in posizione "Challenge", capovolgerla ed eseguire l'Attivazione descritta sul lato "Fury".

La Carta Attivazione viene quindi scartata.

## Attacco Riuscito!

Durante una Challenge, un Attacco riuscito consiste nel infliggere almeno 1 Danno al Tarasque.

Non appena il Mazzo Attivazione è vuoto, girate tutte le Carte sul lato "Challenge" e mescolarle per riformare la pila.

## REAZIONE TARASQUE

Il Tarasque non ha una Reazione.

## DANNEGGIARE IL TARASQUE

Il Tarasque non può essere ucciso. I suoi Punti Vita sono illimitati. Solo il colore dei suoi Punti Vita indica la resistenza della creatura.

## Esaurito!

Quando la carta Attivazione in cima alla pila è rivolta verso "Exhausted", ogni Attacco Eroe riuscito infligge Push 1.

## BOTTINO

Quando il Tarasque viene sconfitto, gli Eroi ottengono la carta Reliquia « Eye of Tarasque ».

# WINGS & CLAWS

## COMPONENTI



2 TESSERE GIOCO (DOPPIA FACCIA)



1 SCENARIO



7 TOKEN



VARREK

1 MINIATURA EROE/BOSS



TARASQUE

1 MINIATURA BOSS



1 SCHEDA EROE



2 SCHEDA BOSS



16 CARTE ABILITA'



2 CARTE EVENTO



11 CARTE BOSS  
VARREK



11 CARTE BOSS  
TARASQUE



2 CARTE BOTTINO



2 CARTE KRAFT\*\*



2 CARTE KRAFT\*\*\*



2 CARTE RELIQUIA

48 CARTE

# CIRCQUEST

## WARPATH



PORKQUEST

# PORKQUEST

Con la pancia piena di Umani, per ostacolarci nella nostra gloriosa ricerca, questi maledetti codardi e incompetenti hanno chiamato i rinforzi: i Porci! La razza peggiore di tutte.

Queste creature, che si divertono a sguazzare nel fango, si credono cacciatori! Certo, hanno un aspetto coriaceo, ma insegneremo loro che cos'è davvero la caccia, e stasera ci sarà l'arrosto di maiale per cena, in stile Orco.

I Porci, come Nemici, possono essere integrati nelle Missioni di vostra scelta. Possono anche essere giocati come Eroi.

## Porci Nemici

Borts, Kassler e Morcilla agiscono come Boss e appaiono con le Carte Evento.

Sono supportati dai Pork Tracke che appaiono come le Normali Pattuglie. I Pork Tracker possono anche apparire a sorpresa grazie alle Carte Evento.

## Boss Porco

### Componenti Boss Porco

Ogni Boss ha 2 Schede Boss, 1 Carta Evento, 6 Carte Attivazione e 2 Carte Oggetto.

Il profilo del Boss utilizzato è determinato dal livello della migliore Carta Oggetto Eroi.

### Profilo Boss utilizzato:

Bottino: Porcellino  
Kraft\*\*: Maiale  
Kraft\*\*\*: Porco

Le Carte Attivazione formano un mazzo di pesca, a faccia in giù, accanto alla Scheda Boss.

Le Carte Oggetto sono posizionate a faccia in su accanto alla Scheda Boss e rappresentano il loro equipaggiamento.

La Carta Evento viene aggiunta al mazzo delle Carte Evento. Una volta pescata e applicato l'effetto, la Carta viene rimossa dal gioco.

## Attivazione Boss Porco

Il Boss si attiva all'inizio della Fase Nemico.

Quando il Boss Porco deve essere attivato, pescare una Carta Attivazione e risolverla.

Alcune Carte Attivazione sono utilizzate insieme a una Carta Oggetto. Se si attiva un Attacco con uno degli Oggetti equipaggiati dal Boss, fare riferimento alla Carta corrispondente per il valore dell'Attacco.

## Reazione Boss Porco

Durante la Fase Eroi, dopo il primo Attacco che subisce, il Boss Porco esegue la Reazione indicata sul suo profilo.

## Danneggiare un Boss Porco

Un Boss Porco può essere ferito come un normale Nemico. Se viene sconfitto, viene rimosso dal gioco. Non è possibile bersagliare le sue Carte Attivazione o le sue Carte Oggetto.

## Bottino

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve le 2 Carte Oggetto del Boss nella loro versione non potenziata "Bottino". Il Boss Porco può ora essere giocato come Eroe.

## PORK TRACKER

I Pork Tracker appaiono come parte di Pattuglie o Eventi.

Se la Missione contiene Pattuglie, aggiungere le Carte Pattuglia Pork Tracker al mazzo. Altrimenti, aggiungere le Carte Evento Pork Tracker al mazzo delle Carte Evento.

Durante la gestione delle Pattuglie, se viene pescata una Carta Pattuglia Pork Tracker, questi arrivano attraverso l'Ingresso Pattuglia o l'Ingresso Eroe più vicino agli Eroi, anche se il numero massimo di Pattuglie è già stato raggiunto. Si muovono sempre verso l'Eroe più vicino, indipendentemente dai Percorsi Pattuglia.

Il numero di Pork Tracker che appaiono è determinato dal livello della migliore Carta Oggetto Eroi.

### Gruppo composto da:

Bottino: 1 Pork Tracker

Kraft\*\*: 2 Pork Tracker

Kraft\*\*\*: 4 Pork Tracker

Se non ci sono abbastanza miniature di Pork Tracker, non fare Generare la Pattuglia.

### INFLUENZA di un BOSS Porco sui PORK TRACKERS

Ogni Boss ha reclutato i migliori Pork Tracker per dare la caccia ai Pelle Verde.

Per questo motivo, i Pork Tracker ricevono un'abilità extra in base al Boss Porco della Missione in corso:

**Borts** : Kamikaze  
**Kassler** : Assassin  
**Morcilla** : Possessed

#### • 100% Puro Porco

I Porci sono considerati alleati di tutti i Nemici. Tuttavia, un Porco può formare un Gruppo Nemico solo con altri Porci.

## ABILITA' e EFFETTI

#### • Assassin

I Pork Tracker danno priorità agli Attacchi da dietro. Gli Attacchi riusciti dall'Arco Posteriore infliggono **Bleed**.

#### • Harpooning X

Il bersaglio alla Gittata X viene trascinato su una casella libera adiacente al Personaggio che usa questa Abilità.

#### • Kamikaze

Quando un Pork Tracker con un solo Punto Vita residuo viene attivato, esplose per infliggere 1 Danno automatico + **Burn 1** agli Eroi a Gittata 1. Tutti i guadagni in Punti Badass e Carte Bottino sono persi.

#### • Orc Hunter

I Porci sono i primi ad essere attivati durante la Fase Nemica.

#### • Pig

Un Personaggio non Massive e non Nominato viene trasformato in un Maiale fino alla fine della sua prossima Attivazione.

Il Maiale torna alla sua forma originale prima di pescare la Carta Evento.

La sua miniatura viene sostituita da un Token Maiale.

Il Personaggio trasformato mantiene i suoi Punti Vita e perde tutti gli Effetti che lo riguardano.

Un Maiale ha 2 Punti Movimento ed esegue un Assault con +1 Attacco  al Personaggio più vicino durante la sua Attivazione.

Un Maiale non ha Dadi Difesa e non può effettuare una Reazione.

#### • Possessed

Se Morcilla si trova a Gittata 4, i Pork Tracker guadagnano **Ferocity**.

#### • Tic... Tac... BOOM

Borts lancia una bomba a tempo contro l'Eroe più vicino. L'Eroe tira 1 . Con  la bomba esplose e l'Eroe subisce un **Attacco**.

Altrimenti, passa la bomba ad un Eroe a scelta che tira 1  e così via fino all'esplosione della bomba:

Se tutti gli Eroi hanno avuto la bomba, la restituiscono a Borts in modo che esplose automaticamente nelle sue zampe.

#### • Track

Il Nemico muove il massimo dei suoi Punti Movimento verso l'Eroe più vicino.

# PORKQUEST

## COMPONENTI



KASSLER

BORTS

MORCILLA

HAGGIS  
TRACKER X10

13 Miniature Eroe/Boss/Nemico



24 TOKEN



4 Schede Eroe



6 Schede Boss



1 Scheda Nemico



64 Carte Abilita'



13 Carte Evento



3 Carte Pattuglia



18 Carte Boss



8 Carte Bottino



8 Carte KRAFT\*\*



8 Carte KRAFT\*\*\*

122 CARTE