

Color Quest

- LIVRET DU GÉNÉRAL -



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

SOMMAIRE LIVRET DU GÉNÉRAL V1.1



I°/	Background	page 03
II°/	Introduction	page 06
III°/	Récapitulatif des mises à jours	page 06
IV°/	Les Potions Légendaires	page 07
V°/	Les Black Minions	page 07
VI°/	Répartition des figurines disponibles par camp (mise à jour)	page 08
VII°/	Nouvelles capacités passives	page 09
VIII°/	Gestion des Monstres Assommés	page 09
IX°/	Les Troupes Lourdes	page 09
X°/	Jouer les Dark Khromaz	page 10
XI°/	Répartition des figurines des campagnes Beta et Gamma	page 10
XII°/	TEMPLE DE LA GUERRE : Nouvelles attaques [Beta]	page 11
	TEMPLE DE LA GUERRE : Nouvelles attaques [Gamma]	page 12
XIII°/	TEMPLE DE LA CLAIRVOYANCE : Nouveaux déplacements	page 13
XIV°/	TEMPLE DES ARCANES : Nouvelles capacités spéciales	page 14
	TEMPLE DES ARCANES : Nouveaux Blasts	page 15
XV°/	Mise à jour des personnages du joueur Gaïa	page 16
XVI°/	Mise à jour des personnages du joueur Kaos	page 17
XVII°/	Profil des Nouveaux Champions de Gaïa [Beta]	page 18
XVIII°/	Profil des Nouvelles Troupes de Kaos [Beta]	page 19
XIX°/	Profil des Nouveaux Champions de Kaos [Beta]	page 20
XX°/	Profil des Dark Khromaz [Gamma]	page 21

Auteur : Fabien Friess

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

Illustrations de couverture : Gaël Lannurien

Illustrateurs : Gaël Lannurien, Maxime Berthelot, Kevin de Castro, Mariana Gomez, Naïade 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

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

CRÉDITS

Color Quest - Livret du Général v1.1 - avril 2020

Prochaine campagne Color Quest : Color Quest Gamma - du mardi 14 avril au jeudi 7 mai 2020 sur Game On Tabletop.

© 2020 FLUO Craft sous licence Color Warz®

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







Chapitre 2 : Le Marais Obscur

La menace a finalement été identifiée. Les expériences des Alchimistes du Roi Déchu ont donné naissance à une créature aussi puissante que terrifiante : Le Koloss.

Cet être tourmanté permet au Rônin de transporter des charges lourdes et du matériel en grande quantité à travers le Marais Obscur. Au combat, c'est une créature redoutable qui détruit tout sur son passage.

Heureusement, les Koloss préservent au fond de leur âme une bonté propre aux Khromaz. Leur colère est apaisée par la présence des Kadamas. Oak a ainsi pu en approcher un certain nombre afin de les domestiquer.

Les Koloss étant insensibles à la peinture noire, ils servent de monture aux éclaireurs Khromaz pour parcourir le marais et garder un œil sur le Rônin et ses plans. Le rôle de « cavalier » étant réservé aux Chefs Khromaz.

Mais déjà, de nouvelles menaces sont apparues. Des accorches ont eut lieu avec des êtres physiquement proches des Khromaz mais très différents en terme de comportement.

Ils parlent peu, évoluent rarement en pleine lumière et possèdent une technique de combat avancée. Chacun de ces guerriers vaut plusieurs Khromaz. Il aura fallu l'intervention des Disciples pour tirer les éclaireurs Khromaz de cette mauvaise passe. Qui sont ces êtres ? quelles sont leurs motivations ? Le mystère demeure.

Les questions sont nombreuses mais Oak et l'Élu n'ont pas le temps de les élucider. Il faut regagner au plus vite les Temples des Anciens pour parfaire la formation de l'Élu avant que le Rônin ne développe tout son potentiel martial et surtout magique. Par mesure de sécurité, Oak a décidé de scinder son groupe en deux.

La progression est lente et périlleuse à travers le Marais. Les Kadamas éclairent la voie et les Disciples assurent les arrières de chaque groupe. Le premier est mené par Oak, le second par l'Élu.

Au loin, on peut voir se dessiner la silhouette massive des trois Temples des Anciens.

Le but semble proche quand soudain, un rire grave et sournois résonne dans l'ombre. Le Rônin apparait. Une puissance nouvelle et maléfique se dégage de lui. De la peinture noire suinte de son masque et le marais commence à bouillonner. C'est alors qu'une créature monstrueuse émerge de l'eau boueuse en sifflant. Un gigantesque Basilisque de peinture Noire se dresse devant l'Élu et son groupe. Cette fois Oak n'est pas à ses côtés, il va devoir se débrouiller seul.

Tout semble perdu quand un groupe de Dark Khromaz intervient pour prêter main forte au Héros de Gaïa.





Chapitre 3 : Les Temples Oubliés

L'intervention des Dark Khromaz a perturbé les plans du Rônin et permis à L'Élu d'échapper à ce piège. La situation est sérieuse. La confrontation entre l'Élu et le Rônin a permis au héros Khromaz de décupler sa puissance et de passer au niveau deux mais le Disciple Déchu a toujours un coup d'avance et il est proche d'atteindre le niveau ultime.

De son côté, Oak a profité de cette escarmouche pour permettre à son groupe de progresser vers les Temples. Les Arterfacts seront bientôt retrouvés. Enfin, c'est ce qu'il espère. Cela dépendra surtout de l'efficacité du travail de ses Disciples cachées au fil de toutes ces années.

En effet, lorsque Oak entreprit sa quête pour trouver l'Élu, il demanda à ses Disciples de veiller à ce que la menace soit contenue pendant son absence. Ainsi, le Ninja, le Moine et le Clerc furent chargés d'infiltrer les rangs ennemis et de tenir informé leur maître sur l'évolution des plans du Roi Déchu.

Dans le même temps, le vieux sage avait prit soin de poster ses 3 autres disciples dans les lieux hautement stratégiques afin que les reliques sacrées qu'ils contiennent soient protégées des pillards et autres sbires envoyés par le Rônin et ses alchimistes pour confectionner de nouvelles armes.

La Valkyrie eut en charge de protéger le Temple de la Guerre et le Marteau de Lumière, L'Amazone fut envoyée protéger le Temple de la Clairvoyance et le Bandeau de Prescience, Enfin, la Dryade fut chargée de protéger le Temple des Arcanes et les Ailes de Mana.

Les 3 Disciples furent entraînées à rester dans l'ombre et à ce qu'on oublie jusqu'à leur existence pour ne pas éveiller les soupçons de Kaos et de ses généraux. Que sont-elles devenues ? Sont-elles seulement encore en vie ? L'inquiétude grandit dans le coeur du vieux maître à mesure qu'il approche du premier Temple.

L'entrée du Temple de la Guerre est massif. Taillée à même la roche et cerclée d'une statue monumentale représentant un Héros d'un ancien temps. Lorsque le Ninja s'approche pour ouvrir la voie à son maître, un éclair de lumière blanche vient frapper la dalle de pierre sur laquelle son pied aurait dû se poser sans sa vigilance.

Des bruits de pas claquent sur le pavé et une lueur émerge peu à peu de l'ombre. La lumière s'intensifie à mesure que le pas se rapproche et que le claquement amplifie. Bientôt, tous les membres du groupe doivent se protéger les yeux. Oak baisse légèrement son chapeau en plissant les yeux.

Une voie féminine, calme et claire se fait entendre : «Bienvenue Maître, cela faisait longtemps que je vous attendais». La lumière se dissipe pour laisser apparaître la silhouette gracieuse mais imposante de la Valkyrie.

II°/ Introduction

Le Livret du Général est un complément au jeu Color Quest.

Un exemplaire de la boîte de jeu Color Quest (contenant les figurines, les éléments de jeu ainsi que les règles de base) est nécessaire pour pouvoir profiter de ces règles.

Vous y découvrirez une mise à jour des profils de certains personnages contenus dans les règles du jeu de base ainsi que de nouveaux profils de personnages, des nouvelles capacités offensives, défensives, spéciales et passives, de nouvelles règles, etc. A terme, ce livret contiendra également de nouveaux scénarios de jeux.

Ce livret sera mis à jour régulièrement. A l'issue de chaque campagne Color Quest (Alpha, Beta, Gamma, etc.) pour y ajouter le nouveau matériel mais également en inter-campagnes en cas de besoin.

Renvoie de pages : hormis la section ci-dessous, les renvois de pages du présent livret renvoient vers le livret de règles Color Quest v1.1

III°/ Récapitulatif des mises à jour

Version 1.0 (Beta)

- Ajout des règles pour gérer les troupes lourdes - page 6
- Ajout des règles pour jouer les nouvelles potions (Gaïa + Kaos) - page 7
- Ajout des règles pour jouer les Blacks Minions - page 7
- Mise à jour du tableau de répartition des clans - page 8
- Ajout des capacités passives suivantes : Luminescent(e) et Contagieux(se) - page 9
- Ajout des règles pour gérer les monstres assommés - page 9
- Ajout des attaques suivantes : Foudre, Séduction, Flèche Luminescente et Sporifique - page 11
- Ajout des déplacements suivants : Vol, Enfouissement et Infiltration - page 13
- Ajout des capacités spéciales suivantes : Invocation de Spore, Cris Strident, Polymorphose et Dédoublément - Pages 14 et 15
- Ajout du profil de l'Élu niveau 2 - page 16
- Mise à jour du profil du Koloss Domestiqué - Page 16
 - Attaque : *La Faille double passe en Faille* ↘
- Ajout du profil du Basilic de Peinture Noire - page 17
- Mise à jour du profil du Koloss Sauvage - page 17
 - Attaque : *La Faille double passe en Faille* ↘
- Mise à jour des profils de la Matriarche Possédée et du Chef Possédé - page 17
 - Classe : *passage de Champion à Troupe Lourde* ↘
 - Encombrement : *passage de 1 unité à 1,5 unité* ↗
 - Capacité spéciale : *Contamination passe en Invocation de Spore* ⇨
 - Capacité passive : *ajout de la capacité Parade* ↗
- Ajout des règles pour jouer les personnages de la campagne Beta - page 18 à 20



Version 1.1 (Gamma)

- Ajout des règles pour gérer les Dark Khromaz - page 10
- Ajout des capacités passives suivantes : Garde du Corps, The Walking Dead et Plaie infectée - page 9
- Ajout des attaques suivantes : lance-pinceau et Dague(s) empoisonnée(s) - page 12
- Mise à jour des profils de la Matriarche Possédée et du Chef Possédé - page 17
 - Blast : *Invocation de Spores (1 Spore) devient Invocation de Spores (2 Spores)* - page 15 ↗
- Ajout de la capacité spéciale suivante : Invocation de Skelette - page 14
- Ajout des règles pour jouer les personnages de la campagne Gamma - page 21

IV°/ Les potions Légendaires

Pour compléter les 6 potions présentes dans le jeu, vous avez à présent accès à deux nouvelles Potions. Il s'agit de potions rares et puissantes. L'essence de Gaïa et l'essence de Kaos.

Chaque joueur peut décider en début de partie de préserver un demi point pour acquérir une carte «Essence de Gaïa» ou «Essence de Kaos» en fonction du camp qu'il représente.

Remarque : le joueur Gaïa ne peut pas utiliser la potion Essence de Kaos et vis et versa.

Pendant la partie, chaque joueur peut décider de sacrifier 3 Dés Kadamas (peu importe la couleur) pour récupérer une potion Légendaire. Vous ne pouvez cependant disposer que d'une potion Légendaire à la fois dans votre main.

Détail des potions Légendaires



Essence de Gaïa - Pendant votre tour
Invoquez un esprit de lumière* sur le Dé Kadamas ciblé.

*Ninja, Clerc, Moine, Valkyrie, Amazone ou Dryade.

Essence de Kaos - Pendant votre tour
Invoquez un black Minion sur une flaque noire présente sur le plateau.



V°/ Les Black Minions

Au fur et à mesure que Kaos étend son emprise hors du Marais Obscur, ses Alchimistes redoublent d'ingéniosité pour duper et tenter de cloner les Khromaz. Ainsi, une nouvelle forme de menace a vu le jour : les **Black Minions**. Il s'agit de copies grotesques de combattants Khromaz au service du Dieu du Néant.

- Les Black Minions sont considérés comme des invocations de peinture (voir page 22)
- N'importe quel Khromaz de la liste suivante peut être joué en tant que Black Minion :



Guerrier Chasseur Chaman Kogneuse Ranger Mystique Paladine Bomber Djinn

- Un Black Minion possède le même profil que le Khromaz qu'il représente, cependant, sa capacité de mouvement est **toujours** remplacée par la capacité «limace» (voir page 30)
- Les Black Minions ne possèdent ni capacité spéciale ni Blast mais possèdent la capacité passive «Terreur» (voir page 36)
- Si un Black Minion est la cible d'une explosion il est considéré comme un mini Golem (voir page 32)

Remarque : pour représenter un Black Minion en jeu, utilisez la figurine de Khromaz correspondante et placez-la sur une flaque noire.



VI° Répartition des figurines disponibles par camp (Mise à jour)

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 :



Protecteurs de Gaïa



Légions de Kaos

Liste des Héros



Oak lvl 1



Oak lvl 2

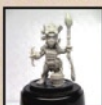


Élu lvl 1



Élu lvl 2

Liste des Champions



Chef



Matriarche



Clerc



Ninja



Moine



Koloss Domestiqué



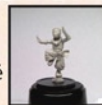
Rônin lvl 1



Rônin lvl 2



Ninja Possédé



Moine Possédé



Clerc Possédé



Black Basilic



Koloss Sauvage

Liste des Troupes



Guerrier



Chasseur



Chaman



Kogneuse



Ranger



Mystique



Paladine



Bomber



Djinn



Chef Possédé



Matriarche Possédée



Skelette de bois

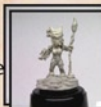
Liste des Invocations



mini Golem



Golem de Peinture



Clone de Peinture



Tas d'os



Black Minions

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 Gamma et Delta seront particulièrement orientées vers la création d'un 3ème clan : Les Dark Khromaz.

VII°/ Nouvelles capacités Passives

- Luminescent(e) - Les 5 cases (en croix) depuis le point d'impact de l'attaque (centre de la croix) génèrent de la lumière blanche (voir page 22 du livre de règles)

Peinture Noire : les flaques noires touchées par de la lumière blanche sont retirées du plateau. Les personnages constitués par de la peinture noire régressent (voir page 20 du livre de règles).

- Contagieux(se) - Les 9 cases (carré) depuis le point d'impact de l'attaque (centre du carré) sont contaminées. (voir «Contamination» page 24 du livre de règles).

Remarque : si la capacité est générée par un personnage, elle se déclenche en début de son tour depuis son socle.

- Garde du corps - Les personnages alliés en contact avec le personnage ne peuvent pas être la cible d'attaque jusqu'au prochain tour, sauf si le personnage est lui-même assommé.

- The Walking Dead - A la fin de votre tour, vous avez la possibilité de déplacer chacun des Skelettes actifs du plateau de jeu (quel que soit leur camp d'origine).

- Plaque infectée - A la fin de votre tour, le joueur ciblé perd une carte item par invocation ou esprit désinvoqué ou désincarné pendant le tour. Dans la limite de deux cartes maximum par joueur et par tour.

VIII°/ Gérer les Monstres assommés

Les Monstres (figurines sur base de 50mm) sont des créatures imposantes et robustes.

A l'inverse des autres personnages, ils ne se comportent pas de la même façon lorsqu'ils sont assommés. (voir page 20).

- La figurine d'un Monstre assommé n'est pas couchée

- Un Monstre assommé est considéré comme étourdi. Il ne pourra pas utiliser sa capacité spéciale le tour suivant.

- Le propriétaire du Monstre assommé perd un Dé Kadamas. S'il ne dispose pas de Dé, il perd une carte item.

S'il ne dispose pas de carte item, il perd une carte Potion Légendaire.

Remarque : pour représenter l'état «étourdi» on place un Dé Kadamas sur le socle du Monstre correspondant.

IX°/ Les Troupes Lourdes

A l'instar des Champions et des Héros, certaines troupes ont accès à une capacité passive.

De par leur carrure, ces personnages occupent généralement plus de place dans le schéma de clan.

Lorsque cela est possible, les Troupes Lourdes sont inscrites dans un socles de 29mm (au lieu de 25mm).

X°/ Jouer les Dark Khromaz

Les Dark Khromaz sont des mercenaires, compatibles avec les deux clans (Gaïa et Kaos).

Un troisième clan, entièrement composé de Dark Khromaz est en cours de développement.

Il devrait faire son apparition dès la prochaine édition (Delta - 2021), en fonction du financement de l'édition Gamma.

Les Dark Khromaz sont considérés comme des Troupes Lourdes. Vous pouvez sélectionner jusqu'à deux

Dark Khromaz par Clan. Pas plus. Chaque Dark Khromaz est unique au sein d'un même clan.

Cependant, deux clans opposés peuvent utiliser le même personnage.

Chaque Dark Khromaz a accès à un Blast spécifique nommé "Sacrifice". Cette capacité vous permet, à la fin de votre tour, de sacrifier l'un de vos Dark Khromaz pour récupérer deux Dés Kadamas. Le Dark Khromaz est alors remplacé par une figurine de Skelette de bois. Cette faculté de peut être utilisée qu'une fois par tour.

XI°/ Répartition des nouveaux personnages des campagnes Beta et Gamma



Protecteurs de Gaïa



Valkyrie



Amazone



Dryade



Légions de Kaos



Valkyrie Possédée



Amazone Possédée



Dryade Possédée



Beta



Spores



Mandragores



Main de Kaos



Dark Khromaz



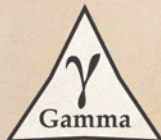
Spartiate



Nécromancien



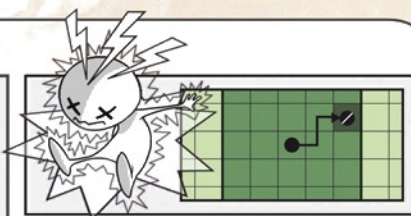
Assassin



Gamma

Foudre

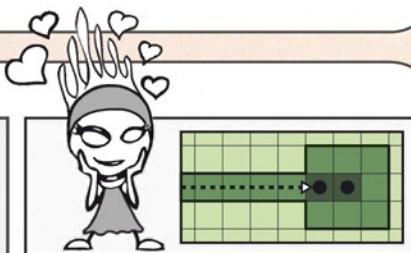
Le personnage ciblé dans une zone de deux cases autour du personnage est foudroyé. Il est considéré comme assommé. Lancez un Dé, si le résultat correspond à la couleur annoncée, l'attaque est reconduite.



Zone d'effet : x case(s)

Séduction

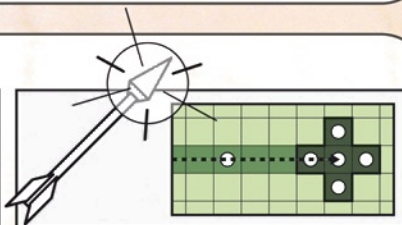
Le personnage attire à lui le personnage ciblé situé dans sa ligne de mire. Placez la figurine sur une case libre en contact avec le personnage.



Zone d'effet : 1 case

Flèche lumineuse

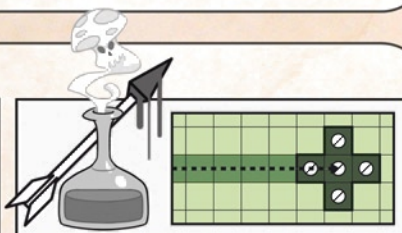
Toutes les flaques noires situées entre le personnage et la direction ciblée sont retirées du jeu. Le point d'impact correspond au premier obstacle rencontré (personnage, mur, etc.). La lumière touche les 5 cases en croix.



Zone d'effet : 5 cases

Flèche Sporifique

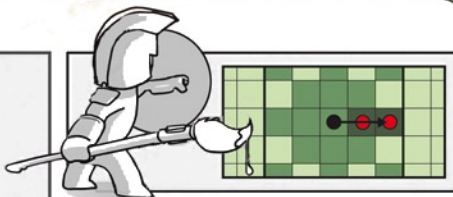
La flèche sporifique se tir en ligne droite et est contrainte par les obstacles (hors flaques). Le point d'impact correspond au premier obstacle rencontré. Les 5 cases en croix sont contaminées.



Zone d'effet : 5 cases

Lance-pinceau

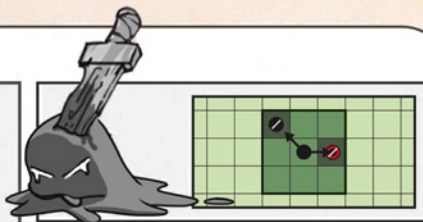
Placez deux flaques de votre couleur en ligne droite à partir du personnage.
 Cette attaque peut être produite dans les 8 directions (diagonales comprises).
 Les cases en hauteur sont également affectées.



Zone d'effet : 2 cases

Dague(s) empoisonnée(s)

Permet de désinvoker l'invocation de peinture ou désincarner l'esprit de lumière ciblé. Les autres personnages sont assommés.
 1 Dague = 1 case / 2 Dagues = 2 cases
 Les invocations de peinture noire sont affectées.

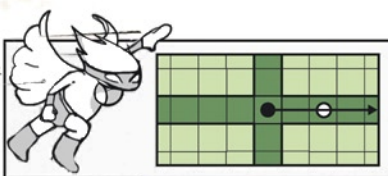


Zone d'effet : 1 à 2 cases



Vol

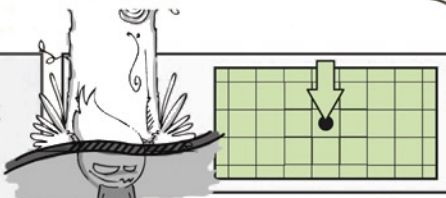
Le Vol est une variante de la course. Déplacez le personnage en ligne droite du nombre de cases souhaité mais nous n'êtes pas contraint par les flaques adverses. Vous ne pouvez cependant pas vous arrêter sur une case occupée.



Nombre de cases : 1 case

Enfouissement

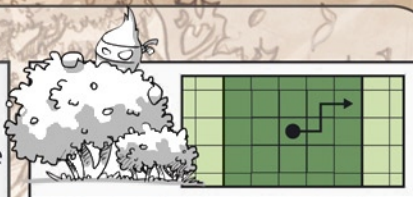
Retirez le personnage du plateau. Au début de votre prochain tour, vous pourrez placer votre personnage sur n'importe quelle flaque de votre couleur. Pendant l'inter-tour, vous ne pourrez pas être la cible d'une attaque



Nombre de cases : 1 case

Infiltration

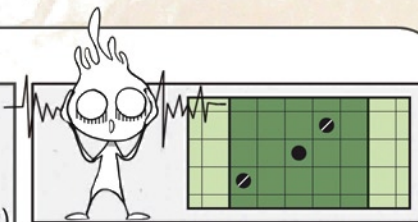
L'infiltration permet à un personnage de se déplacer d'une case libre dans n'importe quelle direction. Vous pouvez vous déplacer d'une 2ème case ou choisir de vous camoufler. Dans ce cas, vous ne pourrez pas être la cible d'une attaque.



Nombre de cases : 1 à 2 cases

Cris strident

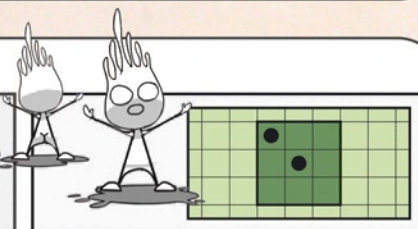
Tous les personnages situés dans la zone du cri sont assommés.
Remarque : les invocations ne sont pas affectées par les cris (elles n'ont pas d'oreilles)



Zone d'effet : 2 cases

Dédoublément

Ajoutez un second personnage identique au personnage qui se dédouble sur une case libre en contact avec lui.

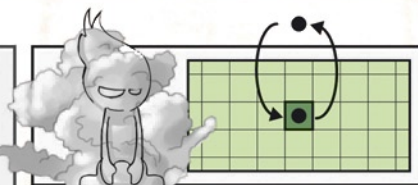


Zone d'effet : 1 case

Polymorphose

Gaïa : Le personnage se transforme en un Khromaz de votre choix (troupes).

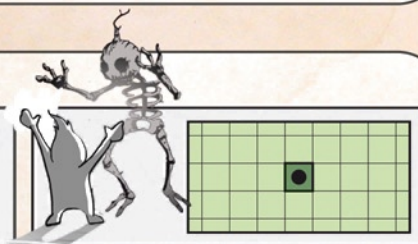
Kaos : Le personnage se transformer en Black Minion de votre choix.



Zone d'effet : 1 case

Invocation de Skelette

Ajoutez un Skelette sur une case libre du plateau de jeu sur lequel est situé le personnage ayant invoqué le Skelette.



Zone d'effet : 1 case

Invocation de Spore(s)

Ajoutez une Spore sur la flaque noire ciblée. Le jeton «flaque» est retiré du plateau de jeu et il est remplacé par une figurine de Spore. Remarque : certains personnages peuvent invoquer 2 Spores à la fois. Répétez l'action.



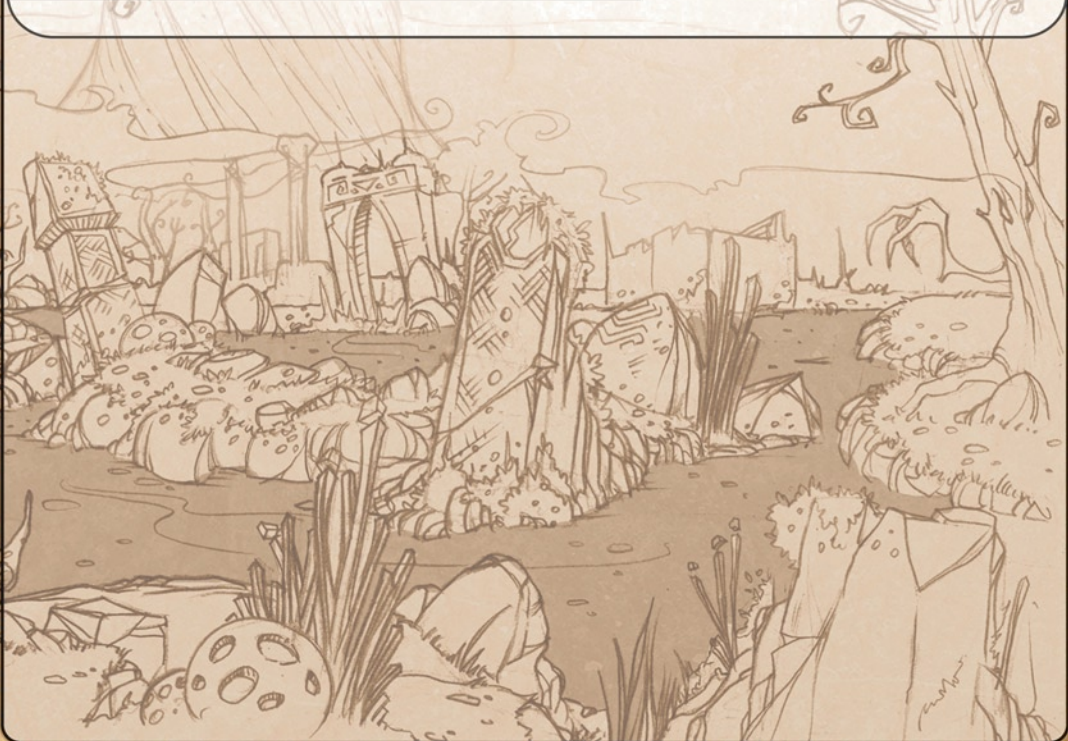
Zone d'effet : 1 à 2 cases

Sacrifice

Le Dark Khromaz ciblé se sacrifie. Remplacez sa figurine par une figurine de Skelette et gagnez 2 Dés Kadamass à la fin de votre tour. L'utilisation de cette capacité ne nécessite pas de Dé Kadamass.



Zone d'effet : 1 case



Élu niveau 2 (Héros)

Au niveau 2, l'Élu décuple sa vitesse de déplacement et maîtrise davantage la magie blanche.

31



Encombrement



Déplacement : **Célérité**



Attaque : **Aura de lumière**



Capacité spéciale : **Réseau Multicolore étendu**



Capacité passive : **Kadamas**



Transformation : **Élu niveau 3**

Koloss Domestiqué (Champion de Gaïa)

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

26



Encombrement



Déplacement : **Piétinement**



Attaque : **Faille***



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Passe-Muraille**



* Vous devez choisir l'une des deux lignes en contact avec le socle du personnage. L'attaque est effectuée dans la direction souhaitée à partir du socle du personnage.

Basilic de Peinture Noire (Champion)

Le Basilic de Peinture Noire est une puissante invocation qui sème la terreur dans le marais.



Déplacement : **interdit**



Attaque : **Bombe K***



Capacité spéciale : **Téléportation**



Capacité passive : **Terreur**

* Vous devez annoncer une couleur avant de lancer le Dé Kadamas. Si le Dé indique une couleur identique à celle annoncée, ajoutez 4 flaques noires dans les coins (soit 9 flaques en tout).



Koloss Sauvage (Champion de Kaos)

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



Déplacement : **Piétinement**



Attaque : **Faille***



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Passe-Muraille**

* Vous devez choisir l'une des deux lignes en contact avec le socle du personnage. L'attaque est effectuée dans la direction souhaitée à partir du socle du personnage.

Matriarche possédée et Chef Possédé (troupes lourdes)

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



Déplacement : **Lent**



Attaque : **Triple**



Capacité spéciale : **Contamination**



Blast : **Invocation de Spore**



Capacité passive : **Parade**

Valkyrie (Champion)

La Valkyrie est une fidèle disciple de Oak. Elle est vive et manie la foudre.

33



Encombrement



Déplacement : **Téléportation**



Attaque : **Foudre**



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Luminescent**

Amazone (Champion)

L'Amazone est une disciple discrète et énigmatique. Elle tire des flèches de lumière blanche.

36



Encombrement



Déplacement : **Infiltration**



Attaque : **Flèche Luminescente**



Capacité spéciale : **Tir Multiple***



Capacité passive : **Luminescent**

* L'Amazone tire 2 Flèches Luminescentes.

Dryade (Champion)

La Dryade est une disciple envoûtante qui charme ses adversaires. Elle peut se transformer.

37



Encombrement



Déplacement : **Marche forcée**



Attaque : **Séduction**



Capacité spéciale : **Polymorphose***



Capacité passive : **Luminescent**


* Si la Dryade ainsi transformée est assommée, elle reprend sa forme d'origine.

Spores (troupe)

Les Spores sont des parasites qui prennent le contrôle de l'esprit de leurs hôtes.

35



 Encombrement



Déplacement : **Vol**



Attaque : **Contamination**



Capacité spéciale : **Dédoublement**




Blast : N/A

Mandrages (troupe lourde)

Les Mandrages sont des créatures aussi séduisantes que dangereuses.

34



 Encombrement



Déplacement : **Enfouissement**



Attaque : **Séduction**



Capacité spéciale : **Cris strident**



Blast : N/A




Capacité passive : **Terreur**

Main de Kaos (invocation / troupe)

Les Mains de Kaos peuvent apparaître à n'importe quel moment pour semer la terreur.

41



 Encombrement



Déplacement : **Téléportation**



Attaque : **Baffe**



Capacité passive : **Terreur**

Valkyrie Possédée (Champion)

La Valkyrie Possédée est une adversaire redoutable qui manipule la foudre et se téléporte.

33



Encombrement



Déplacement : **Téléportation**



Attaque : **Foudre**



Capacité spéciale : **Charge**



Capacité passive : **Contagieux**

Amazone Possédée (Champion)

L'Amazone Possédée se déplace méthodiquement et tire des flèches empoisonnées.

36



Encombrement



Déplacement : **Infiltration**



Attaque : **Flèche Sporifique**



Capacité spéciale : **Tir Multiple***



Capacité passive : **Contagieux**

* L'Amazone Possédée tire 2 Flèches Sporifiques.

Dryade Possédée (Champion)

La Dryade Possédée peut à tout moment se transformer en un Black Minion de son choix.

37



Encombrement



Déplacement : **Marche forcée**



Attaque : **Séduction**



Capacité spéciale : **Polymorphose***



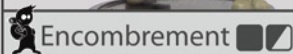
Capacité passive : **Contagieux**

* Si la Dryade Possédée ainsi transformée est assommée, elle reprend sa forme d'origine.

Spartiate (troupe lourde)

Le Spartiate est un combattant téméraire et discipliné qui protège son clan au péril de sa vie.

38



Déplacement : **Marche forcée**



Attaque : **Lance-Pinceau**



Capacité spéciale : **Charge**



Blast : **Sacrifice**

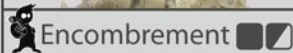


Capacité passive : **Garde du Corps**

Nécromancien (troupe lourde)

Le Nécromancien a la faculté d'invoquer et de contrôler les Skelettes de bois.

39



Déplacement : **Marche**



Attaque : **Touché-de-la-mort**



Capacité spéciale : **Invocation de Skelette**



Blast : **Sacrifice**

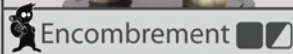


Capacité passive : **The Walking Dead**

Assassin (troupe lourde)

Les Dagues de l'Assassin peuvent dissoudre les invocations de peinture ou dissiper la lumière.

40



Déplacement : **Infiltration**



Attaque : **Dagues empoisonnées**



Capacité spéciale : **Bombe Sporifique**



Blast : **Sacrifice**



Capacité passive : **Plaie infectée**

Color Quest



GAME ON
TABLETOP

COLOR QUEST GAMMA - DU MARDI 14 AVRIL AU JEUDI 7 MAI 2020 - PRÉPAREZ VOUS !