

ARC QUEST

WAR PATH



MODE ARÈNE

MODE ARÈNE

En temps de paix, il est difficile pour un guerrier Orc de prouver sa valeur au dieu de la baston, Badass. Plutôt que de déclencher une guerre, l'autre option, plus à la portée d'un Orc, est de participer aux jeux de l'Arène de Ragnar.

Au croisement des routes menant aux 4 royaumes d'Istarra se dresse une imposante structure ovale. Dans cette arène, des milliers de spectateurs venus de tout le continent assistent à des combats à mort dont la réputation de cruauté n'est plus à faire.

On dit que Ragnar lui-même vient achever ceux que les vagues successives d'ennemis n'ont pas mis à terre. Mais la dernière fois que cela s'est produit remonte à bien des lunes, avant même la naissance de Gorbag l'Ancien, c'est dire.

Bref, c'est l'endroit rêvé pour un Orc en quête de gloire et de crânes à fracasser !

L'objectif est simple : faire descendre Ragnar de son trône pour lui faire goûter de l'acier Orc, ou mourir glorieusement au combat et rejoindre Badass au Valhall'Orc !

RÈGLES SPÉCIALES DE CE MODE DE JEU

► Cartes Évènements ◄

Les cartes Évènement de la boîte de base sont utilisées sauf les cartes « Vacarme Imprévu ! », « Silence Mortel ! » et « Oups ! » qui sont retirées de la pile.

► Jauge d'Alerte ◄

La Jauge d'Alerte n'est pas utilisée dans ce Mode de jeu.

► Cartes Patrouille ◄

Aucune carte Patrouille n'est utilisée dans ce Mode de jeu.

► Plateau Badass ◄

La piste Badass fonctionne comme décrit dans les règles de base. Le jeton Badass est placé sur la position « 10 » de la piste et le Jeton Limite Badass sur la position « 30 ».

► Phase de Fin de Quête ◄

La phase de Fin de Quête n'est pas réalisée dans ce Mode de jeu.

OBJECTIF PRINCIPAL GLOIRE À BADASS !

« Ils peuvent nous ôter la vie... Mais ils ne nous ôteront jamais notre fierté ! » - BraveOrk

► **Éliminez le plus de vagues d'Ennemis possibles, survivez le plus longtemps possible et inscrivez votre nom au panthéon des Héros Orcs !**

Éliminez le plus de vagues d'Ennemis possibles en ayant encore au moins 1 Héros Orc vivant. Lorsque tous les Héros Orcs sont morts, ou que les joueurs ont éliminé la 22^e vague, la partie s'arrête et les joueurs gagnent autant de Points de Gloire que de vagues éliminées.

Enfin, ils se réfèrent au « Panthéon Badass » pour déterminer comment l'Histoire se souviendra d'eux.

RÈGLES SPÉCIALES

• Positions de départ des Orcs

Ce Mode de jeu nécessite 4 Héros Orcs. Ils débutent chaque nouvelle vague d'Ennemis en étant placés dans les zones indiquées en vert sur le Plateau, au choix des joueurs.

• Réaction et Activation des Ennemis

Les Ennemis réagissent et s'activent comme décrit dans les règles de base.

• Mort d'un Ennemi


Lorsqu'un Ennemi est tué, seuls les points Badass sont récupérés.



• Vague d'Ennemis

Chaque partie débute au Niveau 1 du tableau « Vague d'Ennemis ». Chaque vague est constituée de 3 groupes d'Ennemis dont le seul objectif est de tuer les Héros.

• Apparition d'une vague

Lorsque les Ennemis d'une vague doivent entrer dans l'Arène, les joueurs lancent 1  de défense à trois reprises.

Pour chaque lancer, un groupe d'Ennemis (en commençant par le groupe le plus à gauche) est placé devant le Jeton Entrée correspondant au résultat du dé (voir plateau de jeu page 4). Si plusieurs groupes doivent être placés devant le même Jeton Entrée, le nouveau groupe est placé devant le précédent. Les Ennemis entrant en jeu sont directement orientés vers les Héros.

• Élimination d'une vague

Une vague est éliminée lorsque tous les Ennemis d'une vague ont été tués. Les Héros consultent alors les colonnes « Récompense » et « Bonus » du tableau « Vague d'Ennemis ».

Ils ne peuvent choisir qu'une seule Récompense et qu'un seul Bonus parmi ceux listés.

Puis les joueurs consultent le Niveau suivant dans le tableau et font entrer en jeu la prochaine vague.

• Récompense

En début de partie, après avoir récupéré les Cartes Matos de départ de leur Héros, les joueurs mélangent l'ensemble des cartes Butin restantes (boîte de base et extensions hors *PorkQuest*) pour en former une pioche. Puis les 4 premières sont placées face visible à côté de celle-ci. Ces 4 cartes représentent les équipements trouvés dans l'arène par les Héros et sont appelées la Rivière.

Lorsque les joueurs choisissent une carte comme Récompense, ils choisissent parmi les cartes de la Rivière.

Lorsque les joueurs choisissent la Récompense « Ressources x2 », ils prennent 2 cartes dans la Rivière et doivent immédiatement faire de la Rékup sur ces 2 cartes.

Une fois leur Récompense choisie, les joueurs piochent de nouvelles cartes Butin afin d'avoir en permanence 4 cartes dans la Rivière.

Il est possible de dépenser 2 points Badass à tout moment de la partie pour mélanger les 4 cartes de la Rivière dans la pioche de cartes Butin et en piocher 4 nouvelles.

• Kraft


Le Kraft peut être réalisé comme décrit dans les règles de base. Lors d'un Kraft, les cartes de Ressources ne sont pas défaussées mais sont mélangées dans la pioche de cartes Butin.

• Bonus


Si les joueurs choisissent le Bonus « 1 carte Enchant », ils peuvent choisir cette carte librement parmi toutes celles disponibles (boîte de base et extensions hors *PorkQuest*).


Si les joueurs choisissent le Bonus « 1 carte Kraft de niveau supérieur », ils doivent prendre la carte du niveau immédiatement supérieur à celle-ci (Niveau 2 si niveau 1 possédé. Niveau 3 si Niveau 2 possédé).

• Boss Pork aléatoire

Lorsque la vague de Niveau 11 doit entrer en jeu, un Boss Pork entre dans l'Arène. Les joueurs lancent un  de défense pour déterminer le Boss qu'ils vont affronter.

Si le résultat est une face vierge, il s'agit de Kassler le Chasseur Goret.

Si le résultat est , il s'agit de Borts l'Artificier Goret.

Si le résultat est , il s'agit de Morcilla la Sorcière Goret.

Les Traqueurs Pork qui accompagnent ce Boss suivent les règles décrites page 51 du livret *PorkQuest*.

• Pilier à Piques

Un Personnage qui heurte un Pilier à Piques subit 1 Dégât Automatique.

• Mode Badass

Pour une mort encore plus héroïque, les Héros peuvent choisir de débiter la partie en plaçant le Jeton Badass sur la position « 0 » de la piste. Le Boss final de la vague 22 est remplacé par l'aspect « Le Destructeur » de Ragnar (voir page 10 du livret de du Chapitre *Blood For Blood*).

PANTHÉON BADASS

POINTS DE GLOIRE	RANG
1 à 4 POINTS	APPRENTIS ORC VOUS ÊTES SÛR D'AVOIR COMPRIS LE PRINCIPE DE « MORT GLORIEUSE » ? AUX SUIVANTS !
5 à 8 POINTS	KOMBATTANTS C'EST PAS MAL, MAIS BADASS S'EST QUAND MÊME ENDORMI D'ENNUI.
9 à 11 POINTS	CHEFS DE KLAN VOUS AVEZ SUSCITÉ L'INTÉRÊT DE BADASS. VOTRE MORT AFFREUSE N'AURA PAS ÉTÉ VAIN.
12 à 16 POINTS	HÉROS ORC VOTRE BRAVOURE ET VOTRE ENDURANCE SONT CÉLÉBRÉS À TRAVERS ISTARRA. BADASS EST SATISFAIT.
17 à 21 POINTS	MAÎTRES DE GUERRE VOS NOMS SERONT À JAMAIS COUVERTS DE GLOIRE ET D'ADMIRATION ! BADASS VOUS ADRESSE UN HOCHEMENT DE TÊTE APPROBATEUR.
22 POINTS	CHAMPIONS DE BADASS VOS EXPLOITS SERONT CHANTÉS PENDANT LES SIÈCLES À VENIR ! VOUS AVEZ MÉRITÉ VOTRE PLACE À LA DROITE DE BADASS !

MODE ARÈNE

SI 
DONNE UNE FACE
VIERGE

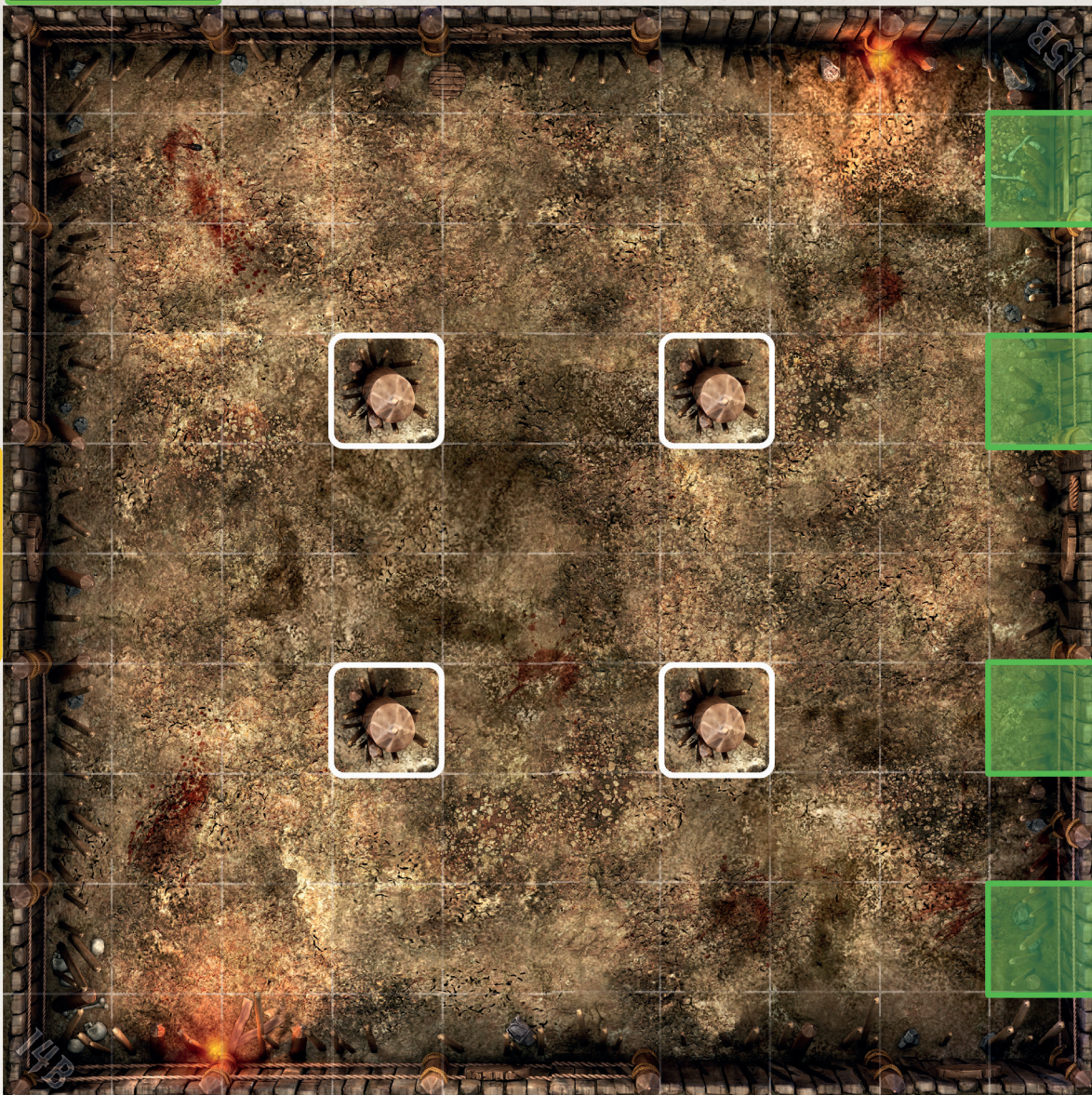


PILIER
À PIQUES
 x4

14B 15B



SI 
DONNE

SI 
DONNE


VAGUE D'ENNEMIS

NIVEAU	GROUPE D'ENNEMIS	RÉCOMPENSE	BONUS
1			1 PV
2			1 PV
3			x1 OU 2 PV OU x1
4			1 PV
5			x1 OU 2 PV OU x1
6		x1	1 PV
7			1 PV
8			x1 OU 2 PV OU x1
9		OU	1 PV
10			x1 OU 2 PV OU x1
11			LES HÉROS RÉCUPÈRENT TOUS LEURS POINTS DE VIE ET LES CARTES MATOS NIVEAU 2 DU BOSS VAINCU.
12		x2	2 PV
13			2 PV
14			x1 OU 2 PV OU x1
15		OU	2 PV
16			x1 OU 2 PV OU x1
17			2 PV
18		x2	2 PV
19			x1 OU 2 PV OU x1
20			2 PV
21			2 PV
22	 L'AVENTURIER		