

# WARQUEST

## WARPATH



LIBRO MISSIONI

# CAPITOLO 01

## ANDIAMO!

**N**oi Orchi troviamo sempre una buona scusa per combattere. Anche quando siamo a corto di scuse, combattiamo comunque. Combattiamo tra di noi o con chiunque incroci il nostro cammino. È così che vanno le cose ed è il nostro modo di vivere una vita che glorifica il nostro dio Badass. Distruggiamo ciò che gli altri costruiscono - ristabiliamo l'equilibrio. Mettiamo a tacere chi parla troppo - è di nuovo una questione di equilibrio... e allo stesso tempo è dannatamente divertente! Togliamo a chi tiene troppo per sé, nulla appartiene a nessuno. Combattiamo con chiunque indistintamente, e per gli Orchi questo è il massimo della tolleranza e dell'apertura mentale: dopo tutto, il modo migliore per aprire le menti è aprire i crani.

**T**uttavia, molte cose sono cambiate. Questa volta è più serio. I nostri pugnali non sono serrati per semplici risse, questa volta combattiamo per la nostra sopravvivenza. E se non facciamo nulla, non potremo mai più azzuffarci tra di noi. Non potremo mai più combattere allegramente con gli Gnoll e le altre creature della foresta. Non potremo più razzare e saccheggiare i villaggi circostanti.

**C**erto, alcune tribù di Orchi sono già state distrutte, ma noi siamo ancora qui. Anche se tutti gli Orchi di Bosco Insanguinato dovessero sparire, ci sono abbastanza creature per prendere a calci nel culo tutti gli Umani, ma onestamente preferiremmo farlo noi.

**V**i è anche un'altra prova. Se Bosco Insanguinato cade, gli Umani si sentiranno in qualche modo rafforzati e continueranno la loro conquista. Sappiamo che hanno ambizioni illimitate. È chiaro che vogliono compensare la loro pelle tenera e i loro denti troppo fragili dopo aver ricevuto un pugno.

**G**orbag l'Antico ci ha avvertito. Fare una guerra diretta contro di loro può essere divertente, ma non ci porterà alla vittoria. Dobbiamo tagliare la testa del serpente Umano che sta dietro questa invasione. Gorbag ci ha raccontato dei bei tempi andati, quando alcuni eroi partivano all'avventura e cercavano di risolvere tutte le situazioni con battaglie su larga scala, dove la guerra si rivelava un errore. Ora tocca a noi fare gli eroi. In quanto paria tra i Pelle Verde, siamo i migliori candidati per condurre con successo questa missione clandestina.

**S**iamo pronti ad andare in battaglia... contro più o meno tutti! Verso la Capitale!

## CAPITOLO 01 ~ MISSIONE 01

**A**bbiamo appena lasciato Bosco Insanguinato e già ci stiamo annoiando. Mentre gli altri si preparano a combattere contro l'esercito di Istarra sul campo, noi ci muoviamo tra colline e valli.

*Un po' di battaglia ci farà bene!*

*Ah ha! Una fattoria... È il momento perfetto per rifocillarci e mangiare un boccone. Con un po' di fortuna potremmo anche trovare qualcosa da armeggiare.*



### OBIETTIVO PRINCIPALE COMBATTERE!

«È ora di scaldarsi un po' e affilare le nostre lame sulle teste di questi contadini!»

► **Eseguire tutte le Esplorazioni (tutte e 3 le stanze + Zona di Generazione A), uccidere tutti i Nemici che appaiono, quindi raggiungere l'Uscita Eroe.**

### OBIETTIVO SECONDARIO GLI OCCHI BLU DI ISABELLA

«I paesani si vantano di aver catturato una strega. Secondo loro, ha il potere di stregare gli uomini con un solo sguardo. Se quello che dicono è vero, potremmo usare le sue capacità per le battaglie a venire. Ora dobbiamo solo trovare un nuovo proprietario per questi occhi affascinanti...»

► **Uccidere la Strega Isabella.**



Questo Token Presenza rappresenta **Isabella la Strega**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la Carta Reliquia « **Blue Eye of Isabella** ».

# MISSIONE 01



**ISABELLA**  
LA STREGA  
(PAESANO)

<b>Magic</b> 1-4	<b>Abilities</b>
<b>Defense</b> 2	<b>Activation</b>
<b>Reaction</b> Bewitching Look	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assault</li> <li>Assault + Disoriented</li> <li>Assault + Good Dog</li> </ul>

<b>PORTA SEMPLICE CHIUSA</b> x6	<b>PORTA DOPPIA CHIUSA</b> x1
<b>LETTO</b> x2	<b>TAVOLO</b> x1
<b>CASSA</b> x1	<b>BARILE</b> x3
<b>CAMPANA</b> x1	<b>PRESENZA</b> x1

## REGOLE SPECIALI

- **Bewitching Look - Un look Ammaliante**  
Inflige *Disoriented* a tutti gli Eroi in Linea di Vista.
- **Bravo Cane**  
Evoca un Cane da Guerra su una casella adiacente libera.



# CAPITOLO 01

## CAPITOLO 01 ~ MISSIONE 02

**S**iamo stati distratti, ora dobbiamo concentrarci su le questioni serie. Come arriviamo alla capitale? Che cosa? Nessuno lo sa!? Cosa facciamo con questo gruppo di perdenti? Non ne siamo sicuri, ma potremmo andare verso nord, tutte le strade portano sicuramente alla capitale.

Infatti, come si chiama la capitale degli umani? Nessuno sa neanche questo? Grrrr! Come possiamo vivere un'avventura senza sapere dove stiamo andando?!

Andiamo di porta in porta! Chiedendo gentilmente, forse ci verrà indicato dove andare.

**RISERVA PRINCIPALE**

 x1	 x5	 x1
 x1	 x2	 x1

**PATTUGLIA BLU** I MAX.

### OBIETTIVO PRICIPALE

**SAREBBE COSÌ GENTILE DA INDICARMI LA STRADA PER LA CAPITALE, PER FAVORE?**

« Schiaffeggiateli due o tre volte, senza danneggiarli troppo, e torneremo sulla strada! »

► Interrogare i Paesani e andare all'Uscita corretta

### OBIETTIVO SECONDARIO

**ATTENZIONE! CADONO ROCCE!!**

« A causa del baccano che abbiamo fatto in questo quartiere, un Eroe locale, famoso per la sua eccezionale forza, è venuto a difendere il suo villaggio. È una buona cosa, perché abbiamo alcune domande da fargli. »

► Uccidere Dwayne, il Sollevatore di Rocce.



Questo Token Presenza rappresenta Dwayne il Sollevatore di Rocce.

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



### REGOLE SPECIALI

• **Non possiamo semplicemente ucciderli?**

Ci sono 3 diverse uscite in questa missione, rappresentate dai simboli Badass.



Per scoprire quale sia l'uscita giusta, bisogna interrogare i Paesani.

Per ogni Paesano attaccato e ridotto a 1 Punto Vita (la morte lo renderebbe meno loquace!), gli Eroi tirano un Dado Badass.

Il primo risultato ottenuto 4 volte indica l'uscita corretta. Un Paesano può indicare la direzione di un'uscita solo una volta nella sua vita.

Una volta che hanno parlato, possono essere terminati.

**DWAYNE**  
IL SOLLEVATORE DI ROCCE  
(PAESANO)

**Ranged** 1-5

**Abilities**

**Activation**

- Assault + = Stunned 1
- Assault + = Stunned 1
- Assault + = Stunned 1

**Defense**

**Reaction**

- Counterattack

**Fragment of Power**

# MISSIONE 02

**PORTA SEMPLICE CHIUSA** x8

**ARMADIO** x2

**LIBRERIA** x1

**TAVOLO** x1

**MURO SEMPLICE DISTRUTTO** x2

**BARILE** x2

**CASSA** x2

**CAMPANA** x1



# CAPITOLO 01





## CAPITOLO 01 ~ MISSIONE 03

**C**astelray! Questo è il nome della Capitale! Tuttavia, per quanto riguarda la direzione da seguire, possiamo davvero fidarci di un umano? Questi contadini conoscono davvero la strada? O forse non hanno mai lasciato le loro sporche case?







Con la guerra che si avvicina rapidamente a Bosco Insanguinato, è fuori questione perdere tempo a vagare per la campagna. L'unico modo sicuro per conoscere la strada è trovare una mappa.

A un miglio da qui, la sagoma di una fortezza indica che abbiamo buone probabilità di trovare ciò che ci serve. I nobili che vivono lì hanno sempre delle mappe... e altre cose da raccogliere lungo la strada...

**RISERVA PRINIPALE**

 x2  x4  x6  x2

**BLUE PATROL** 2 MAX.


     

### OBIETTIVO PRICIPALE IN MODO COMPLICATO


« Secondo il soldato a cui abbiamo sparato alla gambe, la fortezza appartiene a Lord Raguénard, un nobile responsabile delle forniture militari uno stratega.

A quanto pare, questo ricco ufficiale approfitta dei suoi titoli nobiliari per raccogliere oggetti di valore. Deve sicuramente avere una mappa. Le mappe sono preziose, non è vero? »

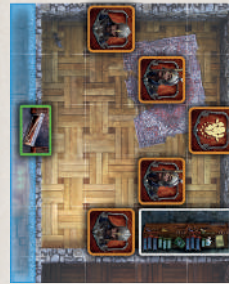
► **Uccidere Lord Raguénard e i suoi uomini, recuperare la mappa e raggiungere l'Uscita Eroe.**


 Questo Token Presenza rappresenta Lord Raguénard l'Ingannatore.

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

 Questa porta è barricata. Dovremo distruggerla o trovare un modo per aprirla.


Per distruggere la porta, dobbiamo attaccarla. Si considera che abbia 3 Punti Vita Rossi e un risultato Difesa Rosso ogni volta che viene attaccata.



Non appena la porta barricata viene distrutta o aperta, eseguite la Generazione  mostrata qui nella stanza.

Quando gli Eroi sconfiggono Lord Raguénard e i suoi uomini, dietro la libreria appare una porta che dà accesso a una stanza nascosta.





Gli Eroi possono recuperare la mappa rappresentata da questo Token Obiettivo e concludere la Missione dirigendosi verso l'uscita. 

### OBIETTIVO SECONDARIO UNO DI LORO SI NASCONDE

« Le guardie parlano di un soldato completamente ricoperto di metallo, trincerato nei suoi appartamenti. Tutti noi vorremmo colpirlo per vedere se suona vuoto. »

► **Uccidere il Cavaliere Trincerato.**

 Questo Token Presenza rappresenta il Cavaliere Trincerato.

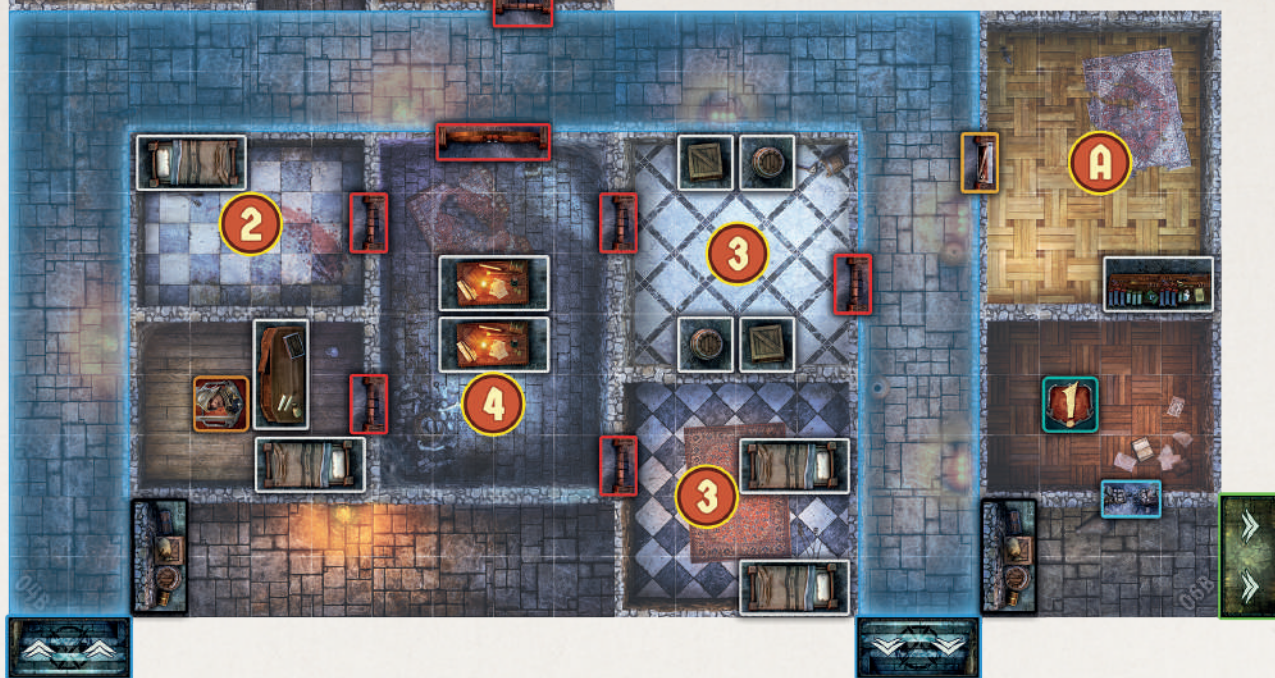
L'Eroe che infligge il colpo di grazia ottiene una chiave Scheletro rappresentata nell'inventario da questo Token Obiettivo. Può essere usata per aprire la porta barricata. 

**LORD RAGUENARD**  
L'INGANNATORE  
(UFFICIALE)

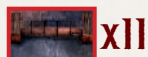
<b>Melee</b> ♦ 1		<b>Abilities</b> ♦ Authority ♦ Support
<b>Ranged</b> ♦ 2-6		<b>Activation</b> 
<b>Defense</b> ♦ Alterations		⚔ Cowardice ⚔ Cowardice
<b>Reaction</b> ♦ Dodge		⚔ Cowardice + Bleed



# MISSIONE 03

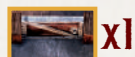


PORTA SEMPLICE CHIUSA



x11

PORTA RINFORZATA CHIUSA



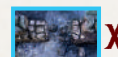
x1

PORTA DOPPIA CHIUSA



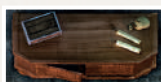
x1

MURO SEMPLICE DISTRUTTO



x1

ARMADIO



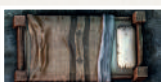
x1

LIBRERIA



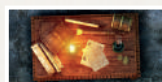
x1

LETTO



x4

TAVOLO



x2

MURO SENZA USCITA



x2

BARILE



x2

CASSA



x4

CAMPANA



x1

OBIETTIVO



x1

MINIATURA



x1

# CAPITOLO 02

...

**A**bbiamo finalmente trovato la mappa che indica la strada per Castelray. Tuttavia, ci siamo trovati di fronte a un problema di orientamento.

**L**a Capitale è ben indicata sulla mappa, ma non siamo sicuri di essere usciti proprio da Bosco Insanguinato. Forse abbiamo lasciato la fortezza, ma non siamo ancora usciti dal bosco.

**S**ulla mappa, ci sono circa dieci piccoli castelli indicati appena sopra Bosco Insanguinato. Quello di Lord Raguénard potrebbe essere uno di essi. Non perdiamo la speranza! Man mano che ci spostiamo verso nord, riconosceremo sicuramente alcune delle caratteristiche indicate sulla mappa.

**P**otremmo chiedere a Mandar, ma quel vecchio goblin parla per enigmi dall'inizio del viaggio. Che si trovi qui o meno con noi, è la stessa cosa.

**P**er come stanno andando le cose, la guerra finirà prima ancora di trovare Castelray.

**D**obbiamo sbrigarci. Da quando abbiamo lasciato la fortezza, c'è una strana ombra che incombe sulle nostre teste. Sembra la forma di un drago, ma le sue grida sono più simili a quelle di un grosso pollo arrabbiato.

## CAPITOLO 02 ~ MISSIONE 01

Secondo la mappa, dovremmo essere arrivati a Castelray... Questa è la Capitale?! Stanno scherzando o cosa?

Ci aspettavamo di più dopo tutte le storie su questo castello leggendario. Anche Mandar, che dice di esserci già stato in passato, sembra un po' perplesso. L'età lo ha segnato, forse dovremmo lasciarlo sul ciglio della strada da qualche parte. Aspettate: cosa ci fa questo carro sfasciato in mezzo al nostro cammino?

**RISERVA PRINCIPALE**

 x2	 x4	 x1
 x2	 x1	

**RISERVA SECONDARIA**

 A	 x2	 x1	
 B	 x1	 x2	 x1



### OBIETTIVO PRINCIPALE 01

#### LA VERA CHIAVE DEL FALSO CASTELLO

« La porta sembra abbastanza solida, anche quando un Troll le è stato lanciato contro; non si è mossa affatto. Dovremo trovare una chiave. Il posto di guardia dovrebbe avere quello che ci serve. »

► **Recuperare la chiave del castello.**

La chiave è rappresentata da questo Token Obiettivo situato nella stanza **A**.



### OBIETTIVO PRINCIPALE 02

#### PUO' ESSERE SIGNORE DELLA TERRA, MA NON DEL REGNO

« Quando ci avviciniamo al castello, i nostri sospetti vengono confermati. Quella che pensavamo fosse Castelray è in realtà Craystale, appartenente a un mago meno conosciuto di nome Tholar. Andiamo a fare due chiacchiere con lui e sicuramente ci dirà come usare una mappa. »

► **Uccidere Tholar il Cantore.**



Questo Token Presenza rappresenta **Tholar il Cantore**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la Carta Reliquia « **Screaming Bagpipes** ».


Con la morte di **Tholar il Cantore**, la Missione è completa.

### OBIETTIVO SECONDARIO

#### VATTENE, BESTIACCIA!

« Un'enorme creatura piumata sembra averci preso di mira. È impossibile lasciare il bosco senza essere fatti a pezzi come quel povero carro. Dobbiamo farla volare via colpendola, ma non sarà facile. »


► **Respingere la Cockatrix.**

Alla fine di ogni Fase Nemico, la Cockatrix vola sulle tessere esterne (05 A / 06 A) e attacca ogni Eroe o Nemico che non si trova all'ombra di un albero o all'interno di una Stanza. Quando attacca, la Cockatrix ha 2 Attacchi .



# MISSIONE 01

I Nemici non possono usare una Reazione, ma gli Eroi possono usarla per cercare di colpire la Cockatrix.

La Cockatrix si difende con 2 Difese  e ha Punti Vita Arancioni per la Missione.

Quando un Eroe riesce a infliggere 1 Danno alla Cockatrix con una Reazione, questa fugge per sempre e l'Eroe ottiene immediatamente la carta Reliquia

« **Arrows of Cockatrix** ».

## REGOLE SPECIALI

- **Bum Note - Nota di Fondo**  
Ritira i Dadi Attacco che non infliggono alcun Danno.
- **Spoonerism**  
Infliggi *Entangled 1* a tutti gli Eroi in Linea di Vista.



**THOLAR**  
IL CANTORE  
(INCANTATORE)

<b>Magie</b> ◆ 1-5	<b>Abilities</b> ◆ Bum Note
<b>Defense</b> ◆ Afflictions	<b>Activation</b>  ◆ Flee
<b>Reaction</b> ◆ Spoonerism	◆ Assault +  = Disoriented
	◆ Assault +  = Disoriented

 4
  4
  4
  3



PORTA SEMPLICE CHIUSA  XII		PORTA DOPPIA CHIUSA  XI		
ARMADIO  XI	LETTO  XI	SCAFFALE  X2	BARILE  X2	CASSA  X4
MURA SENZA USCITA  XI	CAMPANA  XI	MINIATURE  X2	 X4	 X5

# CAPITOLO 02

## CAPITOLO 02 ~ MISSIONE 02

**P**er Badass! Abbiamo sbagliato incantatore! Ci spiega gentilmente come funziona una mappa, ma purtroppo abbiamo scoperto che la tenevamo al contrario.  
Ora che sappiamo dove si trova il Nord, dovremo tornare indietro per raggiungere il vero Castelray. Ma prima dobbiamo andarcene da qui, e in fretta!



### OBBIETTIVO PRINCIPALE SII CORAGGIOSO, SCAPPIAMO!

« Dobbiamo guardare il lato positivo delle cose: aver perso la strada ci ha permesso di ottenere Oggetti indispensabili, ma forse siamo stati un po' rumorosi durante la "discussione" con Tholar.

Ora, chi si ricorda come uscire dal castello? »

► Raggiungere l'Uscita Eroe.


### OBBIETTIVO SECONDARIO IL LAVORO ISTARIANO

« Sembra che il caos causato dalle nostre azioni sia stato usato come copertura per un grosso furto. Il locandiere e il suo compagno dai capelli corti hanno fatto irruzione tra le mura del castello in cerca di un tesoro, allertando l'intera guarnigione.


Non sappiamo cosa stia succedendo, ma non faremo tutto il lavoro sporco senza ottenere la nostra parte di denaro! »

► Recuperare il tesoro.

Il locandiere, insieme al suo cane e ad alcuni scagnozzi, è nel bel mezzo di una rapina!

 Questo Token presenza rappresenta **Malcolm il Locandiere**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia « **Thief Tools** ».

 Questo Token Presenza rappresenta **Angus il Migliore Amico**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia ad Angus può curare 2 Danni.

Gli eroi ottengono la carta Reliquia « **Treasure Chest** » recuperando questo Token Obiettivo.



**MALCOLM IL LOCANDIERE (PAESANO)**

<b>Melee</b> 	<b>Abilities</b> ◆ Sneakiness
<b>Ranged</b>  ◆ 1-5	<b>Activation</b>  ◆ Cowardice
<b>Defense</b> 	◆ Jump 3 then Assault ◆ Jump 3 then Assault + Ferocity
<b>Reaction</b> ◆ Dodge	

6 5 4 2



### REGOLE SPECIALI

#### • **Rock and Roll**

Quando Angus incontra un ostacolo con la sua Carica, si orienta alla sua destra e continua la sua Carica.

#### • **Sneakiness - Subdolo**

Quando Malcolm è in grado di farlo, passa sull'Arco Posteriore dell'Eroe.

#### • **L'Orologio**

A causa dei disordini creati dagli Orchi, è stata istituita una Pattuglia senza Ingresso e Uscita Pattuglia per sorvegliare l'interno del castello.

I soldati nel castello sono già consapevoli della presenza degli Orchi, quindi **non c'è un Indicatore di Allerta per questa Missione**. Tuttavia, se la campana viene suonata, i rinforzi arrivano da ogni Ingresso della Pattuglia Rossa.



# QUEST 02



## ANGUS IL MIGLIORE AMICO (CANE)

**Melee**

**Abilities**

- Rock and Roll

**Activation**

- Assault
- Movement then Charge 8
- Movement then Charge 8 + Stunned 1

**Defense**

- Entangled

**Reaction**

- Counterattack

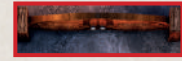
5 1 4 2

PORTA SEMPLICE CHIUSA



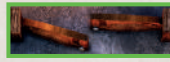
x12

PORTA DOPPIA CHIUSA



x1

PORTA DOPPIA APERTA



x1

PORTA RINFORZATA APERTA



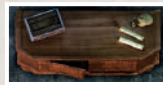
x1

MURO DOPPIO DISTRUTTO



x1

ARMADIO



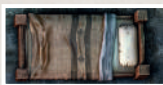
x1

LIBRERIA



x1

LETTO



x2

TAVOLO



x1

SCAFFALE



x2

BARILE



x2

CASSA



x1

MURO SENZA USCITA



x2

CAMPANA



x1

OBIETTIVO



x1

MINIATURE



x4



x4



06B  
04B 07B 01B 02A



# CAPITOLO 02

## CAPITOLO 02 ~ MISSIONE 03

La strada per la capitale passa attraverso un villaggio che sembra abbandonato. Gli alberi abbattuti e i graffi sui tetti degli edifici sono inquietanti, ma abbiamo perso troppo tempo per poter deviare da questo villaggio.

**MAIN RESERVE**

 x8    x1    x4

**SECONDARY RESERVES**

A  x1    x4

B  x1

### OBIETTIVO PRINCIPALE

#### IL CIELO STA CADENDO!

« La Cockatrix ci ha seguiti? Dovremo liberarcene se non vogliamo che ci stia addosso fino a Castelray. Andiamo a tarparle le ali! »

► **Uccidere la Cockatrix e raggiungere l'Uscita Eroe.**

Per generare la Cockatrix, entrate nella Zona Esca **A**. Create una Zona di Generazione delle dimensioni della Zona Esca e lasciate cadere 5 Dadi in quell'area. Posizionate 5 Token Presenza e rivelateli. Se la Cockatrix o un Pollo atterra su un Eroe, infligge 1 Danno Automatico e Push 2. Quando atterra, la base della Cockatrix non può estendersi oltre la Zona Esca. Vedi Cockatrix a pag. 14



### OBIETTIVO SECONDARIO

#### IL SOPRAVVISSUTO DALL'INFERNO

« Uno strano potere si sprigiona dalle macerie di una delle case più disastrose del villaggio. Se un paesano è sopravvissuto agli assalti della Cockatrix, deve essere davvero molto potente! »

► **Uccidere Paken il Sopravvissuto.**



Questo Token Presenza rappresenta **Paken il Sopravvissuto**.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia « **Badass Totem** ».

 **PAKEN**  
IL SOPRAVVISSUTO  
(CAVALIERE)

**Melee** 

**Abilities**

- ◆ Agile
- ◆ Hyper-reactive

**Activation** 

- ⚡ Assault
- ⚡ Assault +  = Skewered
- ⚡ 2x Assault +  = Skewered

**Defense** 

**Reaction**

- ◆ Teleport 5

 7    4    7    3




### REGOLE SPECIALI

• **Hyper-reactive - Iper-reattivo**

Il Nemico effettua una Reazione dopo ogni Attacco subito.

• **Barricate di Fortuna**

Gli abitanti del villaggio hanno eretto barricate di fortuna davanti alle loro porte accatastando alcuni mobili. La maggior parte di essi è stata svuotata in fretta e furia.

Per ogni mobile rotto, tirate un dado Badass. Su  pesca una Carta Bottino senza trasformarla in una Risorsa, altrimenti il mobile non fornisce alcuna Risorsa o Bottino.

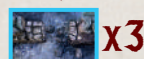
# MISSIONE 03



PORTA SEMPLICE CHIUSA    MURO SEMPLICE DISTRUTTO

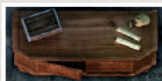


x6



x3

ARMADIO



x2

LETTO



x2

TAVOLO



x1

BARILE



x4

CASSA

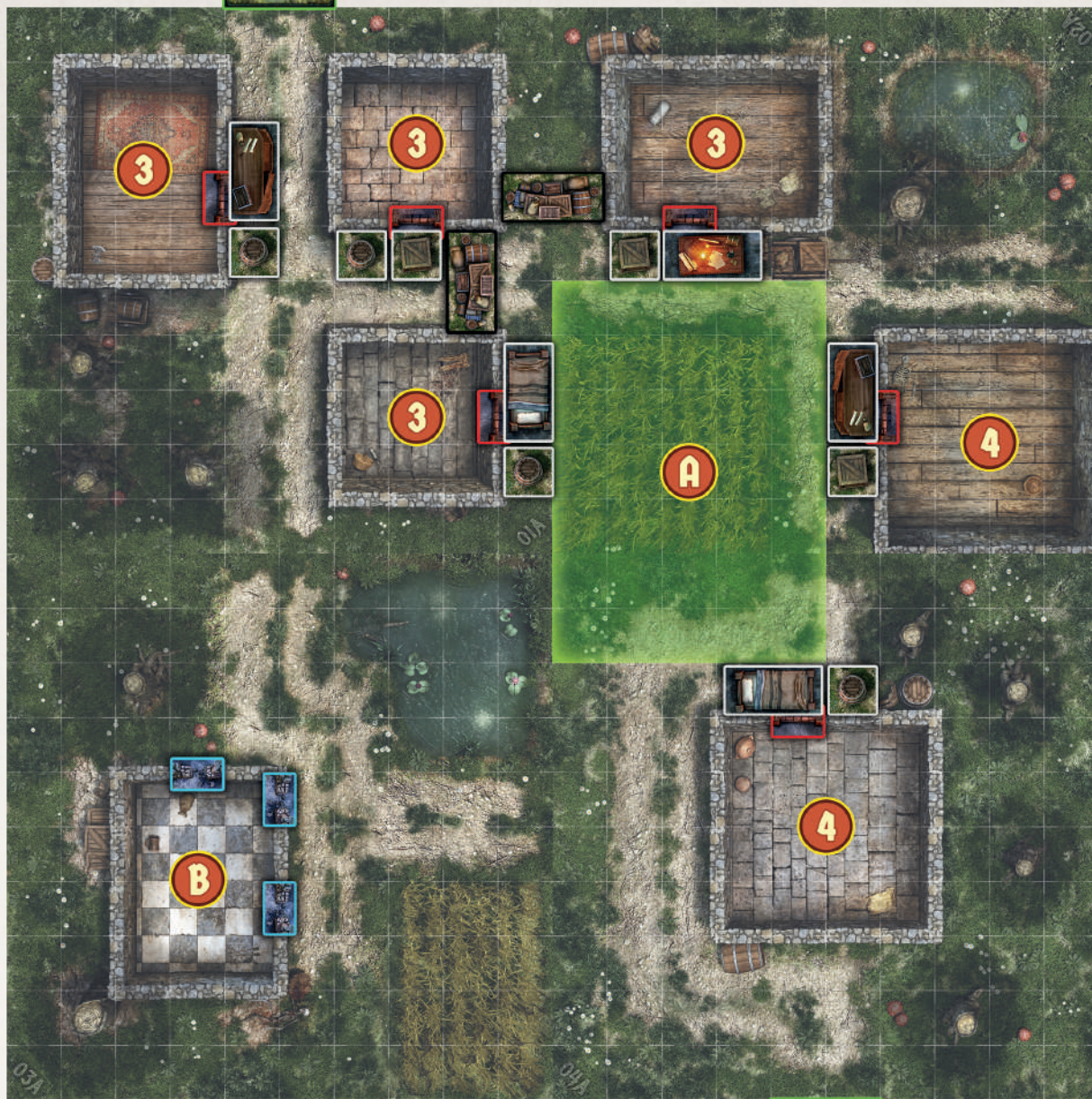


x3

MURO SENZA USCITA



x2



# ORCQUEST WARPATH

## LA COCKATRIX

La Cockatrix è una bestia feroce che non si lascia sconfiggere facilmente. Il modo migliore per sconfiggerla sarà quello di logorarla...

### COMPONENTI DELLA COCKATRIX

La Cockatrix ha 1 Scheda Boss, 3 Carte Attivazione e 9 Carte Reazione.



La Scheda Boss mostra il profilo della Cockatrix.

Il Tiro Attivazione indica quale Carta Attivazione viene utilizzata.

Le carte Attivazione 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 DELLA COCKATRIX



La Cockatrix è attivata due volte per Turno.

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

Se ci sono 2 o meno Eroi in gioco, la Cockatrix si attiva solo una volta all'inizio della Fase Nemico.

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.

Se il risultato si riferisce a una Carta Attivazione distrutta, la Cockatrix esegue un *Assault* con i Punti Movimento e li Attacco Base indicati sulla sua Scheda Boss.

### REAZIONI DELLA COCKATRIX



Tra ogni sua Attivazione, la Cockatrix pesca una Carta Reazione dopo il primo Attacco Eroe che subisce.

Se la Carta Reazione pescata è associata a una Carta Attivazione distrutta, la Cockatrix non fa nulla.

### DANNEGGIARE LA COCKATRIX

Gli Attacchi possono essere diretti direttamente alla Cockatrix o a una qualsiasi delle sue parti del corpo rappresentate dalle sue Carte Attivazione.

La Difesa Base della Cockatrix viene utilizzata indipendentemente dalla Carta Attivazione bersaglio.

Il Danno inflitto viene messo sulla Scheda Boss o sulla Carta Attivazione bersaglio.

Quando i Punti Vita di una Carta Attivazione raggiungono lo 0, la carta viene capovolta e considerata distrutta. Il Danno in eccesso viene perso.

### REGOLE SPECIALI

#### • Frenzy - Frenesia

Non appena una carta Attivazione viene distrutta, ogni Danno in eccesso viene perso, ma la Cockatrix prende 3 Danni Automatici sulla sua Scheda Boss. Dopo aver subito il Danno, la Cockatrix esegue una Reazione gratuita.

### BOTTINO

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia « **Eye of Cockatrix** ».



# CAPITOLO 03

...

**D**opo il banchetto offerto dalla caccia alla Cockatrix, ci rimettiamo in viaggio. Ci stiamo finalmente avvicinando alla nostra destinazione, ma c'è un cambio di programma!

**U**na spia Hobgoblin è venuta alla nostra riunione per informarci che il Re non era altro che un burattino incompetente controllato da un potente mago che fingeva di essere il suo consigliere. Non c'è tempo da perdere, se questo mago Lothar è la fonte dei nostri problemi, diverrà il nostro obiettivo principale.

## CAPITOLO 03 ~ MISSIONE 01

**S**iamo finalmente arrivati a CastelRay, quello vero questa volta.

Tuttavia, la porta sembra pesantemente blindata. Dovremo trovare un altro modo per entrare... Cos'è questo odore? È polvere?

**RISERVA PRINCIPALE ESTERNA**

 x4	 x4	 x1	 x1
--	--	--	--

**RISERVA PRINCIPALE INTERNA**













 x4	 x6	 x1	 x6
--	--	--	--

**RISERVA SECONDARIA**

	 x1
---	--

Creare 2 riserve principali: 1 per le Tessere esterne (02A e 05A) e 1 per le Tessere interne (01B, 06B, 08B e 09A).

**PTTUGLIA BLU** 2 MAX.

Il Percorso Pattuglia Gialla si attiva solo quando l'Obiettivo Principale 01 è stato completato.

**PATTUGLIA GIALLA** 2 MAX.

### OBBIETTIVO PRINCIPALE 01

**FUOCO NEL BUCO!!**

« Le guardie locali sono state abbastanza intelligenti da mettere la polveriera fuori dal castello. »

Mostriamo loro la leggendaria furtività degli Orchi. »

► **Entrare nel castello.**

Tutti gli accessi al castello sono bloccati. Dovremo trovare un modo per entrare facendo saltare la porta o uno dei muri.

### OBBIETTIVO PRINCIPALE 02

**ABBIAMO GRANDI SPERANZE**

« Ovviamente Lothar non si trova al piano terra. »

Dovremo andare più in alto nel castello se vogliamo sconfiggerlo. »

► **Raggiungere l'Uscita Eroe mentre si è fuori dalla Linea di Vista Nemica.**

### OBBIETTIVO SECONDARIO 01

**CHI L'HA ANNUSATA L'HA FATTA**

« Ho sentito Gorbag l'Antico parlare di una leggenda, un artefatto così potente e pericoloso che gli Umani hanno dovuto nascondere tra le mura del castello. »

C'è qualcosa nell'aria, sento che ci stiamo avvicinando... »

► **Accedere alla Stanza segreta.**

Gli Eroi ottengono la carta Reliquia « **Stinking Sock** » recuperando questo Token Obiettivo.



Per entrare in questa Stanza è necessario utilizzare un barile esplosivo.

### OBBIETTIVO SECONDARIO 02

**SPUNTINI FURTIVI**

« I soldati parlano di uno di loro che si è chiuso nella sua stanza per fare uno spuntino in segreto, sarebbe un peccato se non condividesse... la stessa sorte dei suoi colleghi. »

► **Uccidere il Vorace.**



Questo Token Presenza rappresenta **Kradoc il Vorace**.

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

Per entrare in questa stanza è necessario utilizzare un barile esplosivo.



## REGOLE SPECIALI

### • Barili di Polvere



Tutti i Token Barile rappresentano Barili di Polvere.

Il peso di un barile è 3. Deve essere portato in mano. Gli Eroi possono spendere 1 **A** per prendere o lasciare un barile in una casella adiacente e riorganizzare il proprio equipaggiamento. Gli eroi di classe Guerriero o Bruto possono spendere 1 **A** per lanciare un barile fino a una Distanza di 4.

Quando viene lanciato o attaccato, il barile viene distrutto e provoca un'esplosione sulla sua casella e su tutte le caselle adiacenti. Un muro, una porta o un mobile colpiti dall'esplosione vengono distrutti. Un personaggio colpito subisce 1 Danno Automatico e l'effetto *Stunned 1*.

### • Avvistato!

Non appena il primo barile esplose, il Livello di Allerta passa al colore immediatamente superiore.



**KRADOC**  
IL VORACE  
(SOLDATO)

<b>Melee</b>	<b>Abilities</b>
<b>Defense</b>	<b>Activation</b>
<b>Reaction</b>	

8 0 1 1  
 Charge 3  
 Charge 3 + Push 1  
 Charge 3 + Push 2



PORTA SEMPLICE CHIUSA	PORTA DOPPIA CHIUSA	PORTA RINFORZATA CHIUSA		
x12	x2	x1		
ARMADIO	LETTO	TAVOLO		
x1	x2	x2		
SCAFFALE	BARILE	CASSA	CAMPANA	OGGETTIVO
x2	x4	x4	x1	x1

# CAPITOLO 03











## CAPITOLO 03 ~ MISSIONE 02

Questo castello è un vero e proprio labirinto! Corridoi in ogni direzione, guardie ovunque. Qui gli Umani sembrano avere una vera e propria strategia difensiva. Alcuni ci saltano addosso, altri barricano le stanze in attesa del nostro arrivo. Incontriamo così tanti nemici che le nostre membra cominciano a intorpidirsi... Un Orco con i crampi muscolari, non è cosa da poco! Siamo vicini! Non possiamo allentare la pressione!











**RISERVA PRINCIPALE**

 x4	 x6	 x1
 x8	 x1	 x1
 x4	 x2	 x1

**PATTUGLIA BLU** 2 MAX.

**PATTUGLIA GIALLA** 1 MAX.

### OBIETTIVO PRINCIPALE LA CHIAVE ROTTA

« Oh no! Il percorso è ostruito da una porta che non può essere sfondata. Conoscendo gli Umani, la chiave è nascosta lì vicino. Quindi, se mettiamo tutto sottosopra, dovremmo riuscire a trovarla. »

► **Recuperare le 3 parti della chiave rotta, ricostituire la chiave e raggiungere l'Uscita Eroe lontano dalla Linea di Vista dei Nemici.**

La Porta Doppia che conduce all'uscita è chiusa. Per aprirla dovrete ricostituire la chiave.



Questi Token Obiettivo rappresentano 3 parti della chiave rotta.

Per ricostituire la chiave, un Eroe deve muoversi su questo Token Obiettivo con le 3 parti della chiave rotta nel suo inventario. Il Token Obiettivo può essere recuperato per aprire la Porta Doppia chiusa.



### OBIETTIVO SECONDARIO L'OMBRA DEL CASTELLO

« Beck avrà la vostra pelle! Mentre gli Umani venivano schiacciati, abbiamo sentito più volte il nome "Comandante Beck". Forse se gli facciamo ingoiare i denti, gli altri smetteranno di romperci le orecchie. »

► **Uccidere il Comandante Beck l'Oscuro.**



Questo Token Presenza rappresenta il **Comandante Beck l'Oscuro**

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

### COMANDANTE BECK L'OSCURO (CAVALIERE)

<b>Melee</b>  	<b>Abilities</b>		
	◆ Authority ◆ Command		
	<b>Activation</b> 		
	◆ Assault ◆ Assault +  = Cursed		
<b>Defense</b> 	◆ Assault + Cursed		
<b>Reaction</b>	◆ Pursuit 2		
 5	 4	 3	 3



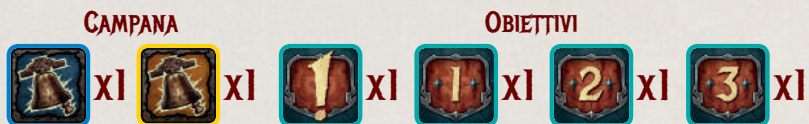
### REGOLE SPECIALI

• **Command - Comando**

Concede **Brutality** a tutti i membri del Gruppo Nemico.



# MISSIONE 02





## REGOLE SPECIALI

### • Guardia d'Elite

Tutti i Nemici nelle 4 Stanze con meccanismo sono addestrati all'arte del combattimento. Possono ritirare i loro Dadi Attacco che non infliggono alcun danno e i loro Dadi Difesa falliti. Eseguono inoltre una Reazione per ogni Attivazione Eroe.

### • Non così rinforzata

Le Porte Rinforzate hanno 2 Punti Vita rossi e possono essere distrutte attaccandole.



PRESENZA



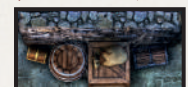
x1

CAMPANA



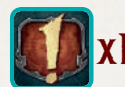
x1

MURO SENZA USCITA



x2

OBIETTIVI



x1



x1



x1

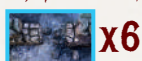


x1



x1

MURO SEMPLICE DISTRUTTO



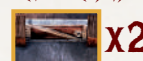
x6

PORTA SEMPLICE CHIUSA



x12

PORTA RINFORZATA CHIUSA



x2

PORTA DOPPIA CHIUSA



x1

PORTA DOPPIA APERTA



x1

SCAFFALE



x3

BARILE



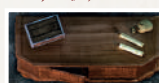
x1

CASSA



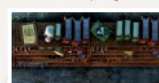
x4

ARMADIO



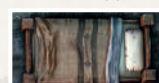
x1

LIBRERIA



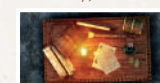
x4

LETTO



x1

TAVOLO



x1

# ORCQUEST WARPATH

## MISSIONE FINALE

Lothar sembra determinato. Sembra vecchio come Gorbag, deve aver avuto molto tempo per padroneggiare le sue arti magiche. Inoltre, per avere la vittoria certa, non ci aspetta da solo. Per la prima volta dall'inizio dell'avventura, la successo non sembra a portata di mano. Rischiamo una batosta monumentale al minimo passo falso. Riusciremo a scorgere il volto di Badass questo giorno?



### OBBIETTIVO PRINCIPALE 01 DISINCANTATO

« Ci siamo! Non si può più tornare indietro. La guerra tra Umani e Pelle Verde è iniziata sul serio. Sbarazzarsi di Lothar non fermerà di certo questo conflitto, ma se lui ne è la causa, allora deve avere un posto in prima fila ad assaggiare ciò che rende orgoglioso il nostro popolo: Il sacro pugno del nostro dio Badass. »

#### ► Uccidere Lothar l'Incantatore.

Vedere Lothar l'Incantatore a p.24

### OBBIETTIVO PRINCIPALE 02 UCCIDERE E RILASSARSI

« Con la morte di Lothar, le barriere magiche che ci impedivano di lasciare la stanza scompaiono. Nel castello regna il panico. Gli Umani che incontriamo fuggono appena ci vedono. »

#### ► Raggiungere l'Uscita Eroe.

Avendo perso il loro Leader, i Nemici non-Nominati non eseguono più la Reazione e la loro Attivazione è sostituita da *Flee*.

### OBBIETTIVO SECONDARIO IL FIGLIO MINORE

« Sembra che Lothar voglia fare di suo figlio Philbert il nuovo successore al trono di Istarra. Dovremmo occuparci di Philbert prima che salga al potere e decida di vendicarsi. Non sembra molto potente, ma le guardie hanno paura di lui... »

#### ► Uccidere Philbert il Duca.



Questo Token Presenza rappresenta Philbert il Duca.

L'Eroe che infligge il colpo di grazia riceve la carta Reliquia « **Broken Mirror** ».

**PHILBERT IL DUCA (UFFICIALE)**

**Magic** 2-5

**Abilities** Magical Evasion

**Activation** Cowardice, Cowardice + Poison, Cowardice + Poison

**Defense**

**Reaction** Repulsion

17, 5, 3

## REGOLE SPECIALI

#### • Allarme! Intrusi!

Il Tracciato Allerta non è in uso durante questa Missione.

Il Livello di Allerta è sempre considerato il minimo Arancione per i Tiri Attivazione Nemico.



Non appena una Carta Attivazione Boss viene distrutta e girata, la porta della Stanza corrispondente al simbolo sulla Carta Attivazione viene aperta e si attiva un'Esplorazione.

I Nemici rivelati vengono Allertati e attivati nella successiva Fase Nemico.

#### • Andiamo!

Gli Eroi iniziano nella Zona Verde.

#### • Magical Evasion - Evasione Magica

Teleport 3 prima di ogni attivazione.

#### • A morte!

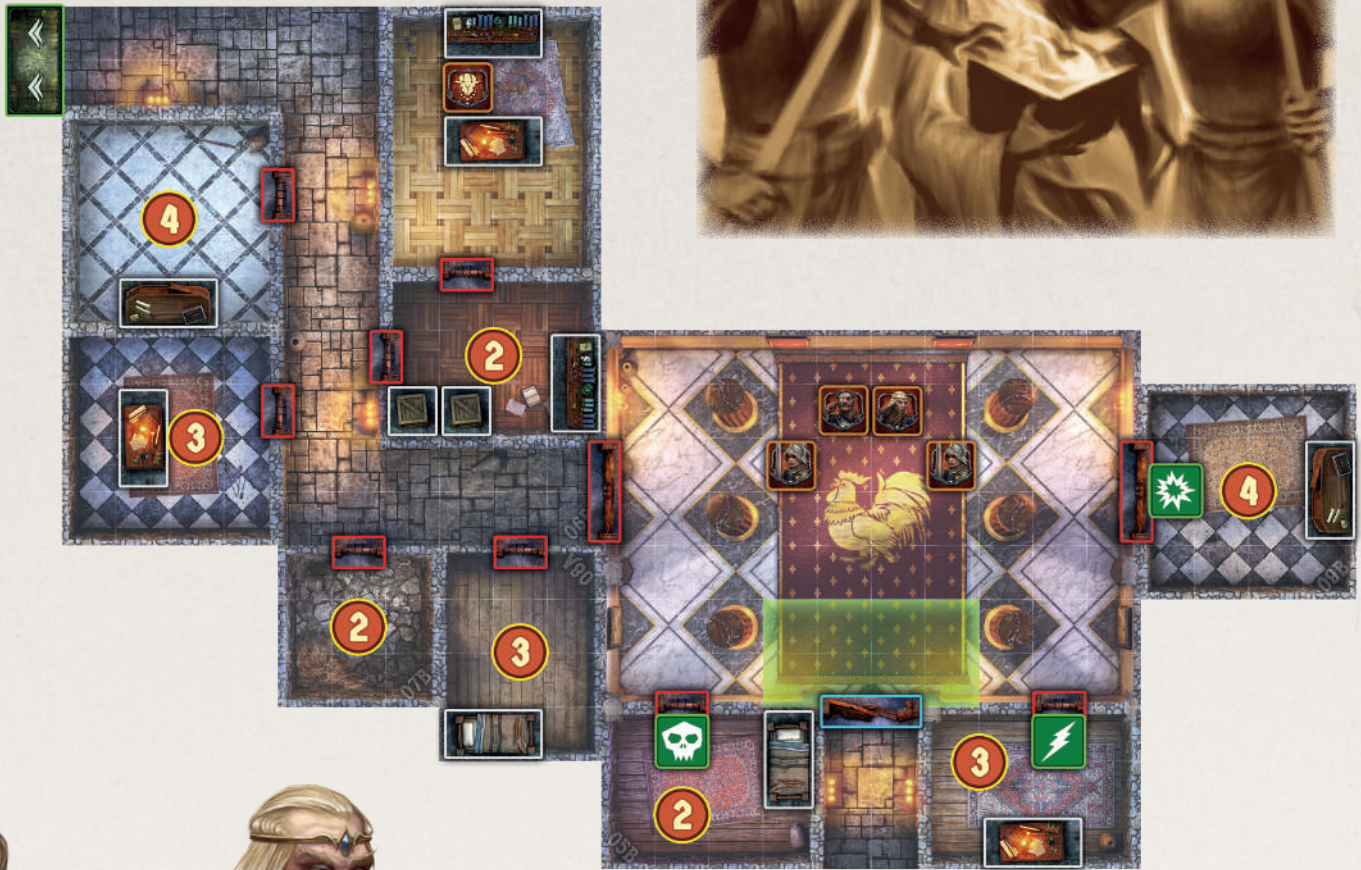
Gli Eroi non possono attraversare nessuna porta finché non hanno sconfitto Lothar l'Incantatore. L'Incantatore ha fatto in modo che le porte siano sbarrate da barriere magiche.

#### • Repulsion - Repulsione

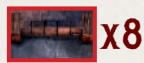
Infliggere *Terrified* a tutti gli Eroi che hanno una Linea di Visiva sul Personaggio.

# MISSIONE FINALE

06B  
07B 08A  
05B 09B



PORTA SEMPLICE CHIUSA



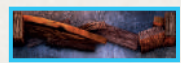
x8

PORTA DOPPIA CHIUSA



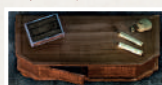
x2

DORTA DOPPIA DISTRUTTA



x1

ARMADIO



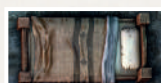
x2

LIBRERIA



x2

LETTO



x2

TAVOLO



x3

CASSA



x2

PRESENZA



x1

MINIATURE



x1



x1



x2

# ORCQUEST WARPATH

## LOTHAR L'INCANTATORE

Lothar l'Incantatore è un maestro nelle arti magiche. Controlla anche una serie di oggetti che gli conferiscono poteri eccezionali.

### COMPONENTI DI LOTHAR

Lothar l'Incantatore ha 1 Scheda Boss, 3 Carte Attivazione e 9 Carte Reazione.



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

### ATTIVAZIONE DI LOTHAR



Lothar si attiva all'inizio della Fase Nemico.

Lancia 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.

Le Carte Attivazione di Lothar ricevono un bonus finché un'altra Carta Attivazione non viene distrutta (ad esempio, the Book ha Punti Vita Rossi finché il Talisman è attivo).

Se il risultato si riferisce a una Carta Attivazione distrutta, Lothar si allontana il più possibile dagli Eroi usando i suoi Punti Movimento ed esegue un Attacco Base come indicato sulla sua Scheda Boss.

### REAZIONI DI LOTHAR



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

Se la Carta Reazione pescata è associata a una Carta Attivazione distrutta, Lothar non fa nulla.

### DANNEGGIARE LOTHAR

Per poter danneggiare Lothar, è necessario distruggere i tre oggetti rappresentati dalle sue Carte Attivazione. Prima di effettuare un attacco, scegliete quale Carta Attivazione bersagliare e risolvete l'attacco. La Difesa Base di Lothar viene utilizzata indipendentemente dalla Carta Attivazione bersagliata.

Quando i Punti Vita di una Carta Attivazione raggiungono lo 0, la carta viene capovolta e considerata distrutta. I danni in eccesso vengono persi.

Non appena tutte e tre le Carte Attivazione vengono distrutte, Lothar può essere danneggiato direttamente.

### REGOLE SPECIALI

#### • *Flash Move - Movimento Flash*

Una volta che Lothar ha completato la sua Attivazione, formate una Stanza 10x7 con l'Area di Generazione e lasciate cadere 1 Dado in quell'area. Lothar viene quindi spostato nella casella designata. Se Lothar raggiunge una casella occupata da un Eroe o adiacente a un Eroe, l'Eroe subisce *Push 2*. Se la casella è occupata da un Pilastro o da un Nemico, Lothar non si muove verso di essa.

#### • *Reazione "Duplicate"*

La copia evocata viene posizionata sulla casella adiacente a sinistra del Nemico o sulla casella libera più vicina.

#### • *Reazione "Reinforcements"*

I rinforzi evocati vengono posizionati sulla casella adiacente a sinistra di Lothar e poi a destra. I rinforzi evocati in caselle già occupate sono persi.

### BOTTINO

Ogni Eroe ancora in vita riceve una carta Reliquia « **Fragment of Power** ».