

CIRQUEQUEST

WARPATH



LA CONSPIRATION DE
L'ŒUF ET DU BACON

LA CONSPIRATION DE L'ŒUF ET DU BACON

Le jeune Orc était en train d'engloutir sa tourte. Il s'empiffrait et se goinfrant comme un cochon tandis que Gorbag l'ancien s'approchait sans bruit pour lui asséner monumental un coup de bâton derrière la tête. « Arrête de manger comme un Pork ou tu finiras comme eux ! En lamelles ! »

Cette recette est délicieuse, mais est-ce que tu sais au moins qu'elle a été conçue il y a bien longtemps par de valeureux héros de notre peuple ?

Allez, installe-toi près du feu, que j'te raconte ça. Et lâche cette tourte deux minutes tu veux !

Il y a bien longtemps de nombreux Orcs disparaissaient près des villages Pork. Le grand Orlok Olms décida de mener l'enquête et il finit par découvrir l'horreur absolue. Les Orcs étaient emmenés dans un grand bâtiment que les Porks appelaient « la Chark'Uteri ». Ce lieu était dirigé d'un pied de fer par une fratrie d'infâmes propriétaires : Sniff Sniff, Snaff Snaff, et Snouff Snouff. Ils engraisaient nos compatriotes puis les transformaient en hachés, saucisses et en une sorte de terrine, que ces faces de groins appelaient « pâté Naf-Naf ». Ce pâté les faisait entrer dans une rage porcine effrayante, les rendant aussi dangereux que nos plus féroces guerriers.

Orlok Olms décida alors de former un Kommando pour détruire cette fabrique afin de libérer nos frères et sœurs ; et surtout, pour nous venger des Porks ! »

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE AVENTURE

► Jauge d'Alerte ◀

Les Héros ne perdent pas la partie si la jauge d'Alerte dépasse 15. Dès que la jauge d'Alerte passe à l'orange, la règle « Pâté Naf-Naf » s'applique.

► Cartes Évènement ◀

Ajoutez les 2 cartes Évènement « Sur nos Traces » de l'extension PorkQuest aux cartes Évènement de la boîte de base.

► Cartes Patrouille ◀

Ajoutez les 3 cartes Patrouille « Sur nos Traces » de l'extension PorkQuest aux cartes Patrouille de la boîte de base.

• Alerte

Le niveau d'Alerte augmente de 2 tant que le sonneur est sur la case cloche à la fin de la phase des Ennemis.

Le niveau d'Alerte augmente de 2 si au moins un Ennemi Alerté survit à la fin de la Phase des Ennemis.

Si le nombre de figurines Ennemis disponibles n'est pas suffisant pour créer une Patrouille ou faire une Exploration, le Niveau d'Alerte est augmenté de 2.

Le Kommando

Le groupe de Héros doit comprendre un Héros de chacune des 4 classes : Guerrier, Éclaireur, Voleur et Sorcier.

• Du loot ! Du loot ! Du loot, du loot, du loot !

Après avoir choisi les Héros, récupérez toutes les cartes Butin restantes de la boîte de base et formez une pioche. Lorsqu'un mobilier est détruit en utilisant la Capacité **Fracassant**, le Héros pioche deux cartes Butin, en choisit une qu'il transforme en Ressources et remet l'autre sous la pioche. Un Héros adjacent à un mobilier peut utiliser une carte Action et remplacer son effet pour fouiller le mobilier. Dans ce cas, il pioche 1 carte Butin. Le mobilier est alors défaussé.



• *Le Pâté Naf-Naf*

► Lorsque le niveau d'Alerte passe au niveau orange, les Porks relancent une fois leur dé d'Attaque si le résultat est jaune et gardent le nouveau résultat.

► Lorsque le niveau d'Alerte passe au niveau rouge, la règle précédente ne s'applique plus. Désormais, les Porks lancent 1 dé d'Attaque supplémentaire de la même couleur (ou de la couleur la plus élevée lorsqu'ils disposent de dés d'Attaque de couleurs différentes), et conservent le meilleur résultat.

• *Tout est bon dans le Pork*

Un Héros qui tue un Pork regagne un Point de Vie, sans dépasser le nombre de Points de Vie indiqué sur sa Fiche Héros.

• *Grouik !*

Un Pork qui possède une ligne de vue sur un Héros grogne pour alerter ses congénères. Dans ce cas, le Niveau d'Alerte augmente immédiatement de 2 et ce Pork ainsi que ceux qui se trouvent à Portée 3 réalisent immédiatement leurs réactions.

• *Pork Truffier*



Un Héros peut lancer une truffe en sa possession dans une case en ligne de vue jusqu'à Portée 5 en utilisant une carte Action sans en appliquer l'effet. Dans ce cas, le Héros pose la truffe dans la case choisie, puis il lance un dé Badass:

Sur  la truffe est déplacée d'une case supplémentaire sur la trajectoire du lancer.

Sur  la truffe reste dans la case choisie.

Sur  la truffe est déplacée d'une case en moins sur la trajectoire du lancer.

Puis le Héros déplace le Pork traqueur de son choix du maximum de Points de Mouvement du Pork en direction de la truffe. Si ses Points de Mouvements ne lui permettent pas d'atteindre la truffe, il devra tout de même se déplacer autant que possible vers la truffe.

Lorsqu'un traqueur Pork se trouve sur une truffe, il subit l'Altération *Désorienté* pour le reste de la Quête.



LA CONSPIRATION DE L'ŒUF ET DU BACON

QUÊTE 01

Après plusieurs jours de marche en territoire Pork, le Kommando arriva aux abords de l'usine. Chacun connaissait sa mission. Ils étaient là pour faire ce que les Orcs savent faire de mieux : tout saccager ! Ils savaient aussi ce qu'ils allaient découvrir en entrant dans la Chark'Uteri : des Orcs en charpie et des Porks. Pleins de Porks.

Ils devaient d'abord trouver un moyen d'ouvrir les portes solidement verrouillées qui leur barraient l'entrée.



OBJECTIF PRINCIPAL TOUT KASSER !

« Le plan est simple : on entre, on saccage et on sort. Et si un Pork se met en travers de notre chemin, on en fait du bacon ! »

► **Détruisez les 7 ateliers de fabrication puis atteignez la sortie des Héros.**



Un Héros adjacent à un atelier de fabrication peut le détruire en utilisant une Attaque. Chaque atelier possède 2 Points de Vie orange.

OBJECTIF ANNEXE FAIRE DU BOUDIN DE SNIFF SNIFF

« Si vous croisez Sniff Sniff, faites-lui passer le goût de la viande ! »

► **Tuez Sniff Sniff.**

Sniff Sniff est le nom de code de Kassler. Lorsque tous les ateliers de fabrication sont détruits, Sniff Sniff apparaît sous sa forme de Chasseur Goret.

Il est accompagné d'un Traqueur. Les Héros lance un dé Badass pour déterminer la pièce dans laquelle ils apparaissent et réalisent une Exploration pour déterminer leur position dans la pièce.

En guise de récompense les Héros récupèrent 1 Fragment de Pouvoir ainsi que les cartes matos de Kassler.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Assassin**

Les Traqueurs Porks privilégient les Attaques dans le dos. Leurs Attaques réussies depuis l'Arc Arrière infligent **Hémorragie**.

• **Entrer dans la Chark'Uteri**

Des portes blindées empêchent quiconque de pénétrer dans la Chark'uteri. Un Héros doit posséder la clé et se trouver dans une case adjacente à une porte blindée pour pouvoir l'ouvrir en dépensant 1 Point de Mouvement.

• **La clé de la Chark'Uteri**

La clé se trouve sur un des Porks situés à l'extérieur. Lorsqu'un Héros tue un de ces Porks, il lance un dé Badass.

Sur  il trouve la clé et peut ouvrir la porte blindée de la Chark'Uteri.

Si aucun  n'est obtenu sur les deux premiers Porks, les Héros récupèrent la clé automatiquement en tuant le troisième.

Kostum de Kuisto



Un Héros dans la case du Kostum de Kuisto peut le récupérer. Ce Héros possède la Capacité **Invisible**. Toutefois, son utilisation est limitée à 3 pour toute la durée de la campagne. Lorsque le Héros doit perdre **Invisible**, il défausse le pion actuel, récupère le pion de valeur inférieur et reste **Invisible**. Lorsque le pion 1 est défaussé, le Héros ne peut plus utiliser le Kostum de Kuisto et perd la Capacité **Invisible**.

• **À la cueillette aux champignons**

Un Héros dans la case d'une truffe peut récupérer le champignon. Un Héros ne peut posséder qu'une truffe à la fois. Les truffes sont conservées jusqu'à la fin de la campagne. 

• **Ah ah ah la Keuleuleu**

Lorsqu'une patrouille se retrouve face à un chemin qui est constitué d'une seule case en largeur, elle modifie sa formation. Dans ce cas, la première figurine qui y est déplacée est celle qui se trouve en haut à droite du tableau de patrouille. Les figurines suivantes sont placées les unes derrière les autres en suivant le tableau de patrouille dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

PORTE DOUBLE OUVERTE PORTE SIMPLE OUVERTE



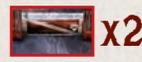
PORTE DOUBLE FERMÉE



PORTE SIMPLE FERMÉE



PORTE BLINDÉE FERMÉE



TONNEAU



CAISSE



TRUFFE



KOSTUM



LIT



BIBLIOTHÈQUE



TABLE



FIGURINE



GLOCHE



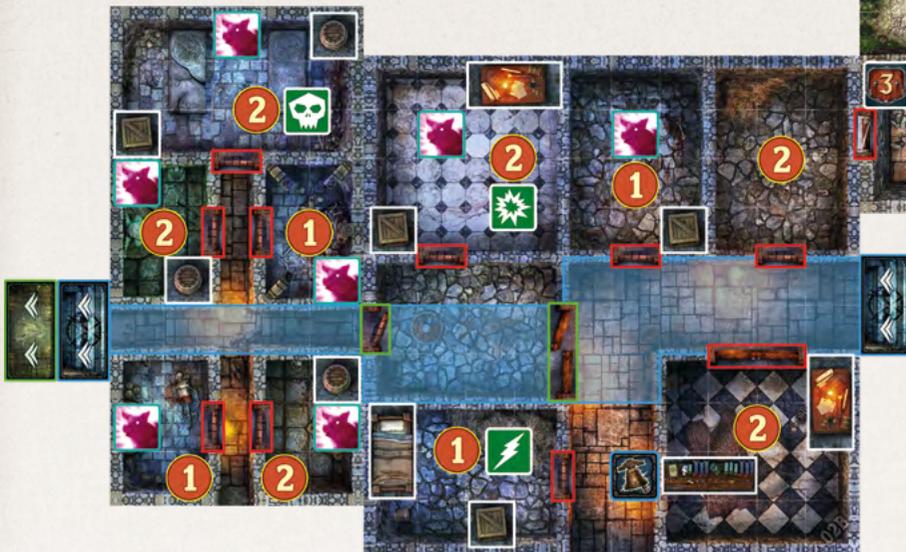
ATELIER



22A

02B

05A



LA CONSPIRATION DE L'ŒUF ET DU BACON

QUÊTE 02

A lors que le dernier atelier cédait sous les coups de hache et que les Porks restants prenaient leurs pattes à leur cou, notre valeureux Kommando pensait sa mission terminée. Ils s'apprêtaient à prendre le chemin du retour lorsqu'un râle d'agonie se fit entendre à travers les lattes du plancher. En suivant le bruit et l'odeur, ils découvrirent que la Chark'Uteri cachait des niveaux souterrains. Ces plaintes pouvaient être celles de frères Orcs encore en vie !

Il décidèrent donc de s'enfoncer dans les profondeurs de l'usine. Après quelques minutes, ils débouchèrent sur une série de cellules crasseuses. Il y avait bien des Orcs emprisonnés ici ! Malheureusement pour notre Kommando, ce n'était pas les épées les plus aiguisées du râtelier. Il s'agissait de la « Benêt Compagnie », tu sais, tes oncles Thassin, Pitivié, Chaudar et Kruchau.

Après une hésitation, ils décidèrent tout de même de les sortir de là.



OBJECTIF PRINCIPAL 01

ON A RETROUVÉ LA BENÊT COMPAGNIE

« Ils sont par là ! On rester groupir ! »

► **Sauvez tous les membres de la Benêt Compagnie puis atteignez la sortie des Héros.**

Un Héros adjacent à une porte de cellule déverrouillée, peut sauver un membre de la Benêt Compagnie en dépensant un Point de Mouvement. Dans ce cas, le Jeton Porte est retourné sur sa face ouverte et le Jeton Héros Orc est récupéré par le Héros.

Ces Jetons sont conservés pour la Quête 3.

OBJECTIF PRINCIPAL 02

TRANSFORMER SNAFF SNAFF EN JAMBON

« Celui-ci, on va se l'accrocher par les pieds et le laisser sécher ! »

► **Tuez Snaff Snaff.**

Snaff Snaff est le nom de code de Borts. Il se trouve dans la salle A sous sa forme d'Artificier Goret. Il est accompagné d'un Traqueur.

En guise de récompense les Héros récupèrent 1 Fragment de Pouvoir ainsi que les cartes matos de Borts. De plus, la cellule 3 se déverrouille.

OBJECTIF ANNEXE

RÉDUIRE SNOUF SNOUF EN RILLETES

« Quelqu'un aurait une très grosse tranche de pain grillé ? »

► **Tuez Snouff Snouff.**

Snouff Snouff est le nom de code de Morcilla. Elle apparaît sous sa forme de Sorcière Goret dans la zone B dès que la Benêt Compagnie est sauvée. Elle est accompagnée d'un Traqueur. Réalisez une Exploration pour déterminer leur position dans la pièce.

En guise de récompense les Héros récupèrent 1 Fragment de Pouvoir ainsi que les cartes matos de Morcilla.

RÈGLES SPÉCIALES

• Kamikaze

Lorsqu'un Traqueur Pork est activé alors qu'il ne possède plus qu'un seul Point de Vie, il meurt en explosant pour infliger 1 Dégât Automatique + **Brûlure 1** aux Héros à Portée 1. Lorsque Snaff Snaff est tué, cette règle spéciale ne s'applique plus.

• Possédé

Si Snouff Snouff est à Portée 4, les Traqueurs bénéficient de **Férocité**. Lorsque Snouff Snouff est tuée, cette règle spéciale ne s'applique plus.

• La Benêt Compagnie

Les Héros prennent 4 Jetons Héros Orcs non utilisés de leur choix et les placent dans les cellules indiquées 3,4,5,6 face visible. Il s'agit de Thassin, Pitivié, Chaudar, Kruchau. Dès que la Benêt Compagnie est sauvée, Snouff Snouff apparaît dans la zone B.

• Les portes du pénitencier

Les portes des cellules ne peuvent pas être détruites et ne peuvent s'ouvrir qu'en les déverrouillant grâce à la règle suivante:



Les Héros mélangeant faces cachées les Jetons 4, 5, 6 et les place au hasard dans les cases indiquées. Lorsqu'un Héros se trouve sur une de ces cases, il retourne le Jeton. Le numéro indique la cellule qui vient de se déverrouiller. La cellule 3 se déverrouille automatiquement lorsque Snaff Snaff est tué.

• Un masque de boue

La salle de Snaff Snaff est remplie de boue. Dans cette salle, les déplacements des Héros coûtent 1 Point de Mouvement supplémentaire.



PORTE DOUBLE FERMÉE



x1

PORTE SIMPLE FERMÉE



x10

TONNEAU



x6

CAISSE



x3

CLOCHE



x1



x1

LIT



x1

OBJECTIF (4,5,6)



x3



LA CONSPIRATION DE L'ŒUF ET DU BACON

QUÊTE 03

Une fois libérés, les membres de la Benêt Compagnie commencèrent à déballer tout ce qu'ils avaient appris pendant leur captivité, et pour une fois, ils avaient de vraies infos !

Les Porks étaient en train de dresser un espèce de Poulet géant pour en faire une arme de guerre. Les Orcs faits prisonniers étaient cuisinés par les Porks selon d'anciennes recettes sacrées de leur dieu Kochonouh, et servaient à nourrir la bête.

Ni une ni deux, le Kommando décida de subtiliser cette grosse poule, de chourer ses œufs pour en dresser les petits (et pourquoi pas en faire une omelette aussi à l'occasion) et enfin de détruire ces recettes sacrées. Malheureusement pour eux, la Benêt Compagnie décida de les accompagner.



OBJECTIF PRINCIPAL DOMESTIQUER LA VOLAILLE GÉANTE

« Kooot Kot Kot. Viens là pou-poule, viens... Bon, on dirait qu'elle a pas envie de nous suivre. Va falloir la dresser façon Orc. »

► Domestiquez la poule géante puis atteignez la Sortie des Héros.

La Poule Géante est la Coquatrice. Elle se trouve dans la salle A.

Lorsque les Points de Vie de la Coquatrice tombent à zéro, elle est « domestiquée ».

OBJECTIF ANNEXE 01

VOLER LES ŒUFS

« Imaginez la taille de l'omelette qu'on va pouvoir se faire ! »

► Volez les œufs de la poule géante.



Un Héros qui se trouve dans la case d'un Jeton Œuf, le vole. Le Jeton est retiré du Plateau.

Lorsqu'il n'y a plus de Jeton Œuf sur le Plateau, les Héros choisissent une carte du paquet Réaction de la Coquatrice et la défausse.

OBJECTIF ANNEXE 02

DÉTRUIRE LES TEXTES SACRÉS DE KOCHONOUH

« Toute cette viande de Pork me travaille les intestins... Quelqu'un aurait du papier ? »

► Profanez les textes sacrés de Kochonouh.

Un Héros qui se trouve dans la case d'un texte sacré en fait un usage qui le rend à jamais illisible. Le Jeton est retiré du Plateau.



Lorsqu'il n'y a plus de textes sacrés sur le Plateau, les Héros peuvent récupérer jusqu'à 2 Jetons Héros Orcs précédemment défaussés.

RÈGLES SPÉCIALES

• *Kostum de Kuisto*

Le Kostum de Kuisto est souillé et n'est plus utilisable pour cette Quête.

• *Truffes*

Si les Héros possèdent encore des truffes, elles ont perdu leur odeur et ne sont pas utilisables pour cette Quête.

• *Kassler, Borts, Morcilla*

Leurs Jetons sont ajoutés à la réserve principale. Lorsqu'ils sont piochés, leurs figurines sont placées sur le plateau. Toutefois, elles sont considérées comme des Traqueurs Porks.

• *La Benêt Compagnie*

Les Jetons Héros Orcs de la Benêt Compagnie sont placés entre les joueurs. Lors de son activation, un Héros peut défausser un Jeton pour bénéficier d'un des effets suivants mais subit l'effet *Désorienté* lors de sa prochaine Activation.

Thassin : Le Héros bénéficie de la Capacité *Vol de Vie* jusqu'à la fin de son Activation.

Pitivié : Le Héros bénéficie de l'Amélioration *Enragé 2*.

Chaudar : Le Héros bénéficie de la Capacité *Cruauté 2* jusqu'à la fin de son Activation.

Kruchau : Le Héros bénéficie de la Capacité *Férocité* jusqu'à la fin de son Activation.

• La poule géante

La coquatrice suit les mêmes règles que celles décrites page 14 du Livret de Quêtes, à l'exception du paragraphe « Butin ».

PORTE DOUBLE FERMÉE x2 PORTE SIMPLE FERMÉE x12 MUR SIMPLE DÉTRUIT x3



x2



x12



x3

TONNEAU



x6

CAISSE



x6

CLOCHE



x1



x1

OBJECTIF



x1



x1



x4



x1



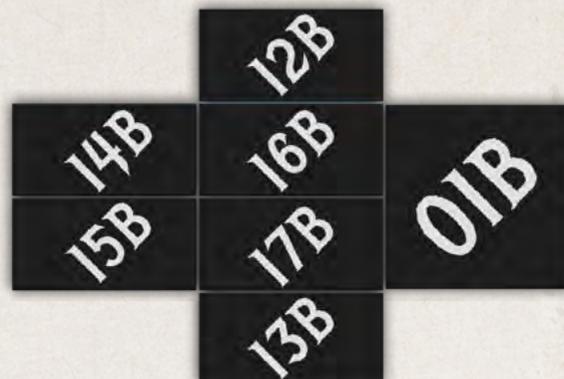
x1



x1



x1



La Chark'Uteri détruite et les Porks réduits en chair à saucisses, nos Héros rentrèrent fièrement au village accompagné du poulet géant. Bientôt ses œufs donnèrent vie à de mignons oisillons de 80 kilos et de nouvelles volailles dressées nous fournirent de la nourriture en grande quantité ainsi que des zoziaux de combat que tous les peuples nous envient encore. Et c'est depuis ce jour, que nous aussi, nous préparons de délicieuses petites tourtes.

Voilà, maintenant tu connais toute l'histoire petit. Et vous ? Elle vous a plu ?