



***CoraQuest** est né un après-midi de confinement Covid-19 ennuyeux. Ma fille Cora (8 ans) et moi (45 ans) en avons marre de faire des feuilles de travail pour l'enseignement à domicile ; et nous décidâmes de mélanger des trucs pour créer un jeu de plateau. Les choses ont fait boule de neige ; et le jeu qui débuta sur notre table de cuisine a évolué pour devenir le jeu que vous avez maintenant entre les mains !*

CoraQuest est un jeu coopératif - cela signifie que les joueurs sont du même côté et gagnent ou perdent en équipe. Dans le jeu, vous œuvrerez ensemble pour guider 4 Aventuriers explorant un Donjon, combattre des Monstres et trouver des Trésors.

Vous commencez chaque session de CoraQuest en choisissant une partie normale ou longue (45-60 minutes ou 60-75 minutes) & en choisissant 1 Aventure du Livre de Quêtes. *Peut-être combattrez-vous un Serpent Géant, ou ramasserez-vous des Œufs d'Araignée pour 1 Potion, ou encore partirez-vous en mission pour sauver un Flan au Fromage volé !*

Ensuite, vous entrez dans le Donjon pour l'explorer, section par section. Au détour de chaque coin, vous pouvez devoir combattre des Orcs, éviter des Pièges, ou révéler la prochaine partie de l'histoire. Attention toutefois, si l'un des Héros est vaincu, tout le monde est perdant !

Après quelques parties de CoraQuest, vous voudrez peut-être aussi créer vos propres Aventures, Héros & Ennemis, à l'aide de nos applications Web & de notre Guide de Personnalisation.

Nous espérons vraiment que vous aurez autant de plaisir avec notre jeu que nous avons eu à le créer !

Love, Dan & Cora

Sommaire du *Livre des Règles*

Préparation	4
Comment Jouer.....	6
Carte Héros :	6
Carte Monstre :	7
Phase des Héros	7
Actions Gratuites.....	8
Révéler le Donjon.....	8
Utiliser 1 Carte Objet (<i>Item</i>).....	9
Actions Complètes	10
Mouvement.....	10
Fouille (<i>Search</i>).....	10
Échange d'Objets	11
Raviver 1 Héros (Revive)	11
Attaque	11
Capacités Spéciales (<i>Special Ability</i>)	11
ATTAQUE.....	12
1. Choisissez 1 Cible	12
Ligne de Vue (LDV).....	12
Portée (<i>Range</i>)	12
2. Rassemblez & lancez les Dés d'Attaque.....	12
3. Les Attaques infligent 1 Dégât	12
Dégâts	13
Détermination.....	13
À propos des Actions	14
Phase des Ennemis.....	14
Attaque des Ennemis	14
Mouvement des Ennemis	15
Phase de Décompte	16
Fin de la Partie	17
Options de Jeu.....	17
Niveau de Difficulté.....	17
Pour rendre CoraQuest plus facile	17
Pour rendre CoraQuest plus difficile.....	17
Le Gardien du Donjon	17

Effets des Statuts	18
Sonné (Stunned) –	18
Puant (Stinky) –	18
Empoisonné (Poisoned) –	18
Repoussé (Knocked Back) –	18
F.A.Q. (Foire aux Questions)	19
Résumé des Règles.....	21
1. Phase des Héros	21
Actions Gratuites.....	21
Actions Complètes	21
2. Phase des Ennemis.....	21
Attaque -	21
Mouvement -	21
3. Phase de Décompte	21
Victoire & Défaite.....	21

Préparation

- 1 Choisissez 1 Aventure & trouvez le guide d'installation correspondant dans le Livre de Quêtes.
- 2 Mélangez les Cartes Donjon de Base (Basic Dungeon) numérotées 2-13 (pour 1 Partie Longue, ajoutez également les Cartes Donjon de Base 14-17). Distribuez ces Cartes en 4 piles égales, face cachée.
- 3 1 Carte Histoire du Donjon (Story Dungeon) lettrée A-R sera ajoutée à chacune des 4 piles ; et les piles seront ensuite placées dans un ordre particulier pour former le Paquet Donjon. Des instructions détaillées sur la configuration de votre Paquet Donjon se trouvent dans le Livre de Quêtes.
- 4 Placez le Marqueur Exploration au-dessus du Paquet Donjon.
- 5 Choisissez 4 Héros pour partir en quête. Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison de Héros inclus dans le jeu de base & de Héros créés par vous-même. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les Héros fournis.
- 6 Répartissez les Héros entre les joueurs de la manière qui vous convient. Les jeunes joueurs peuvent vouloir contrôler 1 seul Héros, tandis que les plus âgés peuvent se sentir à l'aise d'en gérer 2, voire 3 si nécessaire.
- 7 Chaque joueur se munit des Figurines (Standee), Cartes Héros, Cadrons de Santé, Pions Décompte & Cartes Équipement de Départ (Starting Equipment) pour ses Héros. L'Équipement de Départ est indiqué sur les Cartes Héros. Réglez les Cadrons de Santé des Héros pour qu'ils correspondent à leur Santé de Départ, comme indiqué sur les Cartes Héros (face « non-déterminé » visible).
- 8 Rassemblez les Cartes Ennemi listées dans votre Aventure & placez leurs Figurines (Standee) à portée de main. Séparez les Cartes & placez-les : face « bannière verte standard » visible.
- 9 Placez la Piste Décompte à côté du Paquet Donjon. Elle ne devrait afficher que les Niveaux 1 & 2, sauf indication contraire dans la Mise en place de votre Aventure.
- 10 Placez le Pion Décompte de chaque Héros à côté de la Piste Décompte. Placez le Pion Menace au Niveau 2, sauf indication contraire dans la Mise en place de votre Aventure.
- 11 Mélangez les Cartes Trésor pour former 1 Paquet (face cachée).
- 12 Placez le Paquet Objet Spécial à côté du Paquet Trésor.
- 13 Placez la Carte Entrée du Donjon (Dungeon Entrance), numérotée 1, au milieu de l'aire de jeu.
- 14 Placez les 4 Héros dans des Cases vides distinctes sur la Carte Entrée du Donjon.
- 15 Placez tous les composants restants de côté ; tous les composants ne sont pas nécessaires dans chaque Aventure.
- 16 Vous êtes maintenant prêt à jouer à CoraQuest !



Lorsque vous êtes prêt, commencez par lire l'Introduction de l'Aventure choisie dans le Livre de Quêtes.



Comment Jouer

CoraQuest se déroule en plusieurs Rounds. Chaque Round se compose de 3 Phases qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. Phase des Héros

Actions Gratuites  & Actions Complètes 

2. Phase des Ennemis

Mouvement  & Attaque 

3. Phase de Décompte

Suivez les Menaces , préparez les Héros & débutez 1 nouvelle Phase des Héros

Carte Héros :



Nom

Arme de Départ : L'Arme du Paquet Équipement de Départ avec laquelle le Héros débute la partie.

Capacité Spéciale : 1 Capacité que le Héros peut utiliser en plaçant son Pion Décompte sur la Piste Décompte.

Non-déterminé : Un rappel pour retourner la Carte Héros du côté "Déterminé".

Dés d'Attaque : Les Dés qui sont combinés avec ceux de l'Arme & lancés quand le Héros attaque.

Mouvement : Nombre de Cases que le Héros peut parcourir en 1 seule Action.

Santé : Les Dégâts que le Héros peut subir avant d'être vaincu.

Carte Monstre :



Nom & lieu d'Apparition (Spawn)

Difficulté : 1 Étendard Vert indique que vous utilisez la version "standard". 1 Étendard Orange affichant le mot "Tough" (Dur) rend l'adversaire plus difficile !!

Portée : Distance en nombre de Cases que l'Ennemi peut atteindre avec son Attaque. Dés d'Attaque : Les Dés que l'Ennemi lance lorsqu'il attaque.

Mouvement: Nombre de Cases que l'Ennemi peut parcourir en 1 Action.

Santé : Dégâts que l'Ennemi peut subir avant d'être vaincu.

Phase des Héros

Vous activez vos Héros durant cette Phase. Chaque Héros effectue 1 Tour complet avant le début du Tour d'1 autre Héros, mais il n'y a pas d'ordre de Tour défini durant la Phase des Héros : vous pouvez utiliser les 4 Héros dans l'ordre de votre choix.

Il y a 2 types d'Actions : Gratuite & Complète.

1 Héros peut effectuer autant d'Actions Gratuites que vous le souhaitez & jusqu'à 2 Actions complètes.

Actions Gratuites


- Révéler le Donjon
- Utiliser 1 Carte Objet (Item)

Actions Complètes


(max 2 par Tour de Héros)

- Mouvement
- Fouille (Search)
- Échange d'Objets
- Raviver 1 Héros
- Attaque

Actions Gratuites

 1 Héros peut effectuer autant d'Actions Gratuites qu'il le souhaite durant son Tour. Les Actions Gratuites peuvent être effectuées à tout moment durant votre Tour & peuvent interrompre les Actions complètes. **1 Héros ne peut pas effectuer d'Action Gratuite durant le Tour d'1 autre Héros.**

Révéler le Donjon

 Si 1 Héros se tient au bord d'1 Carte *Donjon* & se trouve à côté d'1 espace vide, où 1 autre Carte pourrait être placée, vous pouvez alors choisir de Révéler la prochaine section du Donjon. **Vous pouvez Révéler plusieurs Cartes *Donjon* durant 1 Tour** si vous le souhaitez.

S'il s'agit de la **1ère Carte *Donjon*** révélée de ce Round, retirez le **Marqueur *Exploration*** du Paquet & placez-le devant vous. Cela vous rappelle qu'1 Carte *Donjon* a été révélée lors de ce Round.



Piochez **1 Carte *Donjon*** & placez-la **adjacente au Héros**. Vous pouvez pivoter la Carte comme vous le souhaitez, mais **1 Bord entier** de la Carte *Donjon* **doit s'aligner** avec la Carte déjà sur la table. La nouvelle Carte doit avoir **au moins 1 Case de Sol** (pas 1 Case de Mur) jointe orthogonalement ou en diagonale à 1 autre Case de Sol de la Carte *Donjon* sur laquelle se trouve le Héros explorateur. 1 nouvelle Carte *Donjon* ne peut en aucun cas être placée au-dessus d'1 Carte *Donjon* existante.

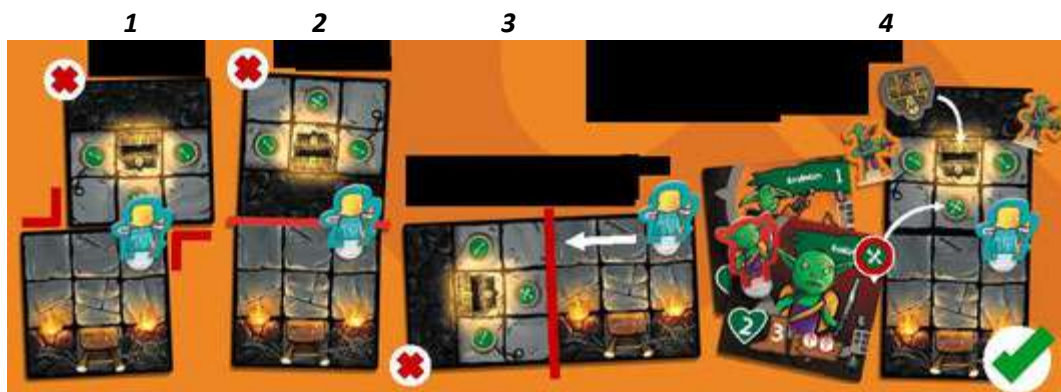
Si la nouvelle Carte *Donjon* contient des **Points d'Apparition** d'Ennemis, placez **1 Ennemi** du type correspondant **sur chacun** des Points. Ils s'activeront lors de la prochaine Phase des Ennemis.

S'il n'y a **pas assez de Figurines** (Standee) d'un type d'Ennemi requis, placez toutes les Figurines disponibles sur les Points d'Apparition de votre choix ; aucun Ennemi n'apparaît dans les autres — les Héros ont probablement suffisamment de problèmes comme ça !



Si la Carte *Donjon* est 1 des 4 Cartes **Histoire** (*Story*), indiquée par ce **Parchemin & 1 Lettre** correspondante (A-R), lisez immédiatement le passage correspondant du **Livre de Quêtes**, puis appliquez toutes instructions spéciales. **Pour le reste, les Cartes *Histoire* sont comme les Cartes *Donjon* ordinaires.**

Si 1 Carte *Donjon* nouvellement révélée contient des **Coffres** au Trésor **ouverts**, placez **1 Pion Coffre** pour couvrir **chacun** des Coffres imprimés.



1. **Les Cartes *Donjon* doivent être alignées**
2. **Les Sols doivent se rejoindre**
3. **Doit rejoindre 1 bord sur lequel se tient le Héros**
4. **Placez les Ennemis sur leurs Points d'Apparition & les Pions Coffre au Trésor sur tous les Coffres ouverts**

Utiliser 1 Carte Objet (*Item*)

Si 1 Héros possède des Cartes *Objet* (comme des **Potions** ou des **Objets Magiques**) affichant des **Effets**, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces Cartes comme **1 Action Gratuite**, *sauf si la Carte indique explicitement qu'il faut 1 Action Complète pour l'utiliser (Full Action to use it)*.

1 Héros peut transporter autant d'**Objets**, d'**Armes** & d'**Armures** qu'il le souhaite. Toutefois, il ne peut utiliser qu'**1 seule Arme & 1 seule Armure à la fois**. En changer est **1 Action Gratuite**, mais, bien que vous puissiez librement échanger des **Objets** en cours d'utilisation à tout moment, **vous ne pouvez jamais utiliser 2 Armes ou 2 Armures au cours d'1 même Action**.



Utilisation gratuite

Actions Complètes

Mouvement



1 Héros peut se déplacer d'un nombre de Cases jusqu'à la valeur de Mouvement de sa Carte Héros (plus ou moins les modificateurs de Sorts, Capacités, ou Objets).

1 Héros peut se déplacer **orthogonalement ou diagonalement**.

1 Héros peut **traverser 1 Case occupée par 1 autre Héros**, mais ne peut pas terminer son Mouvement sur 1 Case occupée.

Les Héros ne peuvent **PAS** franchir **les Cases occupées par des Ennemis**.

1 Héros ne peut **PAS** passer à travers **les Murs** ou sur **1 Carte Donjon non révélée**. Les autres images d'1 Carte Donjon n'affectent pas le Mouvement.

*La Féline Guérisseuse (**Healer Cat**) peut se déplacer jusqu'à 5 Cases pour 1 Action & peut aller n'importe où à l'intérieur de la Limite Bleue, sauf sur les Cases déjà occupées par 1 Héros ou 1 Ennemi.*

Elle peut sortir de la limite en se déplaçant, auquel cas elle Révélera 1 nouvelle Carte Donjon ; & pourra poursuivre son Mouvement.



*Le Hobbit/Halfelin/Petite-Gens (**Halfling**) est trop loin du Coffre au Trésor pour le fouiller.*

*La Dame de la Lance (**Spear Woman**) a fouillé 1 autre Coffre & le Pion Trésor a été retiré.*

Fouille (*Search*)



Si 1 Héros est **sur OU adjacent** (orthogonalement ou diagonalement) à **1 Case contenant 1 Pion Coffre** au Trésor, vous pouvez choisir de Fouiller.

Piochez **1 Carte Trésor** & placez-la, face visible, à côté de la Carte Héros. Retirez ce **Pion Coffre** de la Carte Donjon pour indiquer qu'il a été fouillé. **Chaque Coffre au Trésor peut être fouillé 1 seule fois**.

1 Héros ne peut **PAS** fouiller 1 Coffre au Trésor **si 1 Ennemi est sur la Case**.

Échange d'Objets



Vous pouvez Échanger **n'importe quel nombre de Cartes Objet** avec **1 autre Héros Adjacent** (orthogonalement ou diagonalement). Les échanges ne doivent pas nécessairement être égaux, tant que les 2 joueurs sont d'accord : *1 Héros peut donner 1 Carte & ne rien recevoir en retour.*

*La Dame de la Lance (**Spear Woman**) a trouvé 1 Anneau Magique en piochant 1 Carte Trésor. Elle pourrait utiliser 1 Action Échange d'Objets pour donner l'Anneau au Nain.*



Raviver 1 Héros (Revive)



Utilisez cette Action pour **raviver 1 Héros Sonné/Assommé adjacent**. Vous trouverez plus de détails sur ce Statut en Page 14.

Attaque



(Cf. Section Attaque plus bas)

Capacités Spéciales (*Special Ability*)

Chaque Héros a 1 Capacité Spéciale que vous pouvez utiliser dans certaines situations. Cette Capacité est imprimée sur la Carte *Héros*. **Déclencher 1 Capacité Spéciale ne requiert PAS 1 Action complète, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué dans sa description.**



Quand vous utilisez 1 Capacité Spéciale, placez le **Pion Décompte du Héros sur la Piste Décompte au Niveau 2**. Ces Pions descendront sur la Piste comme décrit dans la section **Phase de Décompte** de ces règles (cf. Page 12). 1 Héros ne peut PAS utiliser sa Capacité Spéciale tant que son Pion Décompte est sur la Piste éponyme.

Placez le Pion du Héros au Niveau 2

Le Pion vous reviendra après 2 ROUNDS

Sauf indication contraire sur la Carte *Héros*, l'utilisation des Capacités Spéciales ne coûte aucune Action.

ATTAQUE

1 Attaque est résolue en suivant ces Étapes dans l'ordre :



1. Choisir 1 Cible
2. Lancer les Dés d'Attaque
3. Infliger des *Dégâts* OU devenir *Déterminé*



1. **Choisissez 1 Cible** que vous souhaitez Attaquer.
Le Héros doit avoir **1 Ligne de Vue dégagée** vers 1 Cible à **Portée** de son Arme.

Ligne de Vue (LDV)

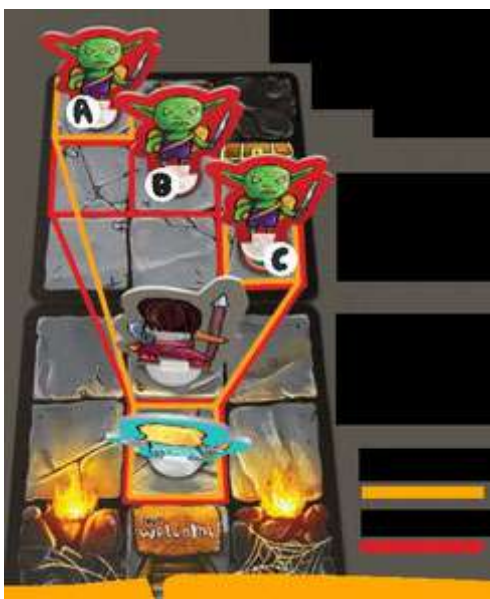
La LDV dégagée est 1 ligne droite imaginaire partant **de n'importe quel coin de la Case** de l'Attaquant, **jusqu'à n'importe quel coin de la Case** de la Cible, sans que rien ne bloque la ligne.

Si une partie de cette ligne droite traverse et/ou longe **1 Case occupée** par **1 autre Héros**, **1 Ennemi** ou **1 Mur**, alors la LDV est **bloquée**.

Portée (Range)

Chaque Arme a 1 Portée, indiquée sur le **côté droit de la Carte Objet**.

Pour mesurer la Portée, comptez le **nombre de Cases entre l'Attaquant & la Cible**, en comptant la Case de la Cible, mais pas celle de l'Attaquant. Si le nombre de Cases est inférieur ou égal à la Portée de l'Arme, alors la Cible est considérée comme étant à Portée.



La Baguette de la Magicienne (*Wizard Woman*) ayant 1 Portée de 3 Cases, elle n'atteint pas le **Gobelin A**.

La Dame de la Lance (*Spear Woman*) bloque la Ligne de Vue de la Magicienne (*Wizard Woman*) vers le **Gobelin B**.

Le **Gobelin C** est en LDV & à Portée de la Magicienne (*Wizard Woman*).

En Ligne de Vue

À Portée



2. **Rassemblez & lancez les Dés d'Attaque** en combinant les Dés indiqués sur la **Carte Héros** avec ceux indiqués sur l'**Arme** que le Héros utilise pour cette Attaque.



3. **Les Attaques infligent 1 Dégât** par **Symbole** de Succès "Éclaboussure" obtenu.

Dégâts

Les Héros & les Ennemis débutent tous avec une certaine quantité de **Santé**, comme indiqué sur leurs Cartes respectives. Les **Héros** & les **Grands Boss** (*Ennemis ayant une Santé supérieure à 5*) utilisent **1 Cadran de Santé**. Durant la préparation, ou quand 1 Grand Boss (**Big Boss**) apparaît, réglez le Cadran pour afficher la **Santé de Départ**.

Les Attaques vont infliger des Dégâts : pour **chaque Dégât infligé, réduisez de 1** le nombre sur le Cadran de Santé. Si le Cadran descend à '0', le Héros ou l'Ennemi est **vaincu** (cf. Page 13 pour plus d'informations sur les Héros Vaincus).

Les **Ennemis normaux** n'ont pas de Cadran de Santé ; à la place, pour **chaque Dégât** qui leur est infligé, ils obtiennent **1 Pion Dégât** (placez-le à côté ou en dessous de la Figurine).

Si 1 Ennemi a un nombre de Pions Dégât supérieur ou égal à sa Santé, il est **vaincu**. Les Ennemis vaincus sont retirés du jeu.

Si 1 Héros ou 1 Ennemi se **soigne**, augmentez le **Cadran de Santé** ou défaussez autant de **Pions Dégât** que du montant soigné. **1 Héros ou 1 Ennemi ne peut jamais dépasser sa Santé de Départ**.

Détermination

Si 1 Héros n'obtient aucun Succès durant 1 Action d'Attaque, il devient **Déterminé**. Retournez la Carte Héros du côté "Déterminé".

Les Héros Déterminés lancent 1 Dé Blanc supplémentaire lorsqu'ils attaquent. La prochaine fois que le Héros obtient 1 Succès, sa Carte Héros doit être retournée sur sa face normale.



Combinez vos **Dés d'Attaque** (Héros + Arme)

Lancez les **Dés d'Attaque**

1 Succès = 1 Dégât !

Cadran Santé d'1 Héros & Cadran Santé d'1 Grand Boss

Suite à 1 Attaque ratée, retournez votre Carte Héros du côté « Déterminé » !

À propos des Actions

1 Héros peut effectuer la **même Action Gratuite ou Complète** plusieurs fois & peut effectuer ses Actions **dans n'importe quel ordre**.

Les Actions Complètes ne peuvent PAS interrompre d'autres Actions Complètes. *Par exemple, 1 Héros ne peut pas utiliser une partie d'1 Action de Mouvement, effectuer 1 Action d'Attaque, puis utiliser le reste de cette même Action de Mouvement.*

Les Actions Gratuites peuvent interrompre les Actions Complètes. *Par exemple, 1 Héros peut utiliser une partie d'1 Action de Mouvement, effectuer l'Action de Révéler le Donjon, puis utiliser le reste de cette même Action de Mouvement.*

1 Héros n'est **pas obligé d'utiliser toutes ses Actions Complètes** si vous ne le souhaitez pas ; toutefois, *1 Héros ne peut pas conserver ses Actions non dépensées d'1 Tour ou d'1 Round à l'autre.*

Une fois qu'1 Héros a effectué toutes ses Actions, **“Épuisez” sa Carte Héros** (en la faisant pivoter sur le côté) **pour indiquer qu'il a terminé son Tour.**

Une fois que tous les Héros ont terminé 1 Tour, passez à la Phase des Ennemis.

Phase des Ennemis

Durant cette Phase, **chaque Ennemi s'active.** Vous pouvez **choisir dans quel ordre** ils s'activent.

Chaque Ennemi dans le Donjon doit effectuer toutes ses Actions (si possible).

Chaque Ennemi dispose de **2 Actions complètes** durant chaque Phase Ennemie ; elles peuvent être de **2 types** : Attaque & Mouvement. **Le même type d'Action peut être utilisé plusieurs fois** (*par exemple, les Ennemis peuvent se déplacer 2 fois ou attaquer 2 fois*). Les Ennemis n'effectuent **aucune Action Gratuite.**

Les Ennemis doivent utiliser leurs Actions d'une manière spécifique. **S'ils peuvent Attaquer 1 Héros, ils le font ;** sinon, ils se déplacent pour pouvoir attaquer.

Attaque des Ennemis



1 Ennemi **DOIT Attaquer 1 Héros** s'il est à **Portée & en Ligne de Vue**. S'il y a plusieurs Cibles potentielles, l'Ennemi attaquera la plus proche. En cas d'égalité de distance, les joueurs peuvent choisir la Cible de l'Ennemi.

1 Ennemi peut Attaquer 1 Héros à Portée & en LDV. Les **Règles de Portée & de LDV** des Ennemis sont les mêmes que celles des Héros (cf. **Page 8**).

Lancez les **Dés d'Attaque** indiqués sur la Carte *Ennemi*.

Chaque **Succès** obtenu inflige **1 Dégât** au Héros ciblé (cf. **Santé & Dégâts** Page 9). **Les Ennemis ne deviennent PAS Déterminés s'ils n'obtiennent aucun Succès.**

Certains Ennemis **Grands Boss** provoquent également des **Effets** de statut Spéciaux lorsqu'ils attaquent (cf. Page 14).

Si le Héros porte 1 Armure, il peut effectuer **1 Jet d'Armure** pour éviter tout ou partie des Dégâts subis. Lancez les Dés indiqués sur la Carte *Objet* de l'Armure : chaque **Succès** obtenu **réduit de 1** le total des Dégâts infligé par l'Ennemi.

N'OUBLIEZ PAS : Si la Santé d'1 Héros descend à zéro (0), vous perdez immédiatement la partie !

Mouvement des Ennemis



Si 1 Ennemi est incapable d'Attaquer 1 Héros, il se déplace vers le plus proche Héros, en utilisant le chemin le plus direct, jusqu'à être à **Portée & en Ligne de Vue** pour 1 Attaque. Il s'arrête alors & peut utiliser le reste de ses Actions pour Attaquer. En cas d'égalité du plus proche Héros, les joueurs peuvent choisir vers quel Héros l'Ennemi se dirige.

Les Ennemis peuvent se déplacer d'un nombre de Cases jusqu'à la Valeur de leur **Mouvement** indiqué sur leur **Carte Ennemi**. Les **Règles de Mouvement des Ennemis** sont les mêmes que celles des Héros (cf. **Page 6**) ; sauf qu'ils **peuvent traverser des Cases occupées par d'autres Ennemis**, mais pas par des Héros.

Les joueurs peuvent choisir si le **Troll** se déplace pour Attaquer la **Dame de la Lance (Spear Woman)** ou la **Magicienne (Wizard Woman)** car elles sont à égale distance.

L'**Orc** va attaquer le **Nain** qui est son plus proche Héros.

Pouvoir Spécial de Grand Boss !!





Phase de Décompte

Cette Phase se déroule en 3 Étapes :

- 1 Réinitialisez toutes les Cartes Héros (remettez les Cartes à la verticale).
- 2 Déplacez tous les Pions Décompte des Héros qui se trouvent sur la Piste Décompte d'1 Niveau vers le bas. Si cela sort le Pion de la Piste, le Héros pourra à nouveau utiliser sa Capacité Spéciale au prochain Round.
- 3 Si le **Marqueur Exploration** est devant 1 Joueur, remettez-le en haut du Paquet Donjon.

Si le **Marqueur Exploration** est toujours sur le Paquet Donjon, ou si le Paquet est vide, déplacez-le Pion Menace d'1 Niveau vers le bas sur la Piste Décompte.

Si le **Pion Menace** sort du bas de la Piste Décompte, des **Araignées Géantes** (Giant Spider) commencent à sortir de leurs toiles ! Placez 1 Pion Araignée sur la Case centrale de chaque Carte Donjon affichant 1 Toile. Si la Case centrale est déjà occupée, placez le Pion Araignée sur 1 Case adjacente vide de votre choix.

Note : La Carte d'Entrée du Donjon contient également 1 Toile.

Une fois que les Araignées sont dans le Donjon, elles agissent comme tous les autres Ennemis, se déplaçant pour Attaquer les Héros durant la Phase des Ennemis. **Chaque Araignée restera en jeu jusqu'à ce qu'elle soit vaincue par les Héros.**



Une fois que vous avez positionné les Pions Araignée, remplacez le Pion Menace au Niveau 2 de la Piste Décompte.

Chaque Round se termine par 1 Phase de Décompte, même lorsque la dernière Carte Donjon a été révélée. La menace d'apparition de plus d'Araignées persiste jusqu'à ce que toutes les Conditions de Fin de partie pour l'Aventure soient remplies.

À la fin de la Phase de Décompte, le Round est terminé. Le prochain Round commence par 1 Phase des Héros.



*Le Pion Décompte du Mec à l'Arbalète (**Crossbow Dude**) est descendu au Niveau 1.*

*Le Pion Décompte du Hobbit (**Halfling**) est sorti de la Piste en descendant du Niveau 1 ; il pourra donc utiliser sa **Capacité Spéciale** au prochain Tour.*

Les Héros n'ayant révélé aucune Carte Donjon durant ce Round, le Pion Menace sort du bas de la Piste Décompte & des Araignées apparaissent sur la Case centrale de chaque Carte Donjon affichant 1 Toile ; le Pion Menace est ensuite remis au Niveau 2.

Fin de la Partie

- 1 **Chaque Aventure a des Conditions de Victoire & de Défaite différentes. Référez-vous à la Quête choisie si nécessaire.**
- 2 **Le Livre de Quêtes contient du texte à lire à haute voix en fin de partie, en fonction du résultat.**
- 3 **N'oubliez pas que si 1 Héros est vaincu, vous perdez, quelle que soit l'Aventure que vous jouez.**

Options de Jeu

Ces modifications suggérées peuvent être utilisées pour adapter CoraQuest à vos joueurs.

Niveau de Difficulté

CoraQuest est conçu pour être un challenge, mais permet aux joueurs de faire parfois des choix imprudents ou irréfléchis. Si vous trouvez que CoraQuest est trop facile ou trop difficile, vous pouvez changer le Niveau de Difficulté.

Pour rendre CoraQuest plus facile



Au lieu que la partie se termine dès qu'1 Héros est **vaincu** (cf. Page 9), vous pouvez rendre le jeu plus facile en utilisant le **Pion Second Souffle** (Second-Wind). Avec cette **Règle Optionnelle**, si 1 Héros est vaincu, 1 des 2 choses suivantes se produit :

Si le **Pion Second Souffle** n'a **pas encore** été **utilisé** dans cette partie, retournez-le du côté vide. Supprimez tous les Effets de Statut du Héros & réglez son Cadran de **Santé** sur **4**.

Si le **Pion Second Souffle** a **déjà** été **utilisé** dans cette partie (c'est-à-dire qu'il a été retourné du côté vide), le Héros est alors **vaincu** & les joueurs **perdent la partie**.

1 Héros dont la Santé est à zéro (0) ne peut être soigné d'aucune manière, sauf en utilisant le Pion Second Souffle.

Pour rendre CoraQuest plus difficile

Chaque Carte Ennemi a 1 face "Standard" & 1 face "Dur" (**Tough**). Pour augmenter le Niveau de Difficulté, jouez avec 1 ou plusieurs versions "**Tough**" des Ennemis. Plus vous incluez de versions Dures, plus la partie sera difficile.

Le Gardien du Donjon

Soyez créatifs ! N'hésitez pas à créer vos propres Règles de Variantes pour CoraQuest. *Par exemple, si vous êtes 5 à vouloir jouer, l'un de vous peut tenter de jouer le "Gardien du Donjon" (Dungeon Keeper) en contrôlant les Monstres engendrés & en prenant toutes leurs décisions.*

Cet exemplaire de CoraQuest est vôtre & vous pouvez en faire ce que vous voulez !

Découvrez l'**Application de Création de Personnage (Character Creator)** disponible sur coraquest.com

Effets des Statuts

Certaines Attaques ou Événements Spéciaux peuvent avoir 1 Effet sur les Héros.

Sonné (Stunned) –

Si 1 Héros est sonné, allongez-le sur le côté. **Les Héros Sonnés ne peuvent effectuer aucune Action** durant la Phase des Héros, y compris utiliser des Capacités Spéciales.

Les Ennemis ignorent les Héros Sonnés : ils ne les attaquent pas. Les Héros Sonnés ne comptent pas pour déterminer où se déplace l'Ennemi qui n'a pas de Héros à Portée. Les Héros Sonnés ne bloquent plus le Mouvement de l'Ennemi ; toutefois, les Héros & les Ennemis ne peuvent pas terminer leur Mouvement sur 1 Case contenant 1 Héros Sonné.

Les Héros Sonnés ne peuvent être relevés que si 1 Héros adjacent dépense 1 Action Complète pour les Raviver. La Figurine (Standee) du Héros Sonné est remise debout & le Héros peut effectuer toutes ses Actions durant cette Phase des Héros normalement.

Puant (Stinky) –

Si 1 Héros ou 1 Ennemi pue, il sent si mauvais qu'**aucun autre Héros ne veut se tenir à côté de lui !**

Si 1 Héros débute son Action dans 1 Case Adjacente à 1 Héros ou 1 Ennemi Puant (orthogonalement ou en diagonale), il doit **d'abord utiliser 1 Action de Mouvement pour s'éloigner d'au moins 1 Case.**

Aucun Héros n'est autorisé à terminer 1 Action de Mouvement dans 1 Case Adjacente à 1 Héros ou 1 Ennemi Puant.

Les Ennemis sont habitués aux choses malodorantes, les Règles de Proximité aux Héros & Ennemis Puants ne les affectent donc pas.

Empoisonné (Poisoned) –

Si 1 Héros est empoisonné, placez 1 Pion *Poison* sur sa Carte Héros.

1 Héros Empoisonné subit 1 Dégât au début de chaque Phase des Héros.

Repoussé (Knocked Back) –

Si 1 Héros est repoussé, il **s'éloigne de 3 Cases** de la source de l'Effet, **en ligne droite.**

S'il **heurte 1 autre Héros ou Ennemi** avant la fin de ce déplacement de 3 Cases, il arrête de bouger & **les 2 subissent 1 Dégât.**

Si le Héros **heurte 1 Mur** avant la fin de ce déplacement de 3 Cases, il subit **2 Dégâts.**

F.A.Q. (Foire aux Questions)

Dois-je choisir d'utiliser les Capacités Spéciales du Hobbit (Halfling) & de la Magicienne (Wizard Woman) avant que les Dés ne soient lancés ?

Non, vous pouvez choisir d'utiliser leurs Capacités Spéciales une fois les Dés lancés.

Lorsqu'il utilise sa Capacité Spéciale, le Nain (Dwarf) peut-il se déplacer & attaquer dans n'importe quel ordre ?

Oui, il peut se déplacer puis attaquer, ou attaquer puis se déplacer.

Dans le Guide de Personnalisation, les Capacités "Ignorez les autres Personnages pour déterminer votre Ligne de Vue" (Œil d'Aigle) & "Quand vous attaquez 1 Orc, ajoutez 1 Dé Blanc à votre Jet" (Fléau des Orcs) durent-elles pour 1 seule Attaque ou pour tout le Tour ?

Elles durent tout le Tour. Mais rappelez-vous que ce ne sont que des idées. Vous pouvez créer les Capacités que vous voulez !

1 Potion de Guérison (Healing Potion) peut-elle donner à 1 Héros plus de Santé qu'il n'en avait au départ ?

Non, 1 Potion de Guérison ne peut pas faire passer la Santé d'1 Héros au-dessus de la valeur inscrite sur sa Carte Héros.

1 Héros peut-il Attaquer avec 2 Armes en même temps ?

Non, 1 Héros ne peut utiliser qu'1 seule Arme par Action d'Attaque.

Les Effets d'Armure peuvent-ils se cumuler ? Auquel cas 1 Héros peut-il utiliser 1 Armure de Cuir (Leather Armour) & 1 Bouclier (Shield) en même temps ?

Non, vous ne pouvez vous défendre qu'avec 1 seul élément d'Armure à la fois.

Le Marqueur Menace descend-il toujours sur la Piste Décompte si vous ne pouvez pas effectuer d'Action Révéler le Donjon car il n'y a plus de Carte dans le Paquet Donjon ?

Oui, si le Paquet Donjon est épuisé, le Marqueur Menace descend d'1 case sur la Piste Décompte à chaque Phase de Décompte.

Y a-t-il une limite au nombre d'Objets qu'1 Héros peut transporter ?

Non, il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Objet qu'1 Héros peut avoir.

Si je ne peux pas Générer 1 Ennemi là où les instructions me le demandent, que dois-je faire ?

Faites apparaître l'Ennemi sur la plus proche Case possible de la Case initialement indiquée. En cas d'égalité pour la plus proche, les joueurs choisissent.

Lorsque les Araignées apparaissent, elles sont placées sur la Case Centrale de toutes les Cartes Donjon affichant 1 Toile. Comme la Magicienne est déjà sur la Case Centrale, les joueurs peuvent choisir où placer le Pion.



Quand vous révéléz 1 Carte Donjon Histoire (Story) & que les instructions vous demandent de prendre 1 Carte Objet Spécial (take a Special Item card), le Héros doit-il se tenir sur cette Carte Histoire pour prendre l'Objet ?

Non, le Héros explorateur n'a pas besoin de se tenir sur la Carte Donjon Histoire pour prendre la Carte Objet Spécial (Special Item).

1 Héros peut-il révéler 1 Carte Donjon en diagonale s'il se trouve dans un coin ?

Non, 1 Carte Donjon ne peut être révélée que si elle s'aligne avec un côté entier (3 Cases) de la Carte sur laquelle se tient le Héros explorateur.

A quoi servent les Pièces d'Or sur les Cartes Objet ?

Les Pièces sont utilisées dans certaines Aventures. Elles n'ont aucun effet dans le jeu, sauf indication contraire dans l'Aventure que vous jouez.

Le Chat Garde du Corps (Bodyguard Cat) de la Féline Guérisseuse (Healer Cat) a-t-il sa propre Figurine (Standee) ?

Non, les Règles du Chat Garde du Corps sont les mêmes que pour toutes les Armes normales. La Féline Guérisseuse lui dit qui Attaquer & il bondit pour le griffer (toutefois, il n'aime jamais être trop loin de la Féline Guérisseuse).



Pourquoi les Pions Araignée ont-ils 1 Couleur différente de chaque côté ?

Si vous utilisez la version "Dure" (Tough) des Araignées (cf. Page 13), retournez le Pion du côté Orange (Dur) au côté Gris (Standard) pour indiquer que l'Araignée a subi 1 point de Dégât.

Les Ennemis peuvent-ils devenir Déterminés ?

Non, seuls les Héros deviennent Déterminés.

Les Héros & les Ennemis peuvent-ils se déplacer en diagonale entre 2 Murs (cf. schéma) ?

Oui, les Héros & les Ennemis peuvent toujours se déplacer orthogonalement ou en diagonale, à condition que la Case vers laquelle ils se déplacent (ou traversent) ne soit pas occupée par 1 Personnage Adverse ou 1 Mur.

Si cela vous dérange visuellement, il peut être utile de le considérer comme 1 "Passage Secret" !



La Ligne de Vue (LDV) peut-elle être tracée si elle passe entre 2 Murs ou Personnages diagonalement adjacents ?

Oui. Tant qu'une ligne droite imaginaire peut être tracée de n'importe quel coin de la Case de l'Attaquant à n'importe quel coin de la Case du Défenseur, sans passer à travers ou le long d'1 Case contenant 1 Mur ou 1 Personnage, vous avez une LDV. On considère que le point où 2 Cases Diagonalement Adjacentes se rencontrent ne fait PAS partie de l'une ou l'autre Case.

Le *Halfling* peut tirer sur les 4 Cases affichant 1 Éclaboussure.



Résumé des Règles

1. Phase des Héros

Chaque Héros effectue jusqu'à 2 Actions complètes & autant d'Actions Gratuites qu'il le souhaite par Tour.

Actions Gratuites

Exploration (Révéler le Donjon) - Retirez le Marqueur Exploration du Paquet Donjon (s'il est présent). Placez 1 nouvelle Carte Donjon dans le Donjon, générez les Ennemis & placez 1 Trésor sur les Symboles correspondants. S'il s'agit d'1 Carte Histoire (Story), lisez son texte dans la Quête & suivez les instructions (cf. p.4).

Utiliser 1 Objet - cf. Page 5.

Actions Complètes

Mouvement - Déplacez-vous jusqu'à la valeur de Mouvement de votre Carte Héros (orthogonalement et/ou en diagonale, cf. Page 6).

Fouille - Fouillez 1 Coffre pour piocher 1 Carte Objet dans le Paquet Trésor (cf. Page 6).

Raviver 1 Héros - Réveillez 1 Héros Sonné (Étourdi) adjacent (cf. Page 7).

Échange d'Objets - Échangez n'importe quel nombre d'Objets avec 1 Héros adjacent (cf. Page 7).

Attaque - Choisissez 1 Cible à Portée & en LDV. Lancez les Dés indiqués sur votre Carte Héros + la Carte Objet de votre Arme. Chaque Succès obtenu inflige 1 Dégât à l'Ennemi.

Si vous n'obtenez aucun Succès, retournez votre Carte Héros du côté Déterminé (cf. Page 8).

2. Phase des Ennemis

Chaque Ennemi effectue 2 Actions à chaque Tour (Attaque et/ou Mouvement).

Attaque - 1 Ennemi attaque s'il a 1 Héros à Portée & en LDV (en cas d'égalité, les joueurs choisissent quel Héros est attaqué). Les Ennemis lancent tous les Dés indiqués sur leur Carte Ennemi : chaque Succès obtenu inflige 1 Dégât au Héros ciblé (cf. Page 10).

Mouvement - 1 Ennemi qui n'a pas de Héros à Portée & en LDV se déplace (jusqu'à sa valeur de Mouvement max) vers le plus proche Héros, jusqu'à avoir 1 Portée & 1 LDV (cf. Page 11).

3. Phase de Décompte – cf. Page 12.

Rafraîchissez tous les Héros.

Descendez d'1 Niveau les Pions Héros sur la Piste Décompte.

Si le Marqueur Exploration est toujours sur le Paquet Donjon, descendez d'1 Niveau le Pion Menace sur la Piste Décompte.

Si le Pion Menace sort de la Piste Décompte, générez des Araignées & remettez ensuite le Pion Menace au Niveau 2.

Victoire & Défaite

Vous gagnez la partie si vous répondez aux critères listés dans votre **Aventure**.

Vous perdez la partie si **1 des Héros est vaincu** (c'est-à-dire qu'il subit plus de Dégâts que sa Santé).

© 2021 - Dan Hughes - Gary King

Traduction française : Cyrunicorn, le 11 Novembre 2021

Révision du 05 Décembre 2021