

CIRCQUEST

WARPATH



UNE OMBRE SUR RATSMOUTH

UNE OMBRE SUR RATSMOUTH

La paix était revenue. Après les sanglantes batailles, vint le temps des négociations puis celui de l'entente. Les peuples d'Istarra avaient compris que la guerre ne pouvait amener que destruction et désolation. Et, enfin, les Orcs n'étaient plus considérés comme une race inférieure. Les échanges fructueux devinrent les nouveaux maîtres de cette nouvelle société; l'appât du gain était devenu plus fort que celui de la guerre. Même nos Orcs, bien que toujours aussi bourrus et bourrins, arrêterent la Baston. Ils se convertirent en marchands, mettant à profit leurs talents innés pour la chasse et en s'adonnant à l'agriculture intensive.

C'est à l'occasion d'une importante livraison de nourriture que nos quatre négociants Orcs voyagèrent vers ce sympathique petit village côtier de Ratsmouth, réputé pour sa pêche et son site de bienfaits marins. Ils comptaient bien profiter de cette visite pour s'octroyer quelques jours de repos bien mérités et s'engouffrer quelques nasses de crustacés au passage tant qu'à faire. L'air iodé, bien que légèrement rance, arrivait déjà à leurs narines alors que Ratsmouth se dessinait à l'horizon.

Aah ! Il n'y a rien de tel que les vacances à la mer !

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE AVENTURE

► Jauge d'Alerte ◀

Les Héros ne perdent pas la partie si la jauge d'Alerte dépasse 15. Lorsque la jauge d'Alerte est orange, la règle « Surmulot » devient active. Lorsque la jauge d'Alerte est rouge, la règle « Rat'nimator » s'active en plus de la règle précédente.

► Cartes Évènement ◀

Les cartes Évènement de la boîte de base sont utilisées.

► Cartes Patrouille ◀

Les cartes Patrouille de la boîte de base sont utilisées.

• 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 marchand

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

• Ils sont partout

Lorsqu'un rat est tué, il retourne dans la réserve.


• Surmulot

Lorsqu'un Rat'Batteur, Rat'Caille ou Rat'Bougri s'active, il gagne Précision 1.



• *Rat'nimator*

Lorsqu'un rat est tué, le Héros ayant porté le coup de grâce lance un dé Badass.

Si le résultat est  alors le rat n'est pas mort. Il reste dans sa case et regagne la totalité de ses Points de Vie. Dans tous les cas, le Héros gagne les Points Badass et le Butin normalement.

• *Odo'Rat*

La Ligne de Vue et la Ligne de Tir ne sont pas bloquées par les Jetons Fumée.

• *Fourbe*

Immunisé aux résultats d'Attaque Rouges.

• *Rat'chat*

La figurine de l'Officier représente le Marchand. Il est placé dans la case indiquée lors de chaque Quête.

Ce dernier propose à l'achat sa marchandise. Une fois par Quête, un seul Héros se trouvant dans une case adjacente au Marchand, peut commercer avec lui. Les Héros ne peuvent réaliser qu'une seule transaction par Quête avec le Marchand.

• *Commercer avec le Marchand*

Un Héros peut se défausser de 2 cartes Butin pour récupérer 1 carte Kraft de niveau 2 et remplacer 1 carte Matos de niveau 1 équipée, OU dépenser 3 cartes Butin pour récupérer 1 carte Kraft de niveau 3 et remplacer 1 carte Kraft de niveau 2 équipée.

Dans tous les cas, le Héros récupère jusqu'à 2 Points de Vie.

• *Cherche loot désespérément !*

Après avoir choisi les Héros, récupérez toutes les cartes Butin restantes de la boîte de base et formez une pioche. Un Héros adjacent à un mobilier peut utiliser une carte Action et remplacer son effet pour fouiller le mobilier. Dans ce cas, le Héros pioche 1 carte Butin qu'il transforme directement en Ressource. Le mobilier est alors détruit.

• *Retraite*

L'Ennemi *Esquive* puis se déplace du maximum de ses Points de Mouvement vers un autre Ennemi le plus proche.



UNE OMBRE SUR RATSMOUTH

QUÊTE 01

Nos Héros arrivèrent à Ratsmouth à la nuit tombée. L'odeur rance s'était transformée en un relent pestilentiel qui semblait figé dans l'air. « J'espère que c'est pas leurs moules qui sentent ça ! » lança un Orc. Ils se rendirent à l'auberge locale pour prendre du repos mais découvrirent une salle commune vide. Personne en vue ! Ils se dirent que tout le village devait déjà dormir et prirent au hasard une chambre libre avant de s'écrouler sur leur couche, fourbus après ce long voyage.

Au milieu de la nuit, ils furent réveillés par un son de cloches sinistre qui résonnaient dans toute le village. Nos Orcs virent par leur fenêtre une procession d'hommes encapuchonnés qui semblait converger vers la source de ce bruit, tout en psalmodiant quelque chose d'incompréhensible. Nos Héros se recouchèrent en grommelant que, pour le moment, Ratsmouth ne ressemblait pas du tout au village balnéaire qu'ils espéraient.

Après un réveil matinal et un repas copieux sous le regard suspicieux d'un aubergiste aussi aimable qu'un gobelin, ils retrouvèrent un peu d'entrain et se rendirent au centre de soins le plus proche. Ils se déshabillèrent et prirent place dans une salle pleine de vapeurs d'eau chaude, bien décidés à profiter de leur journée de repos.

C'est alors que deux personnages drapés dans une toge firent irruption et les menacèrent avec une dague, ou ce qui ressemblait plutôt à un cure-dent du point de vue des Orcs. Les deux fous se précipitèrent sur eux en hurlant dans un langage inconnu et rencontrèrent les phalanges de nos Héros qui n'avaient rien perdu de leur réflexes. Une fois maîtrisés, ils constatèrent que leurs assaillants n'étaient plus tout à fait humains. Leur nez, leur mâchoire et leurs pieds semblaient s'être anormalement allongés. Leur corps était recouvert d'une espèce de pelage naissant, et ils avaient même une queue qui dépassait de leur toge !

Qu'est-ce que tout ça pouvait bien signifier ? Et pourquoi s'attaquer à nos Héros ? Ils décidèrent de découvrir ce qu'il se passait dans ce village désormais recouvert d'un épais brouillard surnaturel. Un sourire apparut sur leur visage ; c'était enfin de nouveau l'heure de la Baston !



OBJECTIF PRINCIPAL 01

LES ORCS MÈNENT L'ENQUÊTE

« On va commencer par poser quelques questions aux villageois, façon Orc ! »

► **Trouver les 4 preuves de la corruption du village.**

Les Héros doivent posséder les 4 jetons Preuves de la corruption du village.




OBJECTIF PRINCIPAL 02

TRANSFORMER RATOUTOUILLE EN RAT'VIOLI

« Mais qu'est-ce que c'est que ce type avec sa toque de cuisinier sur la tête ? ».

► **Tuez Ratoutouille pour récupérer sa clé et se rendre au lieu de culte.**

Lorsque les Héros possèdent les 4 preuves de la corruption du village, Ratoutouille apparaît dans la case indiquée par le jeton .

Lorsque Ratoutouille est tué, un Héros récupère 1 Fragment de Pouvoir en guise de récompense.



RATOUTOUILLE

<p>Mêlée </p> <p>Distance  ♦ 2~6</p> <p>Défense  ♦ Immunité aux Afflictions</p> <p>Réaction ♦ Retraite</p>	<p>Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Agile ♦ Odo'Rat ♦ Fourbe <p>Activation </p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Assaut ♦ Assaut ♦ Assaut
---	--



 6

 6

 3

RÈGLES SPÉCIALES

• Tout nu et tout bronzé

Les Héros débutent la partie dans la zone marquée en orange sur le plateau, et sans leur carte Matos. Ces dernières sont regroupées en 4 paquets, chacun composé des cartes Matos d'un seul Héros. Les paquets de cartes Matos sont placés au hasard face cachée près du plateau de jeu et les joueurs ne doivent pas savoir à quel Héros correspond un paquet de cartes.

Un Héros qui se trouve dans une zone marquée en vert sur le plateau peut utiliser une carte Action et remplacer son effet pour récupérer un paquet de cartes Matos de son choix.

Un Héros peut porter des cartes Matos qui ne lui appartiennent pas. Les Héros peuvent s'envoyer des cartes Matos comme du Butin (page 40 du *Livret de Règles*).

• Brouillard


En extérieur, la visibilité est limitée à 4 cases. Au delà, les Héros n'ont pas de Ligne de Vue et de Ligne de Tir.

• Paysans






Les figurines de Paysan sont placées dans les cases indiquées. Ces figurines ne peuvent pas s'activer et il est impossible d'attaquer un Paysan qui n'est pas transformé.

• Transformation

Lorsqu'un Héros pénètre dans une pièce qui contient au moins un Paysan, ce Héros lance un dé Badass par figurine de Paysan.

Sur un résultat , la figurine est remplacée par une figurine de Rat'Batteur. S'il n'y a plus de Rat'Batteur dans la réserve, la figurine est remplacée par une figurine de Rat'Caille. Si aucune de ces figurines n'est disponible dans la réserve, la transformation n'a pas lieu.

• Villageois

En début de partie, les joueurs prennent 4 jetons  qui représentent des leurres et les 4 jetons     qui représentent des Villageois qui possèdent des preuves de corruption. Les joueurs les mélangent face cachée et les placent au hasard dans les cases indiquées sur le plateau.

• Interroger un Villageois


Un Héros adjacent à un jeton Villageois peut utiliser une carte Action et remplacer son effet pour l'interroger. Dans ce cas, le jeton est retourné. S'il s'agit d'un Villageois qui possède des preuves de corruption, ce jeton est récupéré par les Héros. S'il s'agit d'un leurre, son jeton est remplacé par un jeton nuée de rats.

• Jeton nuée de rats

Le Jeton de Nuée de Rats est considéré comme un Ennemi possédant 1 Point de Vie Jaune, 1 Point de Mouvement et aucune Défense.

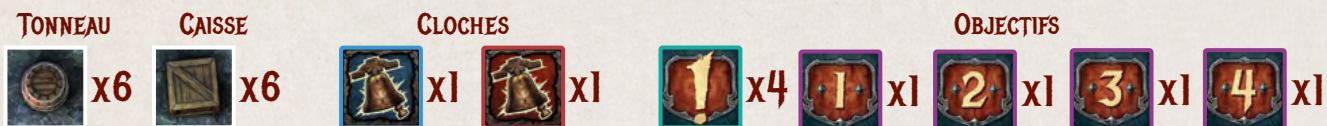
Une Nuée de Rats est activée durant la Phase des Ennemis. Elle n'appartient à aucun Groupe d'Ennemis et aucun Jet d'Activation n'est nécessaire. Elle fait un Assaut sur le Héros le plus proche. Elle inflige 1 Dégât Automatique + Poison grâce à une Attaque de Mêlée.

• Ratoutouille

Le jeton  représente **Ratoutouille**. Lorsque les Héros possèdent les 4 preuves de corruption, Ratoutouille apparaît. Son jeton est placé dans la case indiquée sur le plateau. Il possède la clé qui permettra aux Orcs de pénétrer dans le lieu de culte et de poursuivre leur enquête.

Lorsque Ratoutouille est tué, un Héros récupère 1 Fragment de Pouvoir en guise de récompense.

UNE OMBRE SUR RATSMOUTH



QUÊTE 02

Après avoir interrogé les quelques habitants encore humains, nos Orcs apprirent que le village était maudit et sous l'emprise d'un nouveau culte venant des profondeurs ! Ceux qui respectaient le nouveau crédo se voyaient transformés en hybrides humain/rat dotés de pouvoirs et condamnés à ne manger que du fromage pour le reste de leur existence. Voilà qui expliquait l'origine de l'odeur pestilentielle qui régnait partout ! Celle qui dirigeait cette nouvelle religion, et qu'on appelait « la Princesse de Ratsmouth », se terrait au sein de l'ancienne église au centre du village. La clé pour y accéder en poche, nos Héros décidèrent de s'y rendre pour éviter que ce culte ne se répande à travers le continent et ravive les braises de la guerre. Une fois de plus, les Orcs allaient devoir sauver le destin d'Istarra.



OBJECTIF PRINCIPAL

RABATTRE LE CAQUET DE LA PRINCESSE

« C'est une des princesses les plus poilues que j'ai jamais vue ! »

► **Tuez la Princesse Rat'Ponce. Puis atteignez la sortie des Héros.**

Lorsque la Princesse Rat'Ponce est tuée, un Héros récupère 2 Fragments de Pouvoir en guise de récompense.

OBJECTIF ANNEXE

COLLECTIONNEZ-LES TOUS !


« C'est quoi ces trucs en forme de poule ? En tout cas, ça brille donc ça doit pouvoir se vendre ! »

► **Récupérez des Artefacts de pouvoir.**

Les Héros ne peuvent plus récupérer d'Artefacts de pouvoir lorsque la Princesse Rat'Ponce est tuée.


RÈGLES SPÉCIALES

• Artefacts de pouvoir







Les jetons  représentent les Artefacts de pouvoir. Ils sont placés dans les cases indiquées sur le plateau. Un Héros adjacent à un jeton Artefact de pouvoir peut utiliser une carte Action et remplacer son effet pour le récupérer. Un Héros ne peut posséder qu'un seul Artefact de pouvoir. Les Artefacts de pouvoir que les Héros possèdent à la fin de la Quête sont conservés par les joueurs pour la Quête 3.


• Folie

Un Héros qui possède un Artefact de pouvoir a des visions d'horreur provenant d'autres mondes. Lors de sa première activation durant un combat, ce dernier lance un unique dé Badass.

Si le résultat est un , alors le Héros doit se déplacer vers le Héros le plus proche afin d'être à portée d'attaque et réaliser une seule attaque contre ce Héros s'il le peut. S'il ne peut pas attaquer le Héros le plus proche, rien ne se passe. Cette règle s'applique à chaque première activation durant un combat, jusqu'à la fin de la Quête.

• Princesse Rat'Ponce

Le jeton  représente la **Princesse Rat'Ponce**. Elle apparaît dans la pièce du jeton  comme lors d'une Exploration. Lorsque la Princesse Rat'Ponce perd 3 Points de Vie, elle se téléporte. Les Points de Vie perdus en plus de ces 3 Points de Vie sont ignorés. Son jeton est alors déplacé dans la pièce suivante par ordre croissant des jetons     indiqués sur le plateau. Lorsqu'un Héros entre dans une de ces pièces, une nouvelle Exploration est déclenchée pour faire apparaître la Princesse Rat'Ponce.

Lorsque la Princesse Rat'Ponce est dans la pièce  et perd ses 3 derniers Point de Vie, elle est tuée.

UNE OMBRE SUR RATSMOUTH



PRINCESSE RAT'PONCE

Magie

1-6



Capacités

- Agile
- Odo'Rat
- Fourbe

Défense

- Immunité aux Altérations



Activation

- Lacheté
- Lacheté
- Assaut +
- Poison



Réaction

- Retraite



x2

PORTE SIMPLE FERMÉE



x11

PORTE DOUBLE FERMÉE



x1

FIGURINES



x1

BIBLIOTHÈQUE



x1

TONNEAU



x6

CAISSE



x6

JETON ENNEMI



x1

ARTEFACT



x4

CLOCHES



x1



x1

OBJECTIFS



x1



x1



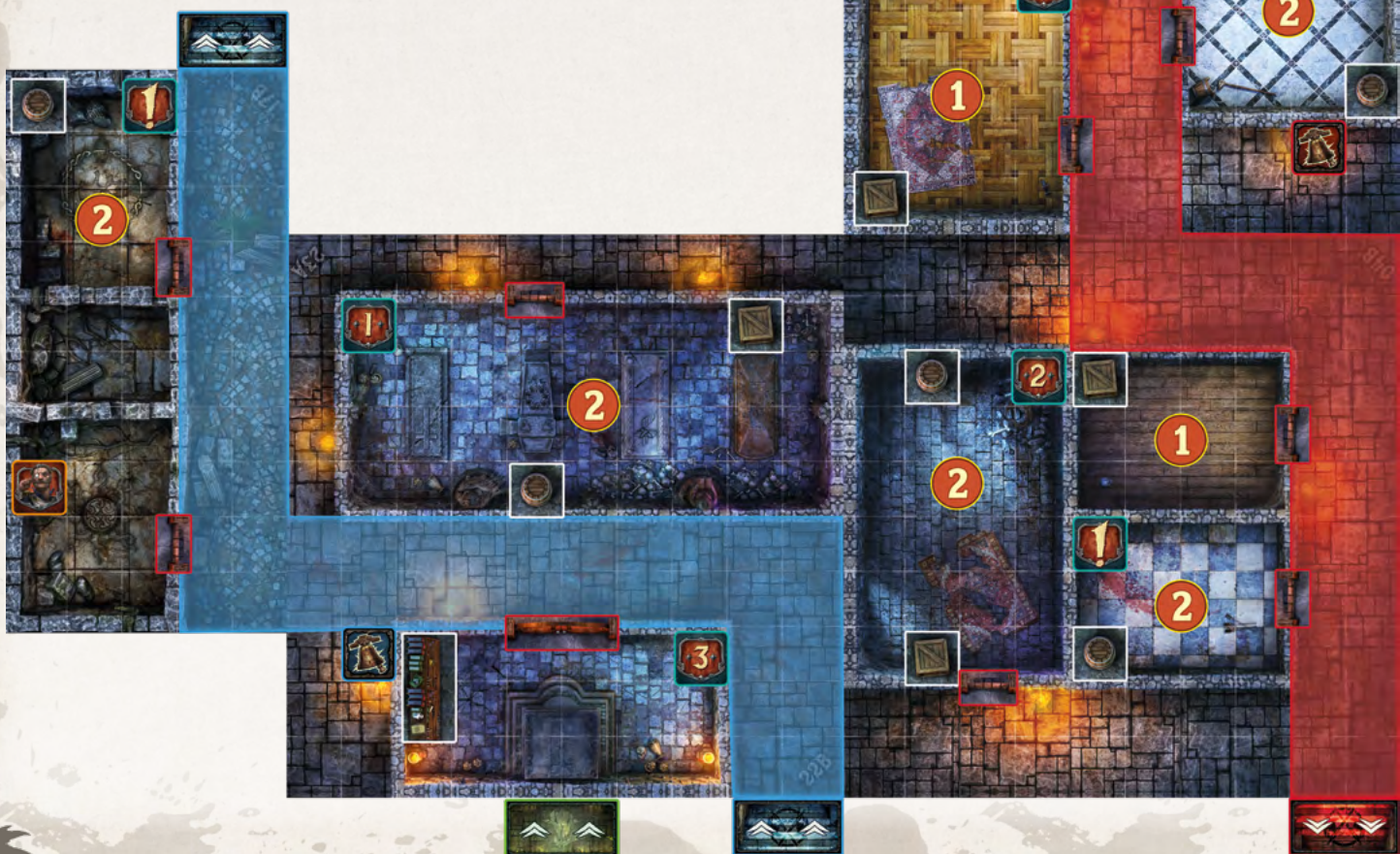
x1



x1



x1



QUÊTE 03

La Princesse Rat'Ponce s'écroula avant de pouvoir se téléporter à nouveau. Le village était sauvé ! Ou pas. Dans un dernier souffle, nos Orcs entendirent la princesse murmurer. Un seul mot était intelligible : « Cthul'Orc » ! Cette créature de légende serait à l'origine de tout ceci ? Lorsque les Héros ont débarqué dans la vieille église, la Princesse semblait pratiquer un rituel et ce dernier mot l'avait achevé. Des chants lancinants surgirent des profondeurs alors que le sol se mit à trembler sous leurs pieds. Pas le temps de réfléchir ou de reprendre leur souffle, nos Héros vont devoir descendre dans les sous-sols de l'édifice et tâter du poulpe ! Pour le bonheur et la gloire de Badass !



OBJECTIF PRINCIPAL 01

NETTOYAGE À LA MODE ORC

« Hmmm... On dirait que ces dessins par terre avec les bougies autour leur servent à quelque chose. Dans le doute, je propose qu'on les saccage. »

► Détruire 4 cercles d'invocation.

Un Héros adjacent à un cercle d'invocation peut le détruire en utilisant une action d'Attaque. Chaque cercle d'invocation possède 2 Points de Vie orange. Dès que 4 cercles sont détruits, Cthul'Orc apparaît dans la zone indiquée et la double porte simple de son antre s'ouvre.

OBJECTIF PRINCIPAL 02

CALIFORNIA MAKI DE CTHUL'ORC

« Alors comme ça on sort des profondeurs juste pour venir nous pourrir notre journée de repos ? Ça va se payer cher ! »

► Tuez Cthul'Orc.

RÈGLES SPÉCIALES

• Cercles d'invocation

Les jetons représentent les cercles d'invocation. Ils sont mélangés et placés face cachée dans les cases indiquées. Lorsqu'un cercle d'invocation est détruit, le joueur récupère ce jeton.

Chaque cercle d'invocation permet de bénéficier d'un Pouvoir listé ci-dessous.

: Le Héros gagne la Capacité **Atrocité 1**.

: Le Héros gagne la Capacité **Brutalité**.

: Le Héros gagne la Capacité **Cruauté 1**.

: Le Héros gagne la Capacité **Féroceité**.

: Le Héros gagne la Capacité **Ténacité 1**.

: Le Héros gagne la Capacité **Vol de Vie**.

Même si un héros possède plusieurs cercles d'invocation, il ne peut bénéficier que d'un seul Pouvoir de son choix à la fois. Le Héros bénéficie de ce Pouvoir jusqu'à la fin de la Quête. Les Héros peuvent s'échanger librement les jetons cercles d'invocation.

• Par le pouvoir du Badass ancestral !

Lorsque les 4 cercles d'invocations sont détruits, Badass apparaît aux Héros et leur apporte sa bénédiction. Chaque Héros peut alors choisir une des bénédictions suivantes :

1. Second souffle : le Héros récupère la totalité de ses Points de Vie.
2. Badassitude : Le Héros augmente de 10 points la piste de Badass.
3. Peau de Badass : Le Héros peut relancer une fois ses dés de défense pour chaque attaque qu'il subit.
4. Biscotto de Badass : Le Héros peut relancer une fois ses dés d'attaque pour chaque attaque qu'il porte.

UNE OMBRE SUR RATSMOUTH

• *Artefacts de pouvoir*

Les jetons Artefact de pouvoir acquis lors de la quête 2 peuvent être défaussés par les joueurs durant le combat final contre Cthul'Orc. Pour chaque Artefact défaussé, un Héros peut appliquer un seul des effets suivants :

- Faire perdre 2 Points de Vie à Cthul'Orc,
- Faire perdre 4 Points de Vie à un tentacule,
- Réduire 1 dé de défense de la fiche de Cthul'Orc de noir en gris jusqu'à la fin du combat,
- Réduire 1 dé d'Attaque de la fiche de Cthul'Orc de noir en gris jusqu'à la fin du combat.

• *Cthul'Orc*

Lorsque les 4 cercles d'invocation sont détruits, **Cthul'Orc** apparaît dans la zone indiquée ainsi que les 5 jetons tentacules. La double porte se déverrouille permettant l'accès à son antre.

Mélangez les 5 Jetons Tentacule face symboles cachée et placez-les sur les cases indiquées sur le plateau, puis retournez-les. La règle « Fureur Abyssale » s'applique tant qu'un tentacule est présent. Chaque Jeton Tentacule possède des symboles se rapportant à une carte Activation de Cthul'Orc. Lorsqu'une de ses cartes est activée, l'effet s'applique à Cthul'Orc et au tentacule correspondant.

• *Matériel de Cthul'Orc*

Cthul'Orc possède 1 Fiche Boss, 5 jetons Tentacules, 4 cartes Fureur Abyssale et 6 cartes Activation.

La Fiche Boss indique le profil de Cthul'Orc.

Les cartes Activation sont placées face visible près de la Fiche Boss.

Les cartes Fureur Abyssale sont placées comme indiqué dans la règle Fureur Abyssale.

• *Activation de Cthul'Orc*

Cthul'Orc est activé 1 fois par Tour, au début de la Phase des Ennemis. Lancez 2 Dés Badass pour son Jet d'Activation. Le résultat indique quelle carte Activation utiliser. Reportez-vous à la carte correspondante pour effectuer les Actions décrites. Activez d'abord Cthul'Orc puis le Tentacule, si nécessaire. Si le résultat indique une carte Activation détruite, Cthul'Orc effectue un Assaut.

• *Réaction de Cthul'Orc*

Cthul'Orc n'a pas besoin de réaction pour tous vous tuer.

• *Blessier Cthul'Orc*

Les Tentacules de Cthul'Orc sont tous immunisés à un élément et transmettent leur immunité à Cthul'Orc tant qu'ils sont en vie. Lorsque les Points de Vie d'un Tentacule atteignent 0, la carte est retournée et le Jeton Tentacule est

retiré du jeu. Les blessures excédentaires sont perdues et non reportées sur les autres Tentacules ou sur Cthul'Orc lui-même. Si tous les Tentacules sont détruits, la couleur des Points de Vie de Cthul'Orc passe en Orange jusqu'à la fin du combat.

• *Pluie d'âmes*

Formez une Pièce de 10 cases sur 10 avec l'Aire d'Apparition pour représenter l'antre de Cthul'Orc et lâchez 12 Dés. Si un Dé finit sur une case occupée par un Héros, il subit 1 Dégât Automatique.

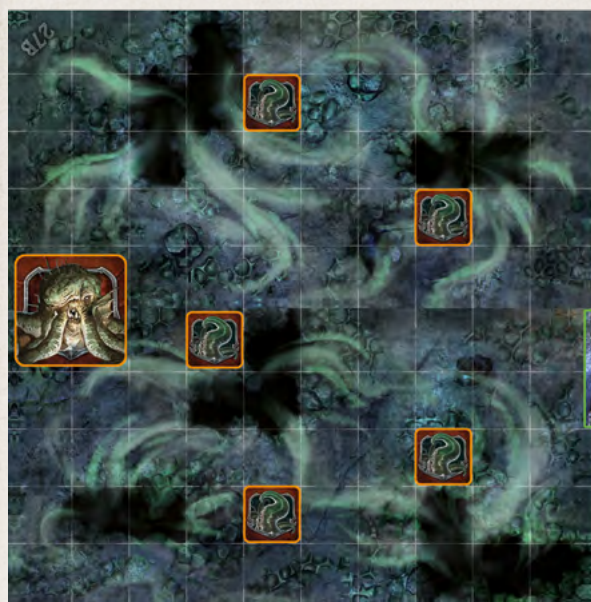
• *Fosses Abyssales*

Les cases de Fosse Abyssale sont considérées comme des Obstacles concernant le déplacement et ne peuvent être traversées mais ne gêne pas les Lignes de Vue et les Lignes de Tir.

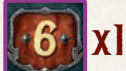
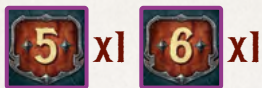
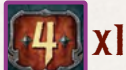
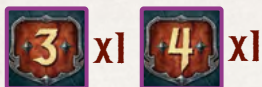
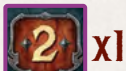
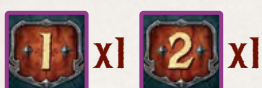
• *Fureur Abyssale*

Les cartes Fureur Abyssale sont mélangées et placées face visible près de la Fiche Boss afin de constituer une pioche. Au début de la Phase des Ennemis, l'effet de la carte Fureur Abyssale visible sur le dessus de la pile est appliqué. Le tentacule indiqué par l'attaque s'active et les Héros se trouvant sur une case indiquée par la carte sont pris pour cible. La carte Fureur Abyssale est ensuite défaussée. Une fois vide, reconstituez la pioche de cartes Fureur Abyssale en mélangeant les cartes défaussées.





OBJECTIFS



PORTE SIMPLE FERMÉE



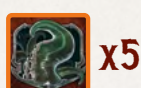
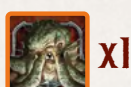
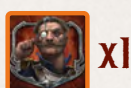
PORTE DOUBLE FERMÉE



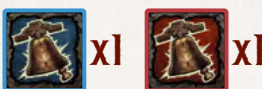
MUR DOUBLE DÉTRUIT



FIGURINES



CLOCHES



TONNEAU



Ce maudit poulpe était tombé ! Son corps disparut sous les yeux de nos Héros épuisés alors que ses tentacules furent pris de derniers spasmes avant de s'immobiliser. Ils avaient réussi à le renvoyer dans son sommeil qu'ils espéraient éternel cette fois. Alors que sa malédiction et son emprise se dissipaient, les hommes-rats retrouvaient peu à peu leur forme humaine et leurs esprits. Nos Héros avaient protégé la paix sur Istarra et Ratsmouth allait pouvoir redevenir ce joli petit village côtier qu'ils étaient venu trouver.

Il était probable que personne ne croit jamais à leur histoire de monstre venu d'une autre dimension pour régner sur le continent, mais peu importait, ils avaient à nouveau ressenti l'adrénaline de la Baston et il leur restait assez de tentacules pour ce festin qu'ils espéraient faire depuis leur arrivée.