

Règles du jeu (prototype) v.0.7

Version non définitive



INDEX

1	Introduction.....	2
1.1	Contexte	2
1.2	<i>Color Warz : Paint Brawl</i> (notre premier jeu).....	2
1.3	<i>Color Warz : Dark Threat</i>	2
2	Matériel	3
3	Mise en place du jeu.....	4
3.1	Mise en place - Généralités	4
3.2	Mise en place - Le plateau au lancement de la partie.....	4
3.3	Détails de la mise en place du plateau	5
3.4	Détails de la mise en place de l'équipe Gaïa	5
3.5	Détails de la mise en place de l'équipe Kaos.....	5
3.6	Niveaux de difficulté.....	5
4	Comment jouer ?.....	6
4.1	Généralités sur le déroulement des tours de jeu.....	6
4.2	Actions classiques.....	7
4.3	Actions spéciales.....	8
4.4	Evènements divins.....	8
4.5	Premier tours de jeu.....	8
5	Éléments de jeu	9
5.1	Flaques de peinture.....	9
5.2	Lumière blanche	9
5.3	Totems.....	9
5.4	La tuile sanctuaire.....	9
5.5	Temples des Anciens	10
6	Personnages	11
6.1	Personnages Gaïa	11
6.2	Personnages Kaos.....	13

1 INTRODUCTION

1.1 CONTEXTE

Color Warz est un univers original basé sur de la peinture, de petites créatures et de la magie. L'histoire prend place sur une petite planète appelée Khroma, surplombée par un arbre gigantesque : l'Arbre-Monde.

Une antique bataille oppose Kaos, le dieu du Néant, à Gaïa, la déesse de la vie, pour prendre le contrôle de Mana, l'astre de magie pure.

Les Khromaz, qui sont des petites créatures, vivent et grandissent sur des arbres khromiques et se font la guerre avec de la peinture.

Ils sont répartis en 6 différents clans : rouge, bleu, jaune, vert, orange et violet. Chaque clan possède ses propres spécificités.

Mais dans la forêt maudite, un sombre pouvoir s'élève et un grand danger approche pour réduire les Khromaz à l'esclavage. Heureusement, un vieux maître nommé Oak cherche l'Elu qui sera suffisamment puissant pour contrer la menace.



1.2 COLOR WARZ : PAINT BRAWL (NOTRE PREMIER JEU)

Dans *Color Warz: Paint Brawl*, chaque joueur combat avec un clan à travers plusieurs épreuves afin de prouver à Oak qu'il est l'Elu. C'est un jeu pour 2 à 4 joueurs et vous pouvez jouer les 6 clans différents.

Ainsi, Oak le vieux sage a trouvé le nouveau héros qui pourra sauver Khroma du fléau qui s'annonce.

[Téléchargez les règles de Color Warz : Paint Brawl !](#)

1.3 COLOR WARZ : DARK THREAT

Dans notre nouveau jeu, la Menace s'est révélée et la bataille entre les ténèbres et la lumière peut commencer. Un joueur contrôle les forces de Gaïa avec l'Elu, Oak et ses 3 Disciples.

L'autre joueur joue le camp de Kaos avec le Roi déchu, Fongia la reine Champignon et leurs sous-fifres pour libérer le Fléau.

[Lisez l'histoire complète sur notre site !](#)

Il s'agit d'un gameplay asymétrique : le joueur qui choisit « Gaïa » ne possède pas les mêmes unités et capacités que celui qui joue « Kaos ». Ils n'ont pas non plus les mêmes objectifs.

Le jeu est autonome mais compatible avec notre premier jeu *Color Warz: Paint Brawl*. Ce qui implique que certains personnages seront jouables dans les 2 jeux pour ceux qui les possèdent.

2 MATERIEL



Il s'agit d'un prototype, nous travaillons actuellement sur le design final de certains éléments de jeu : plateau, tuiles des Temples et autres . Tous les designs des personnages sont, quant à eux, déjà dans leur version définitive.

Règles et plateau de jeu	Gaia player	Kaos player
<ul style="list-style-type: none"> • Livret de règles x1 • Mémo Gaia x1 • Mémo Kaos x1 • Indicateur de tour x2 (Gaia et Kaos) • Totem x6 • Dé à 6 faces x1 • Partie de plateau x6 • Pièce de puzzle Marais x2 • Tuile Temple x3 • Tuile Sanctuaire x1 	<ul style="list-style-type: none"> • Flaques de peinture de couleur : Rouge x10, Bleu x10, Jaune x10, Vert x10, Orange x10, Violet x10. <p>Silhouettes en carton :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oak x1 • L'Elu x1 • L'Elu éveillé x1 • Le Ninja x1 • Le Moine x1 • Le Clerc x1 • Les Avatars x6 	<ul style="list-style-type: none"> • Flaque de peinture noire x60 <p>Silhouettes en carton :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Roi déchu x1 • Fongia x1 • Le Chef possédé x1 • Mandragore x2 • Spore x2 • Mini Fléau x3 • Demi Fléau x1 • Le Fléau Ultime x1

3 MISE EN PLACE DU JEU

3.1 MISE EN PLACE - GENERALITES

Voici une rapide présentation des principales étapes pour lancer la partie. Vous trouverez plus de détails ci-après, en particulier pour le placement des éléments de jeu.

Etapes	Mise en place
1	Placez les 6 parties du plateau et les 2 pièces de puzzle Marais pour les joindre. Placez les 3 tuiles Temple, la tuile Sanctuaire et les 6 Totems.
2	Chaque joueur choisit un camp : Gaïa ou Kaos. Ensuite, il récupère les éléments de jeu correspondants : silhouettes en carton, flaques de peinture et indicateur de tour (voir détails dans le tableau du matériel présenté sur la page précédente).
3	Le joueur Gaïa place Oak, l'Elu et les 3 Disciples (Ninja, Moine, Clerc). Le joueur Kaos place le Roi déchu, Fongia, le Chef possédé et une Mandragore.
4	Les joueurs choisissent un niveau de difficulté. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un niveau de difficulté différent pour chaque joueur, en fonction de votre expérience.

Le jeu est initialement conçu pour 2 joueurs. Mais vous pouvez y jouer à 4 en semi-coopération : 2 joueurs contrôlent l'équipe Gaïa (l'un au tour « Oak » et l'autre au tour « Elu ») et 2 joueurs contrôlent l'équipe Kaos (l'un au tour « Roi déchu » et l'autre au tour « Fongia »).

3.2 MISE EN PLACE - LE PLATEAU AU LANCEMENT DE LA PARTIE



3.3 DETAILS DE LA MISE EN PLACE DU PLATEAU

Les 6 **parties du plateau** de jeu sont assemblées comme indiqué sur le schéma de la page précédente. Vous devez placer les 2 **pièces de puzzle Marais** à leur jonction pour maintenir les différentes parties du plateau.

Ensuite, vous devez placer la tuile Sanctuaire, les tuiles Temples et les 6 Totems :

- La **tuile Sanctuaire** est toujours au même endroit et ne peut pas être déplacée.
- Les **tuiles Temple** doivent être placées sur les cases indiquées sur le schéma mais vous pouvez les intervertir. Ainsi, vous avez de nouvelles conditions de jeu qui changent votre expérience.
- La position des **Totems** est dépendante de la position des Temples. En effet, si vous intervertissez certains Temples, vous devez également intervertir les Totems correspondants.

3.4 DETAILS DE LA MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE GAÏA

- **Oak** est toujours placé sur la tuile Sanctuaire.
- L'**Elu** est placé dans le coin du plateau en contact avec le Roi déchu et sur lequel il n'y a pas de Temple.
- Les 3 **Disciples** sont placés sur les coins du plateau restants. Vous pouvez choisir quel Disciple vous souhaitez placer sur chacun d'entre eux.

3.5 DETAILS DE LA MISE EN PLACE DE L'ÉQUIPE KAOS

- Le **Roi déchu** et **Fongia** sont chacun placés sur une pièce de puzzle Marais.
- Le **Chef possédé** est placé sur une case autour de Fongia.
- Une **Mandragore** est placée sur une case autour du Roi déchu.

3.6 NIVEAUX DE DIFFICULTE

Ce jeu possède 3 niveaux de difficulté qui affectent les conditions de victoire de chaque camp. Pour gagner, vous devez remplir toutes les conditions correspondant au niveau de difficulté choisi.

Difficulté	But du jeu du joueur Gaïa	But du jeu du joueur Kaos
Facile	⇒ Révéler l'Elu éveillé	⇒ Eveiller le Fléau Ultime
Normal	⇒ Révéler l'Elu éveillé ⇒ Le placer sur la tuile Sanctuaire	⇒ Eveiller le Fléau Ultime ⇒ Assommer Oak et l'Elu pendant le même tour
Difficile	⇒ Révéler l'Elu éveillé ⇒ Le placer sur la tuile Sanctuaire ⇒ Assommer le Fléau Ultime et Fongia pendant le même tour	⇒ Eveiller le Fléau Ultime ⇒ Assommer Oak et l'Elu pendant le même tour ⇒ Corrompre les 3 Temples

4 COMMENT JOUER ?

4.1 GENERALITES SUR LE DEROULEMENT DES TOURS DE JEU

Dans *Color Warz: Dark Threat*, vous dirigez vos personnages selon un système de tours de jeu un peu particulier. Certains personnages ne sont jouables que pendant l'une des 2 phases.

Chaque joueur joue alternativement 2 phases :

- Le joueur Gaïa joue au « tour Oak » et au « tour Elu ».
- Le joueur Kaos joue au « tour Roi déchu » et au « tour Fongia ».

Les 2 phases du joueur Gaïa



Tour Elu

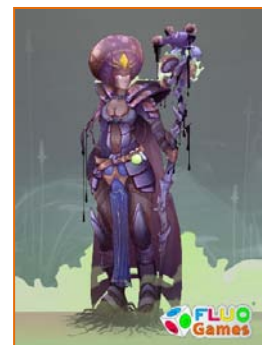


Tour Oak

Les 2 phases du joueur Kaos



Tour Roi déchu



Tour Fongia

- **Personnages jouables au tour Elu** : l'Elu (ou l'Elu éveillé) et les Disciples.
- **Personnages jouables au tour Oak** : Oak, les Avatars invoqués et les Disciples.
- **Personnages jouables au tour Roi déchu** : le Roi déchu, les Mandragores, le Fléau (sous toutes ses formes : mini, demi et ultime) ainsi que les Disciples possédés (si vous en avez possédé au moins un).
- **Personnages jouables au tour Fongia** : Fongia, le Chef possédé, les Champignons invoqués, les Spores, le Fléau (mais seulement sous sa forme ultime) et les Disciples possédés (si vous en avez possédé).

- Le joueur Kaos est toujours le premier à jouer. Il commence avec son tour Roi déchu.
- Quand le tour Roi déchu est terminé, le joueur Gaïa joue une de ses phases. Il peut choisir s'il commence par le tour Oak ou le tour Elu.
- A la fin du 1^{er} tour du joueur Gaïa, le joueur Kaos joue son second tour avec Fongia, la reine Champignon. C'est ensuite au tour du joueur Gaïa qui joue son second tour avec Oak ou l'Elu en fonction du tour précédent.
- Ensuite, le cycle recommence au tour Roi déchu et se répète jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur Gaïa ne peut choisir l'ordre de ses tours qu'à son premier tour. Il continue ensuite avec le même ordre tout au long de la partie.

Les indicateurs de tour inclus dans le matériel sont très utiles pour garder à l'esprit quelle phase vous êtes en train de jouer ou quelle phase vous jouerez au prochain tour. Il est important d'avoir cette information à tout moment, pour vous comme pour votre adversaire.

A chaque fois que vous finissez votre tour, vous devez retourner votre indicateur de tour pour indiquer quel sera votre prochaine phase de jeu.

4.2 ACTIONS CLASSIQUES

Comme dans *Color Warz: Paint Brawl*, chaque joueur a **4 actions** à son tour : **2 déplacements** et **2 attaques**.

Le joueur peut utiliser ces actions avec n'importe lequel de ses personnages jouables (en fonction de son tour actuel, comme expliqué au chapitre précédent) et dans l'ordre qu'il veut.

Un joueur peut faire toutes ses actions avec plusieurs personnages ou avec un seul. Vous avez 4 actions et vous pouvez en faire ce que vous voulez !

Déplacements classiques		
Marche	Une case dans n'importe quelle direction.	Elu (éveillé) / Champignon
Limace	Une case dans n'importe quelle direction et vous laissez une flaque sur la case que vous quittez.	Mini / Demi Fléau
Marche lente	Une case en ligne droite : horizontale ou verticale, mais pas en diagonal.	Chef possédé
Marche double	Deux cases dans n'importe quelle direction.	Avatars
Célérité	Autant de cases que vous voulez et dans n'importe quelle direction.	Oak
Course	Autant de cases que vous voulez mais seulement en ligne droite.	Disciples / Fongia
Survol	Comme la course mais vous pouvez en plus vous déplacer au-dessus des flaques sans les effacer (mais pas vous arrêter dessus).	Spore
Enfouissement	Le personnage est retiré du plateau. Il réapparaît au début du prochain tour Kaos, sur n'importe quelle flaque noire choisie par le joueur Kaos.	Mandragore
Téléportation	Le personnage est déplacé sur n'importe quelle flaque noire du plateau.	Fléau Ultime
Attaques classiques		
Mêlée	Peint les 3 cases dans un coin autour du personnage.	Chef possédé
Trombe	Peint les 8 cases autour du personnage.	Demi / Fléau ultime
Tir	Peint 1 case à distance, uniquement en ligne droite.	Mini Fléau / Chef possédé
Shuriken	Assomme un personnage à distance sur une case en ligne droite, même par-dessus des flaques noires.	Ninja
Kung Fu	Assomme un adversaire placé sur une des 8 cases autour du personnage. Peut détruire un Mini Fléau.	Oak
Réseau	Peint 2 cases en ligne droite à partir du personnage ou d'1 flaque faisant partie d'un réseau de peinture. Un réseau est composé de flaques liées les unes aux autres en ligne droite (horizontalement ou verticalement).	Elu (éveillé) / Chef possédé
Réseau évolué	Réseau qui peint 3 cases au lieu de 2.	Roi déchu / Avatars
Aura	Produit une lumière blanche qui efface les flaques noires sur les 8 cases autour du personnage.	Clerc
Télékinésie	Déplace une flaque (colorée ou noire) ou un Mini Fléau dans votre ligne de mire (en ligne droite). Déplacement d'1 case dans la direction choisie.	Moine
Gaz sporifique	Les flaques colorées deviennent noires et les personnages dans la zone d'effet (les 4 en croix à partir du personnage) sont assommés.	Spore / Champignon
Nuage toxique	Gaz sporifique avec zone d'effet étendue (8 cases autour du personnage). Les Totems dans l'aire d'effet sont transformés en Champignons.	Fongia
Séduction	Attire les 1ers personnages situés sur les 4 lignes de vue, en ligne droite.	Mandragore

4.3 ACTIONS SPECIALES

La plupart des personnages ont également **1 action spéciale** qui coûte 2 actions classiques à jouer. Ces actions peuvent coûter « 2 Déplacements », « 2 Attaques » ou « 1 Déplacement + 1 Attaque » (selon le personnage).

4.4 EVENEMENTS DIVINS

Dans certaines conditions, un joueur peut faire appel à des pouvoirs divins. Dans ce cas, il lance le dé et déclenche un évènement aléatoire (qui dépend du dieu pour qui il se bat).

EVEVENEMENTS GAÏA

- **Condition** : Le joueur Gaïa doit déplacer Oak ou l'Elu (dans sa forme éveillée ou non) sur la tuile Sanctuaire.
- **Si le résultat du dé est 1, 2 ou 3 : *Invocation d'Avatar* !** Invoquez l'Avatar de votre choix.
- **Si le résultat du dé est 4 ou 5 : *Kadamas blancs* !** Enlevez 4 flaques de peinture noire du plateau.
- **Si le résultat du dé est 6 : *Lotus Blanc* !** Ajoutez 3 flaques de peinture de la couleur de votre choix sur n'importe quelles cases libres du plateau.

L'effet du dé est déclenché lorsque le personnage arrive sur la tuile Sanctuaire.

Quand Oak est assommé, il est remplacé sur la case Sanctuaire. Dans ce cas, il n'y a pas d'évènement Gaïa.

EVENEMENTS KAOS

- **Condition** : Pendant son tour, le joueur Kaos peut décider de sacrifier une Mandragore ou une Spore.
- **Si le résultat du dé est 1, 2 ou 3 : *Invasion de Champignons* !** Changez 2 Totems de votre choix en Champignons.
- **SI le résultat du dé est 4 ou 5 : *Contrôle mental* !** Le Disciple de votre choix passe sous votre contrôle.
 - L'effet est annulé si le Disciple possédé est assommé ou repeint par une flaque de peinture colorée. Idem si le Disciple possédé est au contact d'un Totem à la fin d'un tour Kaos.
- **SI le résultat du dé est 6 : *Contamination* !** Transformez toutes les flaques d'1 couleur en flaques noires.

Si l'effet du dé ne peut pas être appliqué (tous les Totems sont des Champignons, tous les Disciples sont possédés et il n'y a pas de flaque de couleur sur le plateau), le joueur Kaos peut assommer Oak ou l'Elu (sauf s'il est protégé par le Bandeau de Prescience).

Le joueur Kaos ne peut effectuer un sacrifice qu'une seule fois par tour et ne peut pas sacrifier une Spore ou une Mandragore invoquée dans le même tour.

4.5 PREMIER TOURS DE JEU

- Lors de son premier tour, le joueur Kaos n'a que 2 actions : 2 Déplacements, 2 Attaques ou 1 Déplacement + 1 Attaque. Il n'a pas le droit de déclencher un évènement Kaos lors de ce tour.
- Lors de son premier tour, le joueur Gaïa n'a que 3 actions : 2 Déplacements + 1 Attaque ou 1 Déplacement + 2 Attaques. Si Oak se déplace et revient sur la tuile Sanctuaire, il ne se produit pas d'évènement Gaïa lors de ce tour.

Ensuite, la partie continue normalement avec les 4 actions par tour.

5 ELEMENTS DE JEU

5.1 FLAQUES DE PEINTURE

Des **flaques de peinture colorée** peuvent être créées par certains personnages Gaïa. Les personnages Kaos (sauf le Roi déchu et les parties du Fléau) sont assommés s'ils sont touchés par une flaque colorée. Ils ne peuvent donc pas marcher sur ces flaques et ils ne peuvent pas non plus tirer par-dessus.

Des flaques de peinture noires peuvent être créées par certains personnages Kaos. Les personnages Gaïa (sauf les Avatars) sont assommés s'ils sont touchés par une flaque noire. Ils ne peuvent donc pas marcher sur ces flaques.

Les flaques de peinture noire peuvent repeindre les flaques colorées mais ce n'est pas réciproque.

Quand un personnage se déplace sur une flaque de la couleur de son camp, il l'efface (la flaque est retirée du plateau).

5.2 LUMIERE BLANCHE

Le Clerc, l'Elu et l'Elu éveillé peuvent produire une lumière blanche qui force les parties du Fléau (mini, demi et ultime) à se déplacer quand elles sont en contact. Ce déplacement forcé est « gratuit » et le joueur Gaïa choisit où se déplace la partie du Fléau, en accord avec son type de déplacement.

Si le déplacement ne peut pas être effectué, les parties du Fléau sont quand même affectées : un mini Fléau devient une flaque noire, le demi Fléau devient un mini Fléau et le Fléau ultime devient le Roi déchu.

5.3 TOTEMS

Quand Oak est en contact avec un Totem, il peut invoquer l'Avatar de la même couleur pour 1 Déplacement + 1 Attaque.



Le Totem est alors remplacé par l'Avatar correspondant. Il peut être joué immédiatement.

Toutes les flaques de peinture noire en contact avec un Totem sont retirées du plateau au début du tour du joueur Gaïa.

Avec l'attaque de Fongia ou l'évènement Kaos, vous pouvez transformer des Totems en Champignons.



Dans ce cas, le Totem est retourné sur sa face Champignon. Le joueur Kaos peut jouer immédiatement avec lui et Oak ne peut plus invoquer l'Avatar correspondant jusqu'à ce qu'il redevienne un Totem. Pour cela, il faut que le Champignon soit assommé ou touché par une flaque de sa couleur.

Les Champignons sont jouables uniquement lors du tour Fongia. Leur type de déplacement est la « Marche » et ils utilisent l'attaque « Gaz sporifique ».

Les flaques noires en contact avec un Champignon ne sont pas retirées du plateau au début du tour du joueur Gaïa.

5.4 LA TUILE SANCTUAIRE



Seuls Oak, l'Elu et l'Elu éveillé peuvent se déplacer et s'arrêter sur la tuile Sanctuaire. Quand l'un d'eux est dessus, il ne peut pas être assommé (sauf par le Fléau ultime).

La tuile Sanctuaire bloque la ligne de vue des personnages qui attaquent à distance.

5.5 TEMPLES DES ANCIENS

Les Temples sont des tuiles qui permettent à l'Elu d'évoluer en acquérant de nouvelles armes et les pouvoirs associés.



JOUEUR GAÏA : ACTIVER LES TEMPLES ET UTILISER LES ARTIFACTS

Chaque Temple a 4 prismes, 2 par couleur. Pour activer un Temple, le joueur Gaïa doit placer 1 flaque colorée de chaque couleur dessus. Le joueur doit activer les 2 couleurs mais il n'est pas obligé d'activer tous les prismes.

Exemple : le Temple de la Force a 2 prismes rouges et 2 prismes oranges. Si l'un des prismes rouges est couvert par une flaque de peinture rouge et que l'un des prismes oranges est couvert par une flaque orange, le Temple est activé et l'Elu obtient instantanément l'artefact correspondant (Marteau de Lumière).

Quand un prisme est recouvert d'une flaque de sa couleur, le joueur Kaos ne peut pas la corrompre ou la remplacer. Un fois activé, le pouvoir est donc acquis définitivement, sauf si le joueur Kaos corrompt le Temple.

Temple de la Force		
Prismes	Rouge / Orange	Avec cet arme, l'Elu peut produire un flash de lumière blanche en ligne droite, à partir de lui, qui efface toutes les flaques de peinture noire et assomme tous les personnages Kaos. La lumière n'est pas arrêtée par les personnages (ils ne sont pas considérés comme des obstacles pour ce pouvoir).
Artefact	Marteau de Lumière	
Coût d'utilisation	2 Attaques	
Temple de la Sagesse		
Prismes	Bleu / Violet	L'Elu peut se déplacer très rapidement. En activant ce pouvoir, il peut se déplacer sur n'importe quelle case libre du plateau. Tous les personnages Kaos en contact avec la case d'atterrissage de l'Elu sont assommés.
Artefact	Ailes de Mana	
Coût d'utilisation	2 Déplacements	
Temple de l'Esprit		
Prismes	Jaune / Vert	Cet artefact ne nécessite pas de dépenser des actions. : il donne un pouvoir passif. Le Bandeau de Prescience protège l'Elu. Avec lui, il peut anticiper les attaques et ne peut donc pas être assommé.
Artefact	Bandeau de Prescience	
Coût d'utilisation	Gratuit	

Quand les 3 Temples sont activés, remplacez la silhouette « Elu » par celle de « l'Elu éveillé ».

JOUEUR KAOS : INVOQUER LES MINI FLEAUX ET DESACTIVER LES ARTEFACTS

Si le joueur Kaos place une flaque de peinture noire au centre d'un Temple, il le corrompt et la flaque noire est remplacée par le mini Fléau correspondant au Temple. Cette action peut être réalisée en mettant une nouvelle flaque noire ou en transformant une flaque colorée déjà placée au centre (avec le Gaz sporifique ou le Nuage toxique).

Vous pouvez laisser le mini Fléau au centre du Temple ou le déplacer pendant le tour Roi déchu. Tant que le mini Fléau est au centre d'un Temple, l'artefact associé est bloqué et l'Elu ne peut plus l'utiliser.

Toutes les flaques noires dans un Temple sont retirées du plateau au début du tour du joueur Gaïa. En revanche, les flaques de couleur ne sont pas retirées.

6 PERSONNAGES

6.1 PERSONNAGES GAÏA



L'Elu	
Tour	Elu
Déplacement	Marche
Attaque	Réseau. Il peut choisir la couleur des flaques qu'il crée.
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Aura (comme l'attaque du Clerc). Efface les flaques noires sur les 8 cases autour du personnage.
Vulnérabilité	Peut être assommé.



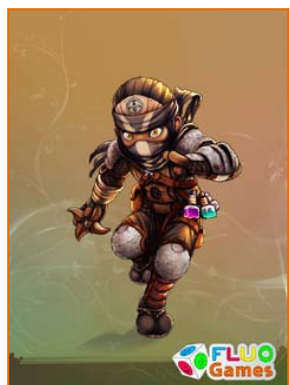
L'Elu éveillé	
Tour	Elu
Déplacement	Marche
Attaque	Réseau. Il peut choisir la couleur des flaques qu'il crée.
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Aura (comme l'attaque du Clerc). Efface les flaques noires sur les 8 cases autour du personnage.
Spécial	2 Attaques = Marteau de Lumière (voir Temples des Anciens sur la page précédente).
Spécial	2 Déplacements = Ailes de Mana (voir Temples des Anciens sur la page précédente).
Vulnérabilité	Ne peut pas être assommé.



Oak, le vieux sage	
Tour	Oak
Déplacement	Célérité
Attaque	Kung Fu
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Invocation d'Avatar. Transforme un Totem en Avatar. Le Totem doit se trouver à une case de distance, dans n'importe quelle direction.
Vulnérabilité	Peut être assommé. Dans ce cas, il retourne sur la tuile Sanctuaire.



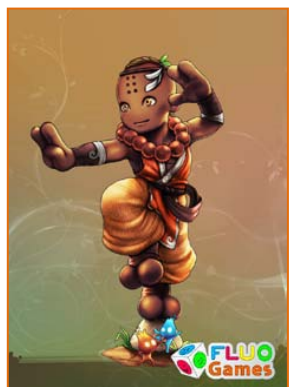
Les Avatars (ils ne sont différenciés que par leur couleur)	
Tour	Oak
Déplacement	Marche double
Attaque	Réseau évolué. Un Avatar ne crée que des flaques de sa couleur.
Spécial	2 Attaques = Séisme. Efface toutes les flaques noires sur les 8 cases autour du personnage. Tous les personnages Kaos sont assommés.
Vulnérabilité	Ne peut pas être assommé. Peut marcher sur les flaques noires. Si Oak est assommé, tous les Avatars invoqués redeviennent des Totems.



Le Ninja	
Tour	Elu et Oak
Déplacement	Course
Attaque	Shuriken
Spécial	2 Attaques = Bombe sporifique. Lance une bombe qui explose en croix (5 cases). Elle peut être lancée par-dessus les flaques et les personnages. Tous les personnages dans la zone d'effet sont assommés, sauf Fongia, les Champignons et les Spores qui sont immunisés.
Vulnérabilité	Peut être assommé ou possédé.



Le Clerc	
Tour	Elu et Oak
Déplacement	Course
Attaque	Aura
Spécial	2 Déplacements = Prière. Le personnage de votre choix ne peut pas être attaqué jusqu'au prochain tour du joueur Gaïa. Placez une flaque colorée sur le personnage protégé pour le symboliser. Vous pouvez aussi libérer un autre Disciple possédé de cette façon.
Vulnérabilité	Peut être assommé ou possédé.

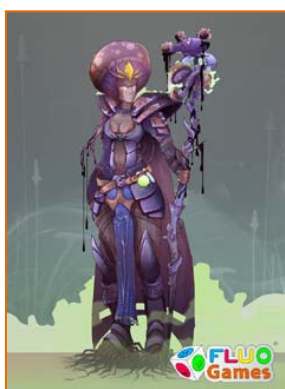


Le Moine	
Tour	Elu et Oak
Déplacement	Course
Attaque	Télékinésie
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Lévitacion. Déplace un Totem qui se trouve dans la ligne de mire, en ligne droite. Vous pouvez le déplacer sur n'importe quelle case libre.
Vulnérabilité	Peut être assommé ou possédé.

6.2 PERSONNAGES KAOS



Le Roi déchu	
Tour	Roi déchu
Déplacement	Aucun. Il ne peut pas se déplacer.
Attaque	Réseau avancé. Il produit 3 flaques de peinture noire.
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Invocation de Mandragore. Invoque une Mandragore sur la flaque de peinture noire de votre choix.
Vulnérabilité	Peut être assommé mais seulement par Oak ou un Avatar.



Fongia, la reine Champignon	
Tour	Fongia
Déplacement	Course
Attaque	Nuage toxique
Spécial	1 Déplacement + 1 Attaque = Invocation de Spore. Invoque une Spore sur la flaque de peinture noire de votre choix.
Vulnérabilité	Peut être assommée. Elle retourne alors sur sa case de départ.



Le Chef possédé	
Tour	Fongia
Déplacement	Marche lente
Attaque	Mêlée / Tir / Réseau. Il peut choisir entre ces 3 attaques.
Vulnérabilité	Peut être assommé.



Mandragore	
Tour	Roi déchu et Fongia
Déplacement	Enfouissement
Attaque	Séduction
Spécial	2 Attaques = Cri. Tous les personnages (sauf les Avatars) situés sur les 4 lignes de vue de la Mandragore sont assommés.
Vulnérabilité	Une Mandragore assommée est détruite.



Spore	
Tour	Fongia
Déplacement	Survol
Attaque	Gas sporifique
Vulnérabilité	Une Spore assommée est détruite.



Mini Fléau	
Tour	Roi déchu
Déplacement	Limace. Si un mini Fléau se déplace sur un personnage (sauf un autre mini Fléau), il est détruit et le personnage est assommé.
Attaque	Tir
Fusion	Si un mini Fléau se déplace sur un autre mini Fléau, ils fusionnent et deviennent un Demi Fléau.
Vulnérabilité	S'il est assommé, il doit effectuer un Déplacement, en fonction de son type de Déplacement (la direction est choisie par l'attaquant).



Demi Fléau	
Tour	Roi déchu
Déplacement	Limace. Si un demi Fléau se déplace sur un personnage (sauf le Roi déchu), il est détruit et le personnage est assommé.
Attaque	Trombe
Fusion	Si le demi Fléau se déplace sur le Roi déchu, ils fusionnent et deviennent le Fléau ultime.
Vulnérabilité	Peut être assommé mais seulement par Oak ou un Avatar. S'il est assommé, il doit effectuer un Déplacement, comme le mini Fléau.



Fléau Ultime	
Turn	Roi déchu et Fongia
Move	Téléportation
Attack	Trombe
Special	1 Déplacement + 1 Attaque = Invocation de Mandragore. Invoque une Mandragore sur la flaque de peinture noire de votre choix.
Vulnerability	Peut être assommé mais seulement par Oak ou un Avatar. S'il est assommé, il doit effectuer un Déplacement, comme le mini Fléau.

Les différentes formes du Fléau sont considérées comme faisant partie des réseaux de peinture noire.