

Color Quest

- LIVRET DE RÈGLES -



COLORWARZ®

FLUO®
= CRAFT =



Un jeu de Fabien Friess sous licence Color Warz® / V1.1



I°/	BACKGROUND	page 03
II°/	INTRODUCTION	page 08
III°/	BUT DU JEU	page 08
IV°/	MATÉRIEL	page 08
	• Détail du matériel	page 08
	• Le plateau de jeu	page 09
	• Les jetons de couleurs	page 10
	• Les Dés Kadamas	page 10
	• Les Planches Kadamas	page 11
	• Effets des Dés Kadamas	page 12
	• Les tuiles	page 13
	• Les cartes item	page 14
V°/	CONSTITUER SON CLAN	page 15
VI°/	DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	page 17
	• Placement des éléments	page 17
	• Tour de jeu	page 18
	• Fin de partie	page 18
VII°/	MÉCANIQUES DE JEU	page 19
	• Comportement de la peinture en jeu	page 19
	• Flaques et réseaux de peinture	page 19
	• Gestion de la hauteur	page 20
VIII°/	GESTION DES DIFFÉRENTS ÉTATS DES PERSONNAGES	page 20
	• Personnages assommés, régressions et évolutions	page 20
	• Les personnages possédés	page 21
	• Les Skelettes de bois	page 21
IX°/	INVOCATIONS DE PEINTURE, LUMIÈRE BLANCHE ET ESPRITS	page 22
X°/	TEMPLE DE LA GUERRE	page 23
	• Généralités sur les attaques	page 23
	• Attaques à distance	page 24
	• Liste des attaques	page 24
XI°/	TEMPLE DE LA CLAIRVOYANCE	page 28
	• Généralités sur les déplacements	page 28
	• Liste des déplacements	page 28
XII°/	TEMPLE DES ARCANES	page 30
	• Généralités sur les pouvoirs spéciaux	page 30
	• Liste des capacités spéciales	page 30
	• Liste des Blasts	page 33
	• Liste des capacités passives	page 35
XIII°/	LISTES D'ARMÉES	page 36
XIV°/	CRÉDITS	page 47





La Genèse

Au commencement, Mana l'astre de magie pure brillait aux confins de l'univers.

Le dieu du néant Kaos, avide et destructeur, cherchait à s'emparer de cette source de pouvoir. Mais c'était sans compter sur Gaïa, la déesse de la vie, qui protégea Mana de toutes ses forces.

L'Arbre-Monde

La lutte consumait les forces vitales de Gaïa qui, épuisée, finit par s'assoupir. Kaos en profita pour s'emparer de Mana mais il fut rejeté. Le contact entre Kaos et Mana engendra une explosion d'énergie pure dont le souffle consuma les Dieux.

Lorsque la lumière se dissipa, les trois entités avaient disparu. A leur place se trouvait Khroma, une jeune planète baignée de magie et dominée par un arbre titanesque au feuillage multicolore.



Le royaume des Anciens

Sans attendre, l'Arbre-Monde commença à bourgeonner pour donner naissance aux premiers habitants de ce monde : les immortels et nobles Anciens. Ils s'installèrent au pied de l'Arbre-Monde. Au fil du temps, les tribus devinrent des cités qui finirent par se rejoindre pour former un royaume encerclant la base du tronc géant.

A sa tête, le Roi était un guerrier émérite et maîtrisait la magie blanche. Il veillait au bon déroulement de la vie quotidienne. Ses trois enfants s'occupaient des trois temples : celui de la Justice, de l'Esprit et du Savoir.

La forêt maudite et le marais sombre

Au-delà du royaume s'étendait une forêt luxuriante. Les rares Anciens s'y étant aventurés n'étaient jamais revenus et on l'appela rapidement la forêt maudite.

Le Roi envoya un groupe d'élite pour éclaircir le mystère. Un seul d'entre eux revint mais il avait perdu l'esprit : il ne parlait plus que d'embuscades, de petites créatures colorées qui se multipliaient et de femmes-racines qui dévoraient les Anciens.



Peu de temps après, la menace se révéla au grand jour. Les Champignons et les Mandragores affamées commencèrent à sortir de la forêt pour attaquer les Anciens au cœur de leur royaume.

On découvrit alors que ces créatures étaient organisées et qu'elles agissaient sur ordre de leur souveraine : Fongia, la reine champignon.

La guerre

Le Roi entreprit de lever une armée. Les temples changèrent d'attribution pour former des combattants. Le Temple de la Justice devint celui de la Guerre, dédié à la formation des fantassins. Le Temple de l'Esprit devint celui de la Clairvoyance, dédié à la formation des éclaireurs. Le Temple du Savoir devint celui des Arcanes, dédié à la formation des magiciens.

La guerre fit rage mais la multitude de Champignons et la voracité des Mandragores prirent le dessus. Les rares Anciens survivants se dispersèrent. Les trois enfants du Roi menèrent un raid désespéré au cœur de la forêt maudite. Malgré les hordes de Champignons qui déferlaient sur eux, ils parvinrent jusqu'à Fongia. Ils consumèrent alors leurs dernières forces pour unir leurs pouvoirs et détruire la reine champignon.

Le Sanctuaire de l'Arbre-Monde

Le Roi battit en retraite et décida d'escalader l'Arbre-Monde pour s'y réfugier. Son royaume n'était plus et il sombra dans la folie.

C'est alors qu'il découvrit une cavité enfouie au cœur de l'Arbre : le Sanctuaire des couleurs.

Le sol était parcouru de nervures remplies d'une sorte de peinture noire. Ces veines se rejoignaient au niveau du Prisme végétal qui décomposait la peinture noire en trois couleurs (rouge, bleu, jaune) pour nourrir l'Arbre.



Le Prisme dégageait une puissance magique extraordinaire. Le Roi y vit une source de pouvoir sans limite et voulut s'en emparer.

Lorsqu'il posa sa main sur le Prisme, la synthèse des couleurs s'interrompit et la peinture noire commença à bouillonner avant de jaillir de la base du Prisme en un flot ininterrompu. Un déluge de peinture corrompue se déversa au-delà du Sanctuaire et suinta le long du tronc de l'Arbre-Monde. Les flots noirs atteignirent rapidement la surface de Khroma et le royaume des Anciens fut englouti.

Le roi est mort, vive le roi !

Le Roi réussit à extraire sa main du Prisme avant d'être entièrement consumé. Le bouillonnement diminua alors, finit par cesser et la synthèse des couleurs reprit son cours normal. Cependant, la structure du Prisme avait évolué. Il synthétisait à présent six couleurs : les trois couleurs primaires (rouge, bleu et jaune) et les trois couleurs secondaires (vert, orange et violet).

Le Roi gisait non loin, rongé par la peinture noire. Son corps n'était plus qu'un squelette de bois mais il était en vie. Les Mandragores, qui avaient perdu leur reine, virent en lui un nouveau maître. Elles recueillirent son squelette et l'amenèrent au cœur de la forêt maudite.

Il ne restait presque rien de son ancien corps mais il vivait grâce à la volonté d'une force obscure. En attendant de recouvrer ses forces, le Roi déchu prit place sur son trône, entouré de ses nouveaux sujets : les Mandragores et les Champignons.

Les Khromaz et Paint Brawl

L'Arbre-Monde est malade : la peinture noire, à ses pieds, ronge ses racines. Conscient que ses jours sont comptés, il joue ces dernières cartes. Puisant dans ses réserves, il a gorgé ses graines de peinture colorée avant de les laisser tomber sur Khroma.

Chaque graine a donné naissance à un arbre khromique, d'une des 6 couleurs primaires ou secondaires : rouge, bleu, jaune, orange, vert ou violet. Sur leurs branches, tels des fruits, un nouveau peuple pousse. Ces petites créatures, les Khromaz, vivent dans l'insouciance et sont réparties en clans selon leur couleur.



Les Khromaz vivent en tribu dans des villages construits autour de leur arbre khromique et cultivent des baies gorgées de peinture dont ils se nourrissent. S'ils mangent une baie d'une autre couleur qu'eux, ils en prennent la couleur et changent donc de clan.

Il s'agit d'une société non-violente. Malgré tout, ils possèdent des combattants et les différents clans se défient régulièrement dans des combats organisés. Les perdants deviennent membres du clan vainqueur. En effet, les Khromaz se battent avec de la peinture et repeignent leurs adversaires. Leur couleur détermine alors directement le clan auquel ils appartiennent. Les combattants les plus aguerris deviennent chefs de tribu.

Les Khromaz ne s'aventurent jamais dans la forêt maudite, ils ignorent ce qui s'y trame et n'ont pas connaissance de leurs ancêtres : les Anciens.

Cependant la menace est sur le point de se révéler au grand jour !

Symbole de l'espoir, un étrange personnage parcourt la planète :

Oak, le fruit de l'Arbre-Monde. Il doit mettre les Khromaz à l'épreuve pour trouver l'Élu, le seul qui pourra sauver les terres de Khroma en unissant les couleurs.

Color Quest - Une nouvelle Quête

Oak a enfin trouvé son nouveau Disciple en la personne de l'Élu. Leur Quête va pouvoir débuter.

Bien que l'Élu ait un réel potentiel, notamment au niveau de sa maîtrise de la magie blanche, il n'en reste pas moins inexpérimenté. Au début de sa formation, il est d'un niveau inférieur ou égal à celui des autres disciples à savoir le Ninja, le Clerc et le Moine.

Afin de révéler son véritable pouvoir, Oak va devoir escorter l'Élu jusqu'aux Temples des Anciens puis jusqu'au Sanctuaire où l'attend une ultime épreuve.

Mais c'est sans compter sur le Rônin, disciple déchu de Oak qui va tout mettre en œuvre pour leur barrer la route.





Color Quest - Saison 1 : La Forêt Interdite

Cette première saison se déroule dans la Forêt interdite. C'est un lieu sombre et inquiétant qui contraste avec les prairies colorées que connaissent habituellement les Khromaz. Ici, tout n'est que silence et désolation. Il n'y a (semble-t-il) pas âme qui vive.

Heureusement pour nos aventuriers, les Kadamas éclairent la voie des Héros et amènent un peu de vie. Au loin, derrière la silhouette des arbres griffus, on entend des grognements inquiétants et des craquements sourds. Oak se sait menacé et que le temps joue contre lui.

Le Roi Déchu regroupe ses forces et il a trouvé en la personne du Rônin un fils spirituel qui pourra guider son armée pour célébrer l'avènement de Kaos sur Khroma.

Oak ne sait pas encore quels plans machiavéliques le Rônin a mis en place mais l'union de son ancien disciple favori avec les forces du mal ne présage rien de bon. Surtout avec l'alliance nouvelle des champignons et de leurs alchimistes fongiques. La guerre risque bien de devenir totale et d'entraîner Khroma dans sa chute.

Afin de ne pas se faire repérer, Oak a décidé de constituer de petits groupes d'éclaireurs qui pourront s'infiltrer loin en territoire ennemi. Chaque mission compte : que ce soit le sape des ressources ennemies, la capture de points stratégiques ou plus directement la mise hors d'état de nuire des ennemis rencontrés en chemin. L'objectif est donc de passer la Forêt interdite pour atteindre le Marais sombre puis les Temples des Anciens et enfin le Sanctuaire. La Forêt est sinieuse et malveillante, il faut être à l'affut.

Les premiers rapports des groupes d'éclaireurs dirigés par les Disciples indiquent que le Rônin et ses alchimistes élaborent une arme terrifiante. Un Khromaz aux proportions titanesques, capable de pousser les murs et de déraciner les arbres. Chaque minute compte pour identifier au plus vite cette menace et trouver un moyen de parer les plans du Roi Déchu et de ses sbires.

Le Rônin est un redoutable adversaire. Fier et malin, il évitera la confrontation frontale tant que la victoire ne sera pas à portée de main. A l'inverse, Oak ne peut pas encore se protéger derrière l'Élu qui ne dispose pas de tout son pouvoir. Il sera donc exposé et il faudra redoubler de vigilance.

Plusieurs vaillants Khromaz se sont portés volontaires pour escorter Oak et l'Élu dans leur Quête. Toutes les castes et tous les clans sont représentés. Un nouveau Chef rouge a été désigné pour remplacer l'Élu.

L'heure est donc aux au-revoir dans les villages Khromaz et le petit groupe de Héros s'apprête à accomplir sa destinée.

II°/ INTRODUCTION



Color Quest est un jeu d'escarmouches avec figurines basé sur la licence Color Warz.
Les événements se passent entre ceux relatés dans les jeux Paint Brawl et Dark Threat.

Oak vient de trouver l'Élu et doit l'accompagner aux Temples des Anciens pour retrouver d'antiques artefacts et révéler toutes ses capacités. Cependant, le voyage ne sera pas de tout repos car le Rônin, ancien disciple de Oak, va se dresser sur leur passage et tenter de mettre fin à cette quête.

Le jeu propose différents scénarios et vous permet d'incarner l'un des deux camps : **Les protecteurs de Gaïa** avec Oak, l'Élu et les Khromaz ou **Les légions de Kaos**, dirigées le Rônin et ses sbires.

Il faudra donc commencer par choisir un scénario, puis constituer son équipe et enfin placer les éléments de jeu.

III°/ BUT DU JEU



A°/ Les scénarios

Cette première version des règles (1.0) traite du scénario principal : Suprématie.

D'autres scénarios feront leur apparition au fur et à mesure des campagnes.

- Suprématie : être le premier à passer son Héros au niveau indiqué et à assommer l'adversaire
- Récolte : être le premier à récolter le nombre indiqué de Dés Kadamas
- Escorte : placer son Héros à l'emplacement indiqué
- etc.

B°/ Suprématie niveau 2

Être le premier à avoir fait évoluer son héros au niveau 2 et assommer le héros adverse dans le même tour.

IV°/ MATÉRIEL



A°/ Détail du matériel

- x2 livrets de règles Color Quest
x2 Printed rulebooks (x1 and x1



- x120 Jetons de couleurs (29mm)
x120 Coloured Tokens (29mm)



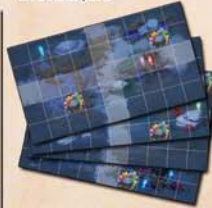
- x8 Dés de couleurs (16mm)
x8 Coloured Dices (16mm)



- x16 socles noirs 25mm
x16 miniatures stands 25mm



- x4 Plateaux de jeu
x4 boards parts



- x15 Tuiles de jeu
x15 Game tiles

- x3 Buissons
x3 Bushes



- x3 Tunnels
x3 Tunnels



- x4 Murs
x4 Walls



- x2 Coffres
x2 Chests



- x3 Tas d'os
x3 Wooden Bones



- x18 Cartes item
x18 Item Cards



- x2 Planches Kadamas
x2 Kadamas Boards



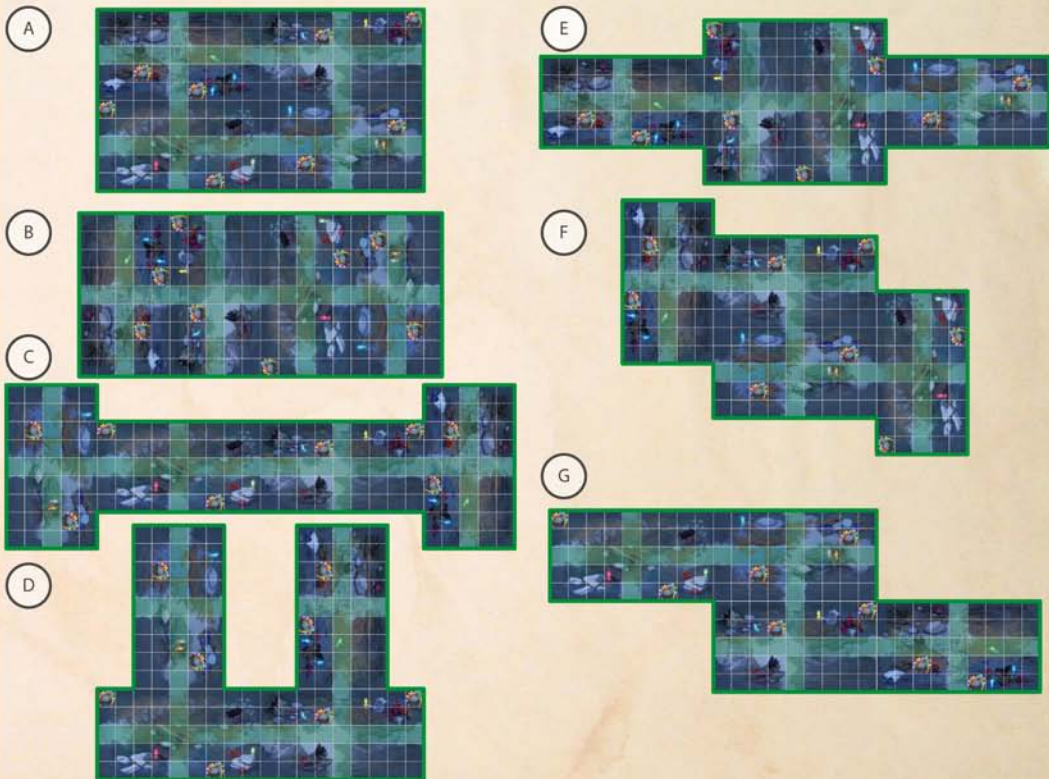
B°/ Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est constitué de 4 fragments de plateaux de 45 cases chacun (9x5 cases).
Chaque plateau est constitué de cases vides (majoritaires) et de cases spéciales (voir section Tuiles page 13).

Chaque plateau dispose de deux faces. La disposition des cases « cristal » varie selon la face.

Le plateau peut être configuré de différentes façons mais il faut toujours que les axes principaux des plateaux se rejoignent pour que le placement soit correct.

Voici des exemples de dispositions **valides** du plateau :



Voici des exemples de dispositions **invalides** du plateau :



C°/ Les jetons de couleurs

Les jetons de couleurs (de 29mm de diamètre) servent à représenter les flaques de peinture en jeu et à indiquer de quelle couleur est tel ou tel personnage.

Vous disposez de 8 couleurs :



Rouge **Bleu** **Jaune** **Vert** **Orange** **Violet** **Noir** **Doré**

- Un jeton placé sur une case représente une flaque de peinture
- Un jeton placé sous un personnage indique sa couleur et donc le joueur qui le contrôle

Le joueur Gaïa contrôle 7 couleurs : rouge, bleu, jaune, vert, orange, violet et doré tandis que le joueur Kaos contrôle une seule couleur : le noir.

Le comportement des flaques de peinture en jeu est détaillé plus loin dans les règles (voir page 19).

D°/ Les Dés Kadamas



Les Kadamas sont des petits esprits magiques qui peuplent l'univers de Khroma. Ils permettent d'effectuer des actions spéciales ou de déclencher des pouvoirs et des événements. Par exemple, lorsqu'un Kadamas fusionne avec une flaque de peinture, cela donne un mini Golem.



Les Kadamas vouent également un culte à Oak et on les retrouve auprès des personnages qui utilisent de la magie. Plus le magicien est puissant, plus il y a de Kadamas autour de lui.

Dans Color Quest, ils sont représentés par des Dés de couleurs.



A chaque fois que l'un de vos personnages se déplace sur une tuile «Cristal », vous récupérez un Dé Kadamas. Vous pouvez également récupérer des Dés Kadamas en effectuant une attaque de la couleur correspondante directement sur la tuile.

Exemple : le chasseur jaune tire une sur une case cristal occupée par un Dé Jaune.

Ces Dés peuvent être utilisés de différentes façons (voir chapitre ci-après). Pour cela, vous devez vous référer à la planche « Effets des Dés Kadamas » page 12 (une par camp).



E°/ Les planches Kadamas

Détail des planches

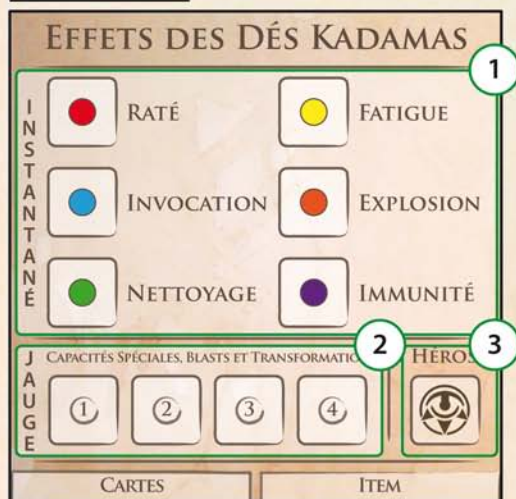


Planche Kadamas du joueur Gaïa



Planche Kadamas du joueur Kaos

Effets des Dés Kadamas

Lorsque vous vous déplacez sur une case « cristal », vous récupérez le Dé Kadamas qui s'y trouve.

Vous devez alors choisir comment sera utilisé ce Dé. Pour se faire, vous avez 2 possibilités :

- L'affecter au tableau « Instantané » (1), dans ce cas, placez le Dé sur la case correspondant à sa couleur
- L'affecter à la « Jauge » (2). Cette Jauge vous permettra de déclencher des pouvoirs (capacités spéciales, Blasts et transformations) en fonction du profil du personnage et du nombre de Dés dont vous disposez.

A noter que l'ensemble des Dés (Instantané, Jauge et Héros) peuvent également être utilisés et combinés pour reproduire les effets de certaines potions (voir page 14) mais nous y reviendront par la suite.

La section « Héros » (3) de la planche correspond à l'utilisation de la capacité passive «Kadamas» (voir page 36).

Régénération des Dés Kadamas

A chaque fois qu'un joueur récupère un Dé Kadamas, l'autre joueur relance un nouveau Dé et le place sur l'une des tuiles « cristal » libre du fragment de plateau correspondant.

Si tous les cristaux sont occupés par des personnages ou s'il n'y a plus de Dé disponible, il n'y a pas de nouveau Dé.

Lorsqu'un Héros change de niveau (évolution ou diminution), on vérifie que chaque fragment de plateau dispose d'un Dé Kadamas. Dans le cas contraire, le joueur dont le héros vient de changer de niveau lance et place un (ou plusieurs) nouveau(x) Dé(s).

EFFETS DES DÉS KADAMAS

Tableau de correspondance entre les couleurs des Dés Kadamas et leurs effets



Fatigue - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler le déplacement d'un personnage adverse.

Raté - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler **une attaque** effectuée par un personnage adverse.
Ne s'applique pas aux capacités spéciales et aux Blasts.



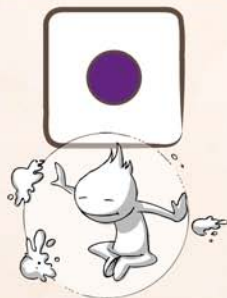
Nettoyage - *Pendant votre tour*
Permet de retirer 3 flaques de votre choix ou d'assommer l'invocation ciblée.

Explosion - *Quand vous voulez*
L'invocation / esprit ciblé explose.
Voir page 21 pour les conséquences d'une explosion selon le type de figurine : mini golem, Golem, Clone, Skelette ou Esprit.



Invocation - *Pendant votre tour*
Une invocation arrive en jeu.
Jouée par le joueur Gaïa sur une flaque, il s'agit d'un mini golem. Jouée par le joueur Kaos sur un tas d'os, il s'agit d'un Skelette.

Immunité - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler l'effet du Dé Kadamas dont vous êtes la cible, y compris une immunité.



F°/ Les tuiles

Détail des tuiles



Tuile Buisson



Tuile Coffre



Tuile Cristal



Tuile Mur



Tuile Tas d'os



Tuile Tunnel

Effets des tuiles

Les tuiles sont des cases spéciales qui réagissent lorsqu'un personnage se déplace dessus.

Voici la liste actuelle (Saison 1) des tuiles et leurs effets :

- **Buisson** : le personnage contrôlé par le joueur Gaïa peut changer de couleur.
Le personnage contrôlé par le joueur Kaos est considéré comme invisible (voir Potion d'invisibilité page 14)
- **Coffres à Trésor** : le joueur auquel appartient ce personnage tire une carte item (voir chapitre page suivante)
- **Cristal** : le joueur auquel appartient le personnage récupère le Dé Kadamas correspondant
- **Mur** : un personnage placé sur un mur est affecté par de nouvelles règles (voir gestion de la hauteur page 20)
- **Tas d'Os** : cette tuile permet de créer un Skelette Khromaz (voir page 21)
Note : le joueur Kaos peut placer des tuiles Tas d'os en début de partie (1pt 1/2 encombrement).
- **Tunnel** : le personnage réapparaît sur une autre tuile tunnel libre du plateau
Remarque : si aucun autre tunnel de disponible, l'action est ignorée

Tas d'os : un Tas d'os qui est touché par de la peinture noire devient un Skelette de bois. La peinture de couleur n'a pas d'effet sur les Tas d'os.

Règles spéciales concernant les tuiles

- A la fin du tour (séquence 4), on retire toutes les flaques placées sur des tuiles (quelle que soit la couleur).
Remarque : les cristaux sont considérés comme des tuiles.
- Un personnage qui débute son tour sur une tuile est obligé de se déplacer
- Si un personnage occupe une tuile à un moment où un effet doit être appliqué dessus, cet effet est ignoré par exemple, apparition de Dé Kadamas sur une tuile occupée.

Remarque : de nouvelles tuiles feront leur apparition au fur et à mesure des saisons.

G°/ Les cartes items

Les cartes items permettent d'effectuer des actions supplémentaires et exceptionnelles. Elles sont récupérées via les tuiles « Coffre à Trésor » lorsqu'un personnage termine son déplacement sur ce type de tuile.

La carte récupérée peut être utilisée immédiatement ou ultérieurement. Cela est indiqué sur le profil de la carte. Vous pouvez stocker au maximum deux cartes item, pas plus.

Durant votre tour, vous pouvez sacrifier deux cartes item pour en piocher une nouvelle. Vous pouvez également reproduire l'effet des cartes ci-dessous en utilisant les dés Kadamas correspondant.



Détail des cartes items



Potion de Force - Pendant votre tour
Le personnage ciblé peut effectuer une seconde attaque ce tour-ci.



Potion de Mana - Pendant votre tour
Joueur Gaïa : l'invocation de peinture ciblée évolue (voir évolution page 20).
Joueur Kaos : le Tas d'os ciblé devient un Skelette



Potion de Célérité - Pendant votre tour
Le personnage ciblé peut effectuer un second déplacement ce tour-ci.



Potion de Dextérité - Quand vous voulez
L'action offensive ciblée est annulée :
attaque, capacité spéciale ou Blast.
Note : les déplacements d'invocations en vue de repeindre sont considérés comme offensifs.



Potion d'Invisibilité - Pendant votre tour
Le personnage ciblé ne peut pas être la cible d'une action offensive (attaque, capacité spéciale ou Blast) jusqu'au prochain tour.



Potion de Polymorphie - Quand vous voulez
Le Khromaz ciblé change de caste.

Avant chaque partie, vous devrez constituer votre équipe d'aventurier en fonction de votre tactique et des figurines dont vous disposez. Vous êtes également limité par un certain nombre de points en fonction du scénario.

Pour une partie standard, vous disposez de 8 points (pts) à répartir selon le schéma de structure d'équipe.

A°/ Profils des personnages

Chaque personnage dispose d'un type d'attaque et d'un déplacement. La plupart des personnages disposent également d'une capacité spéciale et d'un Blast (combo puissant). Les Héros ont également accès à une capacité passive.

L'ensemble de ces paramètres sont détaillés dans la section Listes d'armées (page 37).

B°/ Composition d'une équipe

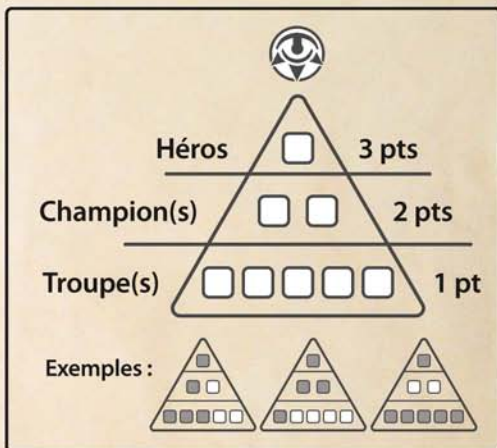
Vous devez suivre le schéma ci-contre et les règles suivantes pour constituer votre clan :

- Les Héros coûtent chacun 3 pts et sont uniques
- Les Champions coûtent chacun 2 pts (maximum deux dans une équipe)
- Les Troupes comptent chacune 1 pt (maximum cinq dans une équipe)

Les invocations sont considérées comme des troupes mais elles occupent plus ou moins de place (voir chapitre « encombrement » ci-dessous).

Remarque : les Héros et les Champions sont uniques. Il ne peut pas y avoir deux modèles identiques lors d'une même partie. *Exemple : Si le joueur Gaïa prend le Ninja, le joueur Kaos ne peut pas prendre le Ninja Possédé.*

Note : pour cette première saison, nous nous sommes basé sur des parties à 8 pts (2 pts par quart de plateau disponible). Des parties plus grandes (12-14 pts) sont à l'étude pour les prochaines saisons et certains scénarios.



C°/ Encombrement



Par défaut, la plupart des figurines n'occupent qu'un slot dans le schéma de composition d'équipe. Cette notion est appelée « encombrement ». Une figurine encombrante (comme le Koloss) occupera plusieurs slots dans le schéma d'équipe tandis qu'une petite figurine (comme le mini Golem) n'en occupera qu'un demi.

L'encombrement est indiqué dans le profil de la figurine (voir chapitre Liste d'armées page 37).

Dans tous les cas, on ne peut pas dépasser le nombre de slot présenté dans le schéma de structure d'équipe. Si votre composition d'équipe ne vous permet pas d'atteindre le nombre de point indiqué, le demi point ou le point restant est considéré comme perdu. Vous commencerez la partie avec une (dans le cas d'un demi point manquant) ou deux cartes items (dans le cas d'un point manquant) dans ce cas pour équilibrer les forces.

D°/ Répartition des figurines par camp

Certaines figurines sont utilisables par les deux camps mais la majorité d'entre elles sont affiliées à un camp précis. Voici comment sont réparties les figurines :



Camp des protecteurs de Gaïa



Camp des Légions de Kaos

Liste des Héros



Liste des Champions



Liste des Troupes



Liste des Invocations



Les profils avec deux icônes représentent des personnages disposant de plusieurs poses pour la même figurine. Remarque : de nouvelles entrées (figurines) feront leur apparition au fur et à mesure des saisons. Les éditions Alpha et Beta seront particulièrement orientées vers le camp Kaos pour enrichir ses entrées.

VI°/ DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A°/ Placement des éléments sur le plateau

Plateaux, dés, planches, tuiles et cartes



Zone de déploiement de Gaïa

Zone de déploiement de Kaos

Une fois les plateaux assemblés, on place les tuiles de la façon suivante :

- Le joueur Gaïa place les 3 Buissons et les 4 murs.
 - Le joueur Kaos place les 3 Tunnels et les 2 coffres.
- Note : les tuiles «Tas d'os» peuvent être placées n'importe où.*

Important : on ne peut placer qu'un type de tuile par fragment de plateau.

Le joueur Gaïa place également 6 flaques de peinture (1 par couleur) sur les cases libres du plateau, à sa convenance.

Puis chaque joueur lance deux Dés Kadamas et les place sur les fragments de plateaux les plus proches de lui.
Un Dé par fragment de plateau soit 4 Dés Kadamas en tout.

Le joueur Kaos débute la partie avec un Dé Kadamas placé sur la case « Héros » de sa planche.

Si tous les points (8 pts) ont été distribués pour chaque équipe, la partie commence sans carte item.
Si l'un des joueurs n'a pas atteint la capacité totale de son clan, il pioche une carte item par quart de point manquant (maximum deux cartes).

Figurines ○

Une fois que votre camp est constitué et tous les éléments placés sur le plateau, on place les figurines dans les angles opposés. Sauf indication contraire, **les Héros débute toujours la partie au niveau 1.**

- **Le joueur Gaïa** doit attribuer un socle de couleur à chaque personnage (y compris Oak). La couleur du socle indique quelle couleur de peinture le personnage va produire pendant la partie.
- **Les invocations doivent être placées sur des flaques situées sur l'aire de déploiement du joueur.**
- **Le joueur Kaos** utilise des socles noirs. Enfin on place les figurines de chaque camp dans les coins opposés.

Remarque : des surfaces de jeu plus grandes feront leur apparition dans de nouveaux scénarios à venir.

B°/ Tour de jeu

Le tour se déroule de la façon suivante

1 **Dés Kadamas**
Activez (ou non)
vos capacités spéciales
Blasts ou Transformation.

2 **Déplacements**
Effectuez tous les
déplacements de votre
équipe.

3 **Attaques**
Effectuez toutes
les attaques de votre
équipe.

4 **Remise en état**
Redressez toutes
les figurines assommées
Retirez les flaques des tuiles.

Précisions sur les différentes séquences

- 1°/ Utilisation des dés Kadamas voir Temple des Arcanes page 31 :
capacité spéciale (1 Dé), Blasts (2 Dés) et Transformations (3 Dés)
- 2°/ Déplacements voir Temple de la Clairvoyance page 29
- 3°/ Attaques voir Temple de la Guerre page 23
- 4°/ Remise en état du groupe voir Gestion des différents états page 20



Note : chaque personnage dispose d'un déplacement et d'une attaque. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer ces actions.

On effectue l'ensemble des actions de chaque personnage avant de passer à la séquence suivante :
Toutes les actions spéciales, puis tous les déplacements, puis toutes les attaques et enfin on remet en état les figurines assommées et on retire les éventuelles flaques placées sur les tuiles.

Une fois une séquence amorcée, on ne peut plus revenir en arrière.

Exemple: le joueur Gaïa dispose d'un Chasseur situé en contact avec un mur. Il commence par attaquer mais il a oublié qu'il avait un Dé Kadamas lui permettant de grimper sur le mur. Il devra attendre le prochain tour pour utiliser la capacité spéciale de son Chasseur à son avantage.

A la fin du tour, le joueur suivant commence son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remplisse une condition de victoire.

Modifications du tour de jeu

Certaines actions spécifiques peuvent perturber le déroulement du tour.
La règle est simple, tant qu'une phase n'a pas débutée, la séquence précédente prévaut.

C°/ Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a rempli la condition du scénario énoncé.

Ici, la partie s'achève lorsqu'un joueur a atteint le niveau 2 avec son Héros et qu'il assomme le Héros adverse dans le même tour.



A°/ Comportement de la peinture dans le jeu

Pour bien appréhender l'univers de Color Quest et la peinture, il faut prendre en compte quelques généralités :

- Par « couleur » on entend généralement : rouge, bleu, jaune, vert, orange et violet.
La peinture noire se comporte différemment.
 - Les flaques de couleurs différentes que le personnage constituent un obstacle pour les tirs
 - Un personnage peut passer à travers une flaque de la même couleur que lui, cela n'affecte pas son déplacement. On retire cependant la ou les flaques par-dessus laquelle/lesquelles il s'est déplacé.
 - Un personnage qui passe à travers une flaque de couleur différente stoppe son déplacement et change de couleur.
 - Les flaques de couleur ne peuvent pas repeindre une flaque noire
 - Les flaques noires peuvent repeindre les flaques de couleur
 - Les personnages avec un socle de couleur ne peuvent pas traverser les flaques noires
- Note : exception faite des invocations qui régressent au contact de la peinture noire (voir page 20)*
- Pour effacer la peinture noire, on utilise de la lumière blanche (qui n'affecte pas les couleurs)
 - L'eau efface tout type de peinture (y compris le noir)

Comportement des personnages qui se déplacent ou sont touchés par de la peinture noire (voir page 21).

- Un Disciple devient un Disciple Possédé
- Un Chef ou une Matriarche devient un Chef ou une Matriarche Possédé(e)
- Un Khromaz devient un Skelette de bois
- Une invocation touchée par de la peinture noire est assommée (voir page 20)
- Un Héros ne peut pas être possédé, il régresse de niveau ou est assommé s'il est de niveau 1;



B°/ Flaques et réseaux de peinture

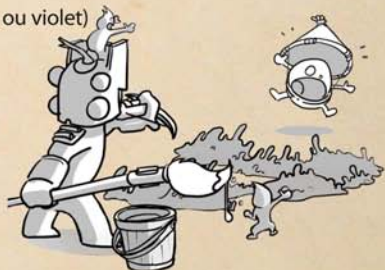
Les réseaux de peinture sont composés d'un ensemble de flaques de **même couleur** reliées entre elles horizontalement et/ou verticalement (mais pas en diagonale).

Un réseau de peinture est donc constitué d'au moins deux flaques de peinture même si toute flaque du plateau peut devenir le point de départ d'un réseau à un moment ou à un autre.

Les réseaux de peinture sont donc formés de lignes droites et de coudes.

Les réseaux peuvent être de couleur (rouge, bleu, jaune, vert, orange ou violet) ou noir.

Les invocations de peinture (mini Golems, Golems de peintures et Clone de peinture) font partie intégrante du réseau.



C°/ Gestion de la hauteur

Dans Color Quest, il existe différents niveaux. Par défaut, le jeu se déroule au niveau du sol. Les personnages ne peuvent pas passer les uns par dessus les autres et les lignes de vues sont contraintes pas des obstacles (flaques de peintures, personnages, murs, etc.).

Certains personnages peuvent cependant accéder à un niveau supérieur en escaladant les murs par exemple. C'est le cas des Chasseurs, des Rangers ou encore des mini Golems.

Un personnage situé sur un mur est considéré comme étant en hauteur. Il ne peut plus être l'objet d'attaques provenant de personnages situés au sol.

Pour redescendre d'un mur, un personnage en hauteur peut effectuer un déplacement classique.

Par ailleurs, les lignes de vue (et donc de tir) d'un personnage en hauteur sont dégagées. Il peut donc tirer par dessus les obstacles et accéder à des zones plus difficiles d'accès et à des cibles normalement inaccessibles.

A noter que certains personnages de grandes taille et/ou équipés d'armes spécifiques comme les lance-pinceaux peuvent accéder aux personnages en hauteur depuis le sol.

C'est le cas des Golems, des Clones de peinture, des Matriarches ou encore des Chefs. Ce paramètre est indiqué dans le profil du personnage comme « Grand » dans la colonne « capacité passive ».



VIII°/ GESTION DES DIFFÉRENTS ÉTATS DES PERSONNAGES



A°/ Personnages assommés, régressions et évolutions

Certains personnages ont la faculté d'assommer d'autres personnages. Pour représenter un personnage assommé, on couche sa figurine. Un personnage assommé ne peut pas être utilisé pendant le tour suivant l'impact.

Le personnage reprendra ses esprits à la fin de son tour, lors de la séquence n°4.

Les invocations assommées se comportent d'une façon spécifique (régression) :

- Les mini Golems assommés deviennent des flaques
- Les Golems de peinture assommés deviennent des mini Golems
- Les Clones de peinture assommés deviennent des Golems

- Un Héros assommé perd un niveau et passe au niveau inférieur
Note : si le Héros est lvl 1, il est assommé comme n'importe quel personnage.
- Les Skelettes assommés deviennent des tas d'os (voir tuile)
- Les Esprits assommés sont retirés du jeu



Remarque : l'action d'assommer n'a pas d'incidence sur une case vide ou occupée par une flaque de peinture.

Évolution : à l'inverse de la régression, les invocations évoluent de la façon suivante :

Une flaque évolue en mini golem, un mini golem en Golem et peinture et un Golem de peinture en Clone de peinture (forme la plus évoluée d'une invocation).

B°/ Les personnages possédés

Les personnages possédés comme les Disciples, les Matriarches ou les Chefs Possédés sont affectés par la peinture Noire.

Ils sont contrôlés par le joueur Kaos et disposent d'un socle noir.

Si de la peinture de couleur entre en contact avec ce type de personnage, alors on place un socle de la couleur correspondante sous la figurine et le personnage rejoint le camp du joueur Gaïa.

L'inverse se vérifie également. Un Disciple, une Matriarche ou un Chef touché par de la peinture Noire devient un Disciple, une Matriarche ou un Chef Possédé.

Une invocation possédée régresse (voir chapitre invocation 20).



C°/ Les explosions

Il arrive que des invocations explosent sous l'effet de certaines actions (effet d'un Dé Kadamas ou d'une capacité spéciale par exemple). L'action qui résulte de l'explosion dépend du type d'invocation :

- mini golems : 5 flaques en croix
Note : le centre de la croix correspond à l'emplacement de la figurine
- Golems et Clones de peinture : 9 flaques en carré
Note : le centre du carré correspond à l'emplacement de la figurine
- Skelette de bois : le Skelette devient un tas d'os
- Esprit de lumière : l'esprit est retiré du plateau



D°/ Les Skelettes de bois

Les Skelettes de bois représentent le gros des troupes du joueur Kaos. Ils sont créés à partir des tuiles « Tas d'os » à l'aide de la peinture noire et sont considérés comme des invocations.



Important : si une flaque de peinture noire est placée sur un Tas d'os, cela forme un Skelette de bois. On remplace alors la tuile par la figurine du Skelette de bois.

Lorsqu'un Skelette de bois est touché par une flaque de couleur, il devient un Khromaz.

Le joueur qui l'a repeint peut alors choisir parmi les figurines de Khromaz dont il dispose de quelle caste il va transformer le Skelette. Une fois le Skelette changé en Khromaz, il devient la propriété du joueur Gaïa.

Remarques :

- si vous ne disposez pas de Khromaz, le Skelette est considéré comme assommé et (re)devient un Tas d'os. A l'inverse, si une flaque de peinture noire touche un Khromaz, ce dernier devient un Skelette de bois.
- si vous n'avez plus de figurine de Skelette de bois, vous pouvez remplacer le Skelette par un tas d'os.
- si vous n'avez plus de Tas d'os disponible, l'action est ignorée.

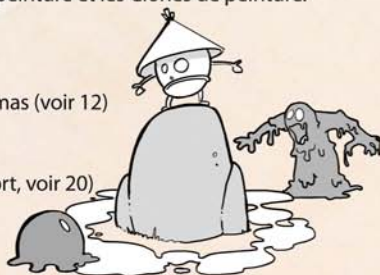
Cas particulier : si un Skelette de bois sur un tunnel vient à être assommé, on place la tuile «Tas d'os » par dessus la tuile Tunnel et le tunnel situé dessus est considéré comme occupé jusqu'à ce que le Tas d'os soit retiré.

A°/ Les invocations de peinture

Il existe à ce jour 3 niveaux d'invocations : les mini golem, les Golems de peinture et les Clones de peinture.

Pour invoquer ce type d'invocation, vous avez plusieurs possibilités :

- Utiliser le Dé bleu de la section « Instantané » de la planche Kadamas (voir 12)
- Utiliser la capacité spéciale du Chaman (mini golem)
- Utiliser la capacité spéciale d'Oak lvl 1 (golem de peinture)
- Utiliser une potion de mana (le résultat dépend du type de support, voir 20)



Règles propres aux invocations de peinture :

- Une invocation qui se déplace laisse une flaque de peinture sur la case qu'elle quitte
- Les invocations peuvent se déplacer sur les flaques de couleurs différentes
- Les invocations peuvent se déplacer sur une flaque noire mais elles sont considérées comme assommées (elles régressent).
- Une invocation qui se déplace sur un personnage d'un autre couleur repeint le personnage (on retire alors l'invocation du plateau)
- Une invocation qui se déplace ou qui est invoquées sur un mur explose automatiquement.
Note : les flaques situées en dehors du mur tombent au sol.
- Les invocations font partie du réseau de peinture de la couleur correspondante

Fusion : lorsqu'un mini golem se déplace sur un autre mini Golem, les deux mini Golems fusionnent.

On retire les deux figurines de mini golem du jeu et on les remplace par un Golem de peinture de la couleur du mini Golem qui a gobé l'autre.

A noter qu'un mini Golem ne peut pas fusionner avec un Golem ou un Clone de peinture. Un Golem de peinture peut, en revanche, absorber un mini Golem s'il se déplace dessus.

B°/ La lumière blanche

La lumière blanche est une puissante magie. Les personnages qui utilisent cette magie peuvent contrer les ténèbres. Ainsi, si un personnage du Camp Kaos (quel que soit son rang) est atteint par de la lumière blanche, il doit reculer d'une case pour se mettre hors de portée.

Exemple : Le Clerc utilise son aura pour effacer une flaque noire. Le Ronin est également dans la zone de l'aura, il doit reculer d'une case.

Remarque : c'est le joueur Gaïa qui décide où déplacer le ou les personnage(s) repoussés.

Il peut tout à fait décider de placer un personnage sur une flaque pour mettre la situation à son avantage.

C°/ Esprits de lumières

Oak est un puissant magicien. Il a la capacité d'invoquer différents types d'invocations. Lorsqu'il passe le niveau 2, Oak acquiert la capacité d'invoquer des esprits de lumière. Il s'agit de clones de ses disciples.

Pour matérialiser un esprit en jeu, on prend la figurine du disciple souhaité et on lui applique un socle doré.

Règles propres aux esprits de lumière :

- Un esprit de lumière est invoqué sur un Dé Kadamas en jeu. On remplace alors le Dé par l'esprit souhaité : Ninja, Clerc ou Moine. *Note : si pas de Dé disponible, l'action n'est pas possible*
- Les esprits ne sont pas considérés comme des doublons. On peut donc bien avoir un Esprit de Ninja avec un Ninja ou un Ninja Possédé en jeu.
- Les esprits peuvent passer à travers les obstacles mais pas s'y arrêter
- Les esprits ont des profils identiques aux Disciples correspondants
- Un esprit assommé est désinvoqué et retiré du plateau

X°/ TEMPLE DE LA GUERRE (DÉTAIL DES ATTAQUES)

Nomenclature des schémas

- Cases vert clair : cases hors de portée de l'action
 - Cases vertes : cases que le personnage peut atteindre
 - Cases vert foncé : cases choisies pour l'exemple
 - Centre de la figurine et sens de l'action (corps-à-corps)
 - Centre de la figurine et sens de l'action (distance)
 - ⊗ Personnage assommé
 - Flaque d'eau
 - Invocation
 - Flaque de peinture
 - Mur
 - ↓ Mouvement vertical
 - ⊗ Changement
- Note : la couleur utilisée pour les schémas est le rouge*



Remarque : les schémas présentés sont à titre d'exemple et ne représentent qu'une situation parmi une multitude de scénarios.

A°/ Généralités sur les attaques

La plupart des attaques produisent soit de la peinture (à travers une ou plusieurs flaques) soit elles assomment.

- Les attaques au sol n'affectent que les cases au sol
- Une attaque produite sur une case vide produit de la peinture
- La peinture produite est de la couleur de la figurine qui effectue l'attaque
- Un personnage ciblé par de la peinture prend la couleur de l'attaquant (on change son socle)
- Les lignes de vue sont bloquées par les murs et les autres personnages (amis ou ennemis)
- Les attaques en hauteur (sur un mur) ne sont pas affectées par les lignes de vue
- Les attaques s'effectuent soit au corps à corps, soit à distance.

B°/ Attaques à distance

- Les attaques à distance sont conditionnées par les lignes de vue.
- Une ligne de vue représente l'ensemble des cases situées entre le personnage et le premier obstacle rencontré : flaque de couleur différente du personnage, case spéciale, personnage, etc.
- Les lignes de vues se calculent horizontalement et verticalement, jamais en diagonale.
- Une attaque à distance est soit **directe** (bloquée au premier obstacle) soit **indirecte** (elle peut passer par dessus les obstacles mais toujours sur un axe horizontal ou vertical).
- On peut tirer à travers une flaque de la couleur du personnage mais pas à travers une flaque d'une autre couleur (obstacle).

C°/ Attaques complexes

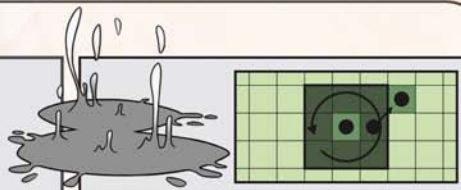
Certaines attaques sont plus difficiles à aborder que les attaques au corps-à-corps ou que les attaques à distance. Ces attaques sont appelées attaques complexes et impliquent généralement des flaques de peinture ou des invocations.

D°/ Liste des attaques

Attaques au corps-à-corps

Aura de lumière

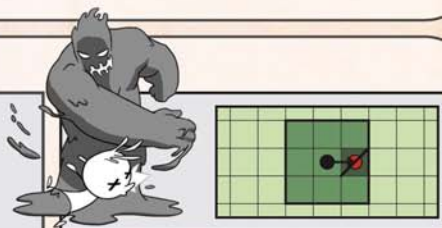
Permet d'effacer tous les flaques d'une couleur autre que celle de l'attaquant. (y compris les flaques noires) et repousse les personnages du joueur Kaos.



Zone d'effet : 8 cases maximum

Baffe

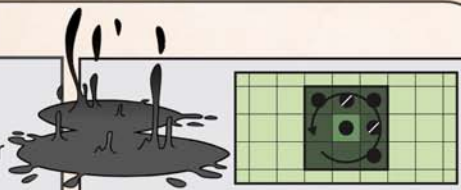
Permet de produire une flaque en contact avec le personnage **ET** assomme.



Zone d'effet : 1 case

Contamination

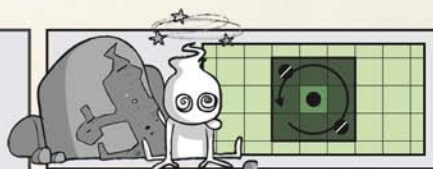
Permet de transformer toutes les flaques de couleur en contact avec l'attaquant en flaques noires. Les personnages du joueur Gaïa dans la zone d'effet sont également considérés comme assommés.



Zone d'effet : 8 cases maximum

Grosse arme en bois

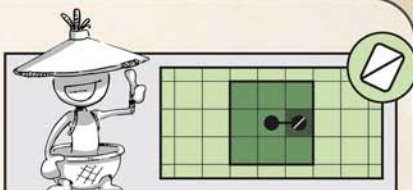
Permet d'assommer tous les personnages en contact avec l'attaquant.



Zone d'effet : 8 cases maximum

Kung Fu basique

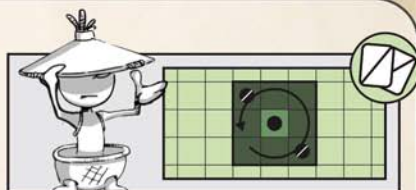
Permet d'assommer le personnage ciblé situé sur une case en contact avec l'attaquant **ET** fait perdre une carte item à l'adversaire (s'il en dispose).



Zone d'effet : 1 case

Kung Fu avancé

Permet d'assommer tous les personnages en contact avec l'attaquant **ET** fait perdre deux cartes item à l'adversaire (s'il en dispose).



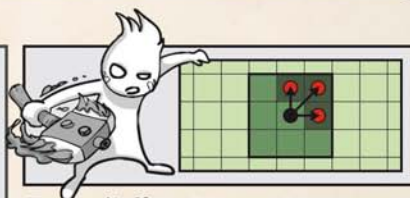
Zone d'effet : 8 cases maximum

Mêlée et Mêlée double

Permet de produire 3 flaques en contact avec le personnage en formant un coude.

Conseil : Placez d'abord la flaque dans l'angle, puis les deux flaques adjacentes.

La Mêlée double permet d'effectuer deux Mêlées.

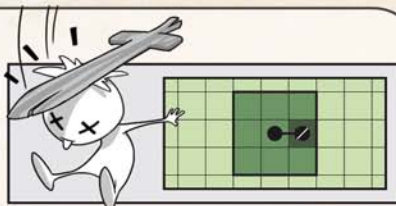


Zone d'effet : 3 cases maximum

Attaques au corps-à-corps suite

Petite arme en bois

Permet d'assommer le personnage ciblé situé sur une case en contact avec l'attaquant.

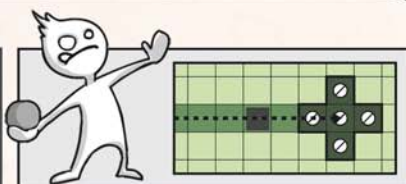


Zone d'effet : 1 case

Attaques à distance

Lancer de bombe à eau

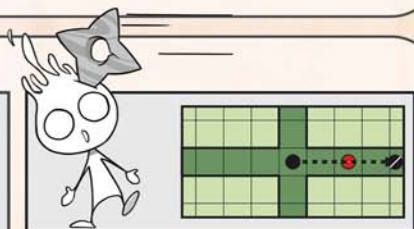
Le personnage lance une bombe à eau qui explose en croix (cinq cases à partir du centre). Les flaques de peinture dans la zone sont effacées (indirect).



Zone d'effet : 5 cases

Shuriken

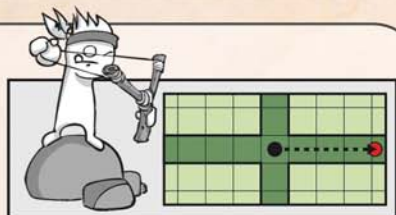
Le personnage lance un Shuriken en bois qui assomme la cible.
Le tir est contraint pas les obstacles (direct) mais passe à travers les flaques.



Zone d'effet : 1 case

Tir direct

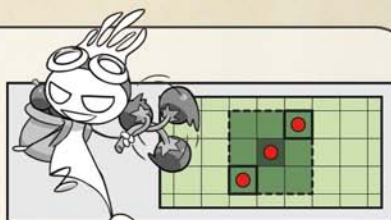
Le tir permet de repeindre une case à n'importe quelle distance mais seulement en ligne droite.
Le tir est contraint pas les obstacles (direct).



Zone d'effet : 1 case

Bombe de peinture

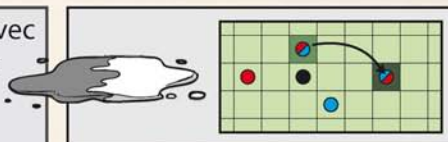
Le personnage lance une bombe de peinture qui explose sur 3 cases. Le joueur choisit le point d'impact mais c'est le joueur adverse qui choisit la répartition des deux flaques adjacentes qui doivent être en contact avec celle du centre.



Zone d'effet : 3 cases

Chromamorphose

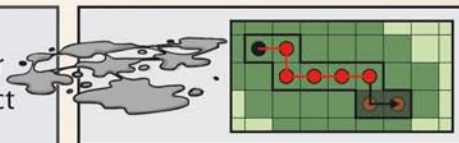
Le personnage utilise une flaque en contact avec lui pour changer la couleur d'une autre flaque (y compris noire) n'importe où sur le plateau. La nouvelle flaque est de la couleur de celle utilisée pour la créer. On retire la flaque d'origine.



Zone d'effet : 1 case

Réseau de peinture (2 flaques)

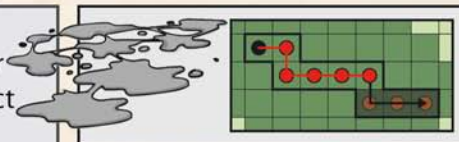
Placez deux nouvelles flaques de la couleur du personnage en contact avec lui ou à partir d'une flaque de peinture du réseau en contact avec lui. Les deux flaques doivent se toucher horizontalement ou verticalement.



Zone d'effet : 2 cases

Réseau de peinture étendu (3 flaques)

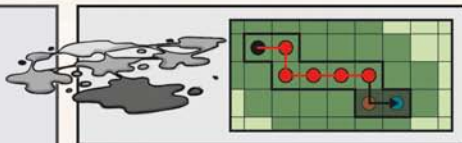
Placez trois nouvelles flaques de la couleur du personnage en contact avec lui ou à partir d'une flaque de peinture du réseau en contact avec lui. Les trois flaques doivent se toucher horizontalement ou verticalement.



Zone d'effet : 3 cases

Réseau Multicolore (2 flaques)

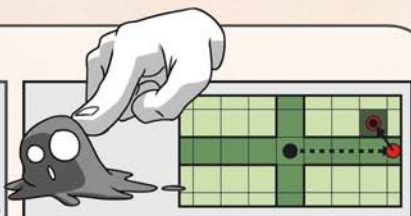
Placez deux nouvelles flaques de la couleur que vous désirez à partir du personnage ou en contact avec un réseau de peinture de la couleur de la première flaque. Vous pouvez changer de combinaison à chaque attaque.



Zone d'effet : 2 cases

Télékinésie

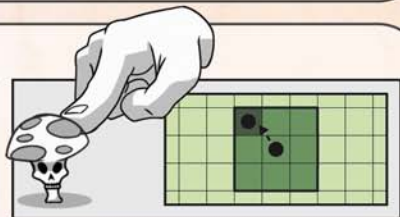
Le personnage peut déplacer d'une case une invocation (y compris Skelette et Esprit de Lumière) située dans sa ligne de mire. Si c'est une invocation de peinture, cette dernière laisse une flaque sur la case qu'elle quitte.



Zone d'effet : 1 case

Toucher-de-la-mort

Le personnage touche un personnage en contact avec lui et le saisit d'effroi. Pour symboliser cette action vous pouvez déplacer le personnage ciblé d'une case dans la direction souhaitée. Y compris sur une flaque nuisible au personnage.



Zone d'effet : 1 case

Triple

Le personnage peut choisir à chaque attaque entre l'une des trois attaques suivantes :

Mêlée (corps-à-corps)

Tir (attaque à distance)

Réseau de peinture (complexe)



Zone d'effet : 1 à 3 cases

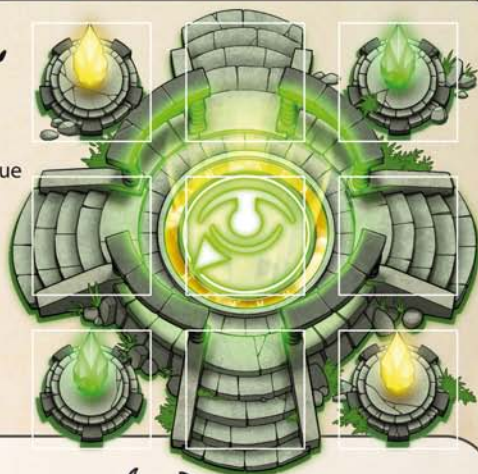


A°/ Généralités sur les déplacements

Il existe plusieurs sortes de déplacements.
La majorité d'entre eux suivent les règles suivantes :



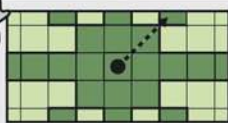
- Tous les personnages d'une couleur peuvent se déplacer librement sur une case occupée par une flaque de la même couleur. Dans ce cas, on retire la flaque du plateau.
- On ne peut pas passer à travers une flaque d'une autre couleur, il faut d'abord la repeindre
- Un personnage ne peut pas se déplacer sur une case occupée par un autre personnage ou par un mur



B°/ Liste des déplacements

Célérité

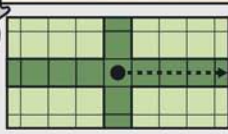
Permet à un personnage de se déplacer de n'importe quel nombre de cases en ligne droite mais aussi en diagonale.



Nombre de cases : X cases

Course

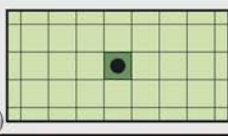
Permet à un personnage de se déplacer de n'importe quel nombre de cases mais seulement en ligne droite.



Nombre de cases : X cases

Interdit

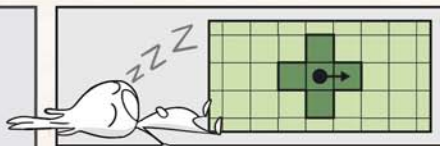
Le personnage ne peut pas se déplacer.



Nombre de case : 0 case

Lent

Un personnage lent peut se déplacer d'une case, horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.

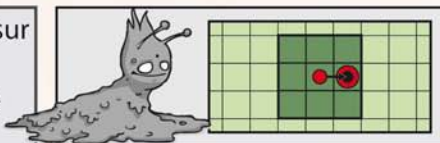


Nombre de cases : 1 case

Limace

Le personnage se déplace et laisse une flaque sur la case qu'il quitte.

Le déplacement peut s'effectuer sur une flaque d'une autre couleur. Si c'est une flaque noire, le personnage est considéré comme assommé.

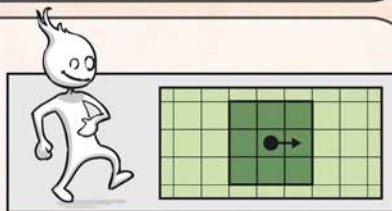


Nombre de cases : 1 case

Marche et Marche forcée

La marche permet à un personnage de se déplacer d'une case libre dans n'importe quelle direction.

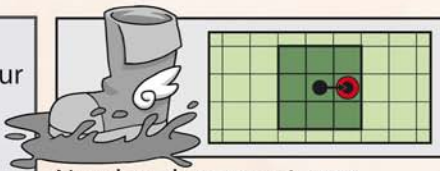
Note : la marche forcée est une variante de la marche permettant de se déplacer de 2 cases.



Nombre de cases : 1 case

Piétinement

Le piétinement permet à un personnage de passer par dessus les flaques d'une autre couleur que la sienne, y compris les flaques noires. On retire alors les flaques correspondantes.



Nombre de cases : 1 case

XII°/ TEMPLE DES ARCANES (DÉTAIL DES RÈGLES SPÉCIALES)

A°/ Généralités sur les pouvoirs spéciaux

Cette section regroupe l'ensemble des pouvoirs spéciaux : capacités spéciales, blasts, transformations et capacités passives.

- Les capacités spéciales nécessitent l'utilisation d'un Dé Kadamas pour être déclenchées.
- Les Blasts nécessitent l'utilisation de deux Dés Kadamas pour être déclenchés.
- Les Transformations nécessitent l'utilisation de trois Dés Kadamas pour être déclenchées.
- Certains personnages peuvent disposer d'une capacité spéciale ou d'un Blast comme attaque et/ ou déplacement.
- Les capacités passives ne nécessitent pas l'utilisation de Dés Kadamas pour être actives.



B°/ Liste des capacités spéciales



Bombe Sporifique

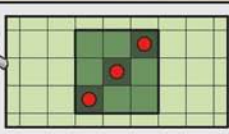
Le personnage lance une bombe de gaz sporifique qui explose en croix (cinq cases à partir du centre). Les personnages et les invocations situés dans l'aire d'effet sont considérés comme assommés.



Zone d'effet : 5 cases

Concentration

Le personnage n'est pas affecté par un malus de déviation et peut choisir la zone d'effet de son attaque (et donc la disposition des flaques de sa bombe sans l'intervention de l'adversaire).

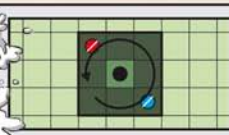


Zone d'effet : 3 cases

Désinvocation

Le personnage désinvoque toutes les invocations (Skelettes et Esprits de Lumière compris) en contact avec lui **quel que soit leur niveau**.

Note : les invocations de la couleur du personnage ne sont pas concernées.

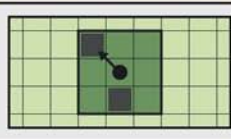


Zone d'effet : 8 cases

Escalade

Le personnage peut escalader un mur en contact avec lui.

Le personnage bénéficie maintenant des règles définies dans le chapitre «gestion de la hauteur» (voir 20).

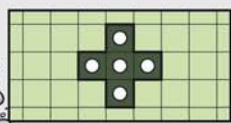


Nombre de cases : 1 case

Explosion

L'invocation ciblée explose.

- Si c'est un mini Golem (5 flaques en croix)
- Si c'est un Golem ou un Clone (9 flaques)
- Si c'est un Skelette, remplacez le par une Tuile
- Si c'est un Esprit de lumière, retirez-le du jeu



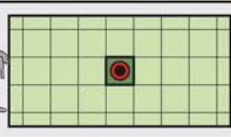
Zone d'effet : 5 à 9 cases

Invocation

(Gaia) le personnage ciblé invoque un mini golem de peinture sur une flaque de sa couleur.

Le mini golem est de la couleur de la flaque.

(Kaos) le personnage donne vie à une tuile «Tas d'os».

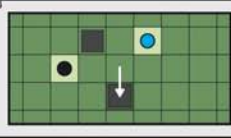


Zone d'effet : 1 case

Jump

Le personnage se déplace sur n'importe quelle case libre du plateau, y compris un mur.

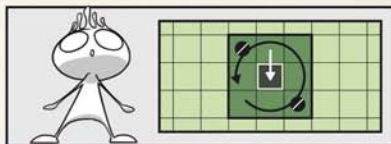
On peut se déplacer sur une case occupée par une flaque de sa couleur.



Nombre de cases : X cases

Lévitation

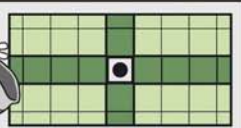
Le personnage déplace un mur situé dans sa ligne de mire sur n'importe quelle case libre du plateau (y compris à côté d'un autre mur).
En atterrissant, le mur assomme tous les personnages en contact avec lui.



Zone d'effet : 9 cases

Prière

Le personnage situé dans la ligne de mire du personnage effectuant la prière est immunisé jusqu'au prochain tour de jeu.
Il ne peut pas être l'objet d'une action offensive : attaque, cap. spéciale, Blast ou déplacement.



Zone d'effet : 1 case

Strike

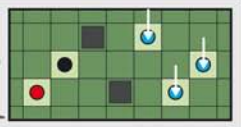
Le personnage frappe un autre personnage en contact avec lui et l'envoie jusqu'au prochain obstacle (flaque, personnage ou mur) en ligne droite. Le personnage est assommé.
Une invocation Strikée explose (voir page 21).



Zone d'effet : X cases

Téléportation

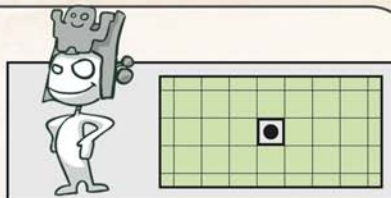
Le personnage se déplace sur n'importe quelle flaque de sa couleur située sur le plateau.



Nombre de cases : 1 case

Totem d'immunité et bouclier

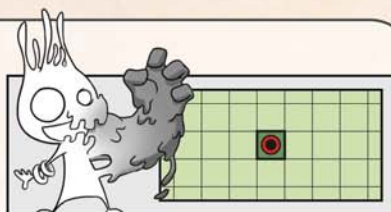
Le personnage est immunisé jusqu'au prochain tour de jeu. Il ne peut pas être l'objet d'une action offensive : attaque, cap. spéciale, Blast ou déplacement. *Note : cette capacité s'applique uniquement au porteur du totem ou du bouclier.*



Nombre de cases : 1 case

Transformation

Le personnage ciblé se transforme en **Golem** de peinture. On retire la figurine du personnage et on la remplace par un Golem de peinture.



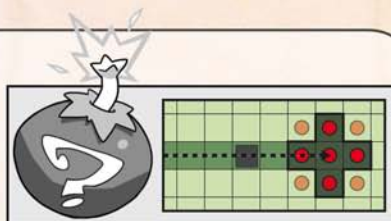
Zone d'effet : 1 case

B°/ Liste des Blasts



Bombe K

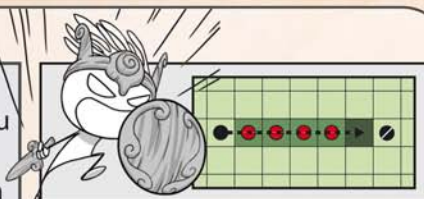
Le personnage lance une grosse bombe de peinture qui explose sur 5 cases. Puis lancez un Dé Kadamas. Si le Dé indique une couleur identique à la couleur des flaques de la bombe, ajoutez 4 flaques dans les coins.



Zone d'effet : 5 à 9 cases

Charge

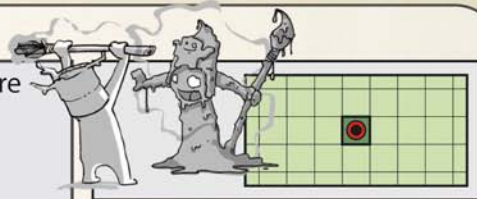
Le personnage se déplace en ligne droite jusqu'au prochaine obstacle. Si c'est un personnage ou une invocation, ce dernier est assommé. Les flaques sont retirées du plateau. Cette action peut s'effectuer sur des flaques noires.



Nombre de cases : X cases

Clonage

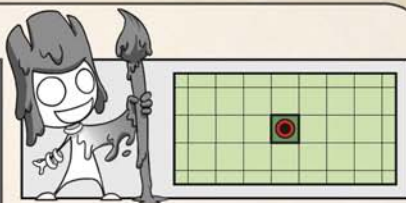
Le personnage **invoque** un Clone de peinture sur une flaque de sa couleur.



Zone d'effet : 1 case

Évolution

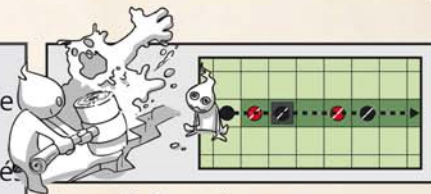
Le personnage ciblé **se transforme** en Clone de peinture. On retire la figurine du personnage et on la remplace par un Clone de peinture.



Zone d'effet : 1 case

Faille et Faille double

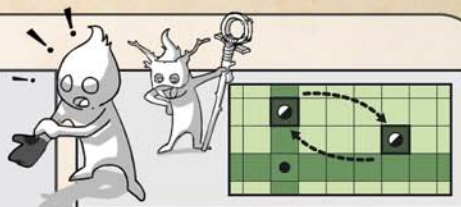
Le personnage provoque une faille. Toutes les flaques entre le personnage et la direction ciblée sont effacées, les invocations désinvoquées et les personnages (y compris sur les murs) assommés. *La Faille double est une variante sur deux lignes.*



Zone d'effet : X cases

Mutation

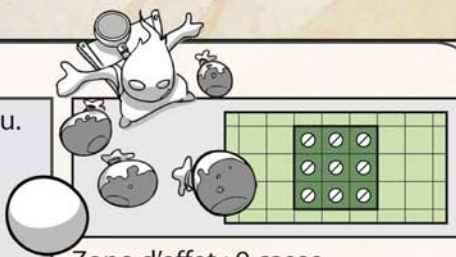
Le personnage intervertit la position d'un personnage situé dans sa ligne de mire avec celle d'un autre personnage.



Zone d'effet : 1 case

Pilonnage

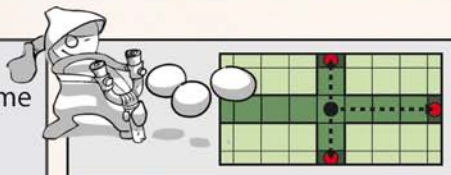
Le personnage tire une volée de bombes à eau. Toutes les flaques et invocations de peinture autour de la case ciblée sont retirées du jeu. Cette attaque est une attaque à distance de type indirecte.



Zone d'effet : 9 cases

Tir Multiple

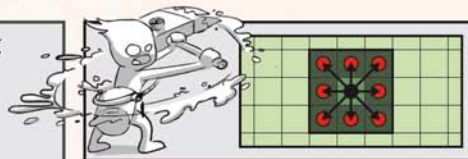
Le personnage effectue 3 tirs. Chaque tir est indépendant et peut être effectué dans la même direction ou dans des directions différentes.



Zone d'effet : 3 cases

Trombe

Le personnage repeint les 8 cases en contact avec lui.



Zone d'effet : 8 cases



C°/ Transformations

Vous pouvez utiliser 3 Dés Kadamas de votre jauge pour transformer un Héros. Lorsqu'un Héros se transforme, on change sa figurine par celle du niveau approprié.

Remarque : à chaque transformation d'un Héros (progression ou régression) on vérifie que chaque plateau dispose bien d'un Dé Kadamas et on réalimente les plateaux au besoin.

D°/ Liste des capacités passives



- **Collant** : permet de grimper sur les murs
- **Grand** : Les personnages « grands » peuvent attaquer des cases et des personnages situés en hauteur.
- **Implacable** : Cette capacité permet d'annuler la capacité « Parade ».
- **Kadamas** : si vous n'utilisez pas le personnage ciblé pendant votre tour, vous gagnez un Dé Kadamas
- **Parade** : Cette capacité permet d'annuler la 1ère action offensive effectuée contre le personnage ce tour-ci. Cette capacité s'applique une fois par tour et **uniquement** si le personnage n'a pas effectué de déplacement.
- **Passe-Murailles** : le personnage n'est pas contraint par les murs. S'il se déplace sur un Mur, le mur est détruit.
- **Terreur** : un personnage qui commence son tour en contact avec un personnage terrifiant doit impérativement se déplacer.



A°/ Profils des personnages

Chaque profil présenté ci-après correspond à une figurine jouable dans Color Quest.



Encombrement



Déplacement



Attaque



Capacité Spéciale



Blast



Capacité Passive



Transformation

Note : la case grise en haut à gauche de la photo de la figurine correspond au numéro de référence de la gamme.

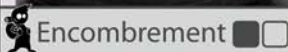
B°/ Protecteurs de Gaïa

Héros de Gaïa

Oak niveau 1 (Héros)

Oak est le maître des Kadamas et probablement l'un des êtres les plus puissants de Khroma.

07



Déplacement : Célérité



Attaque : Kung Fu basique



Cap. spéciale : invocation de Golem de peinture



Cap. passive : Implacable

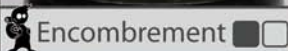


Transformation : Oak niveau 2

Oak niveau 2 (Héros)

En passant au niveau 2, Oak peut invoquer des esprits de lumière et améliore son Kung Fu.

23



Déplacement : Célérité



Attaque : Kung Fu avancé



Cap. spéciale : invocation d'un esprit de lumière



Cap. passive : Implacable



Transformation : Oak niveau 3

Élu niveau 1 (Héros)

L'Élu est le Khromaz suprême désigné par Oak pour défaire le Fléau, incarnation de Kaos.

22



Encombrement



Déplacement : **Marche**



Attaque : **Réseau Multicolore**



Capacité spéciale : **Aura de lumière**



Capacité passive : **Kadamas**



Transformation : **Élu niveau 2**

Champions de Gaïa

Chef Khromaz (Champion)

Le Chef est le plus puissant combattant de la tribu. Il est protégé par un Totem.

01



Encombrement



Déplacement : **Lent**



Attaque : **Triple**



Capacité spéciale : **Totem d'immunité**



Capacité passive : **Grand**

Matriarche Khromaz (Championne)

La Matriarche Khromaz est une combattante polyvalente doublée d'une magicienne.

07



Encombrement



Déplacement : **Lent**



Attaque : **Triple**



Capacité spéciale : **Totem d'immunité**



Capacité passive : **Grand**

Ninja (Champion)

Le Ninja est un disciple de Oak. Rapide et puissant, il peut contrer n'importe quelle menace.

16



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Shuriken**



Capacité spéciale : **Bombe sporifique**



Capacité passive : **Kadamas**

Moine (Champion)

Le Moine est un disciple discret et méthodique. Il utilise la télékinésie pour attaquer.

17



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Télékinésie**



Capacité spéciale : **Lévitiation**



Capacité passive : **Kadamas**

Clerc (Champion)

Le Clerc est un disciple dévoué à autrui. Il protège ses équipiers et guide leurs pas.

18



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Aura de lumière**



Capacité spéciale : **Prière**



Capacité passive : **Kadamas**

Troupes de Gaïa (fantassins)

Guerrier (troupe)

Les Guerriers sont des combattants rapides qui se jettent dans la mêlée pour en découdre.

04

13



Déplacement : **Course**



Attaque : **Mêlée**



Capacité spéciale : **Désinvocation**



Blast : **Trombe**

Kogneuse (troupe)

Les Kogneuses sont des combattantes aguerries qui utilisent un gros maillet en bois.

10



Déplacement : **Course**



Attaque : **Grosse arme en bois**



Capacité spéciale : **Strike**



Blast : **Faille**

Paladine (troupe)

Les Paladines sont des combattantes implacables qui avancent inexorablement.

19



Déplacement : **Piétinement**



Attaque : **Petite arme en bois**



Capacité spéciale : **Bouclier**



Blast : **Charge**


Chasseur (troupe)


Les Chasseurs sont des combattants polyvalents et habiles qui tirent parti de leur position.


05

14



 Encombrement

 Déplacement : **Marche Forcée**

 Attaque : **Tir**

 Capacité spéciale : **Escalade**


 Blast : **Tir Multiple**


Ranger (troupe)


Les Rangers sont insaisissables et utilisent leurs bombes à eau pour ouvrir des voies.


11



 Encombrement

 Déplacement : **Marche**

 Attaque : **Lancer de bombe à eau**

 Capacité spéciale : **Jump**


 Blast : **Pilonnage**


Bomber (troupe)


Les Bombers sont des combattantes puissantes mais leurs bombes sont imprévisibles !


20



 Encombrement

 Déplacement : **Marche**

 Attaque : **Bombe de peinture**

 Capacité spéciale : **Concentration**

 Blast : **Bombe K**


Chaman (troupe)

Les Chamans sont des invocateurs hors pair qui maîtrisent la peinture et les invocations.

06

15



 Encombrement



Déplacement : **Marche**



Attaque : **Réseau de peinture**



Capacité spéciale : **Invocation**




Blast : **Clonage**

Mystique (troupe)

Les Mystiques sont des magiciennes énigmatiques qui peuvent changer l'état de la matière.

12



 Encombrement



Déplacement : **Marche**



Attaque : **Chromamorphose**



Capacité spéciale : **Explosion**




Blast : **Mutation**

Djinn (troupe)

Les Djinnns sont des polymorphes qui peuvent se changer en Golem ou en Clone de peinture

21



 Encombrement



Déplacement : **Marche**



Attaque : **Transformation**



Capacité spéciale : **Téléportation**



Blast : **Évolution**


Troupes de Gaïa (invocations)

mini Golem (troupe)

Les mini Golems sont le résultat d'une rencontre entre une flaque de peinture et un Kadamas.

03



 Encombrement



Déplacement : **Limace**



Attaque : **N/A**




Capacité passive : **Collant**

Golem de peinture (troupe)

Lorsque deux mini Golems fusionnent, ils forment un Golem de peinture.

02



 Encombrement



Déplacement : **Limace**



Attaque : **Baffe**




Capacité passive : **Grand**

Clone de peinture (troupe)

Les Clones de peinture sont de redoutables adversaires particulièrement coriaces.

09



 Encombrement



Déplacement : **Interdit**



Attaque : **Triple**



Capacité passive : **Grand**

Rônin niveau 1 (Héros)

Le Rônin est l'ancien favori de Oak qui s'est détourné de lui pour devenir Général de Kaos.

24



Encombrement



Déplacement : **Célérité**



Attaque : **Mêlée**



Capacité spéciale : **Réseau de peinture**



Capacité passive : **Parade**



Transformation : **Rônin niveau 2**

Rônin niveau 2 (Héros)

Au niveau 2, le Rônin devient un adversaire implacable qui maîtrise la peinture noire.

24



Encombrement



Déplacement : **Célérité**



Attaque : **Mêlée double**



Capacité spéciale : **Réseau étendu**



Capacité passive : **Parade**



Transformation : **Rônin niveau 3**

Champions de Kaos

Chef et Matriarche possédés (Champions)

Lorsqu'une Spore capture un Chef ou une Matriarche, elle prend le contrôle de son esprit.

29

30



Encombrement



Déplacement : **Lent**



Attaque : **Triple**



Capacité spéciale : **Contamination**



Capacité passive : **Grand**

Ninja Possédé (Champion)

Le Ninja Possédé est un adversaire redoutable. Rapide et puissant, il est terrifiant.

16



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Shuriken**



Capacité spéciale : **Bombe sporifique**



Capacité passive : **Kadamas**

Moine Possédé (Champion)

Le Moine Possédé est un fin stratège qui met tout son art au service de Kaos.

17



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Télékinésie**



Capacité spéciale : **Lévitiation**



Capacité passive : **Kadamas**

Clerc Possédé (Champion)

Le Clerc Possédé est un orateur de talent qui corrompt et contamine tout ce qu'il approche.

18



Encombrement



Déplacement : **Course**



Attaque : **Contamination**



Capacité spéciale : **Prière**



Capacité passive : **Kadamas**


Troupes de Kaos

Skelettes de bois (troupe)

Les Skelettes de bois sont d'anciens Khromaz frappés par la peinture noire.

25



 Encombrement



Déplacement : **Marche forcée**



Attaque : **Toucher-de-la-mort**



Capacité passive : **Terreur**


Personnages Monstrueux

Koloss Domestiqué (Champion de Gaïa)

Les Koloss domestiqués sont de puissants alliés pour Oak et les Khromaz.

26



 Encombrement



Déplacement : **Piétinement**



Attaque : **Faille double**



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Passe-Muraille**




Koloss Sauvage (Champion de Kaos)

Les Koloss Sauvages ont été créés par les Alchimistes du Rônin pour détruire les Khromaz.

27



 Encombrement



Déplacement : **Piétinement**



Attaque : **Faille double**



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Passe-Muraille**





Auteur : Fabien Friess

Univers original Color Warz® crée par Fabien Friess et Nicolas Tézé

Illustrations de couverture : Maxime Berthelot

Illustrateurs : Gaël Lannurien, Maxime Berthelot, Kevin de Castro, Mariana Gomez, Naiade et Giuseppe Severino

Sculpteurs : Rémy Tremblay, Stéphane Nguyen, Gael Goumon, Valentin Zak et Christophe Bauer

Conception graphique : FLUO Craft

Tests et développement : FLUO Craft

Figurines fabriquées par : GRX Créations

Dés en plastique : Plastics for Games Ltd.

Jetons : Orakel France

Vidéos d'introduction de campagnes : ID2SON

Traduction anglaise : Fabien Friess - Relecture et corrections : Antoine Clerc-Renaud

Imprimé par Galaxy Imprimeurs - Z.A.C. du Ribay - 72021 Le Mans Cedex 02 - Octobre 2018.

MERCI

Avant toute chose, je tiens à remercier ma compagne et mes enfants pour leur soutien pendant toutes ces années.

Un grand merci à Nicolas Tézé, pour sa confiance inconditionnelle et toute cette décennie passée à bâtir cet univers.

Une accolade chaleureuse à mon ancienne équipe de FLUO Games : Nicolas Tézé (encore), Matthieu Garcia (toujours), Stevens Villareal (forcément) et mon frère, Romain Friess. Sans eux, Color Quest ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui.

Cinq remerciements particuliers : A ma mère pour son soutien indéfectible tout au long de ces années, à mon ami Fabrice Rocci et sa petite Mia pour avoir insufflé le tournant dans cette édition, à Frédéric Valot pour ses précieux conseils tout au long de la conception de cette boîte, à Bruno Morelli pour sa patience et son travail sur les vidéos d'introduction et enfin à Flavien Guedez pour son support et ses conseils sur la partie internet.

Je tiens également à remercier les testeurs de Paint Brawl et de Dark Threat : Ludia Zeganath, Vincent Martinez, Vincent Paganon, Gilles Manankiandrianana, Stevens et Morgane Villareal, Flore et Ranko Fontaine, Fabrice Rocci, Romain, Arthur et Chloé Friess, Alice Dony, Matthieu, Antoine et Maxime Garcia, Laura Chiron, Guillaume et Cécile Cressent, Stéphane Lamour, Victoria Oleksy, Darren Barber de Pyre Studios, Jean-Luc des Fous du Roy et l'Association du Jeu Fantastique de Versailles dont les bases de gameplay m'ont largement inspiré cette création originale.

Les peintres : Christophe Bauer, Davil Allanic, Antoine Roffé et Julien Reymond-Venturi pour leurs réalisations.

Les Lyonnais : Cédric Bligoux (Ukronium 1828), Laura Hoffmann (Game On Tabletop) et l'équipe d'OctoPainting.

L'équipe de développement interne du prototype étudiant Color Warz, prix de la jouabilité au concours 3D3 2006 : Matthieu Bonnet, Benoit Doucet, Sébastien Le Moignet, Kusan Sulinthavong et Kevin de Castro.

et bien entendu, une pensée particulière pour notre ami Giuseppe Severino.

© 2018 FLUO Craft sous licence Color Warz®

Color Warz®, Color Quest®, Paint Brawl™, Dark Threat™ et Girlz Blast™ sont des marques déposées. Tous droits réservés.



Color Quest



GAME ON
TABLETOP

UNE NOUVELLE ÉDITION APPROCHE SUR GAME ON TABLETOP... PRÉPAREZ VOUS !