

KROSMASTER®

ARENA

LIVRET DE RÈGLES

2008-09
FRIGOST





Un hiver sans fin.

Après une petite excursion sur le continent gelé de Frigost, les Démons des Heures et des Minutes ont sélectionné pour vous les endroits les plus froids, les plus arides et les plus dangereux... pour leur seul bonheur ! Une fois encore, vos Krosmasters vont se retrouver projetés dans des arènes de combat et devront se battre pour survivre. Cette fois-ci, les facétieux démons ont mis le paquet : les arènes sont plus tactiques, les bonus plus puissants et l'enjeu plus haut. Car en effet, ils ont réussi à capturer un invité d'honneur : Jacquemart Tocante, plus connu sous le nom de Comte Harebourg. C'est d'ailleurs un peu à cause de lui si Frigost en est là. Car sans son génie de montreur de montres, les habitants de ce continent vivraient paisiblement au rythme des saisons.

Pour la petite histoire, sachez que Jiva, la protectrice du mois de Javian, usa de ses charmes et poussa le Comte à supprimer l'hiver grâce à sa clepsydre titanesque, complexe enchevêtrement de mécanismes et de magie. Mais le destin en décida autrement et Djaul, le protecteur du mois de Descendre, jeta une malédiction sur la clepsydre et la fit fonctionner à l'envers : au lieu de supprimer l'hiver, le continent de Frigost tout entier fut condamné à revivre le mois glacé de Descendre pour l'éternité ! Quel farceur, ce Djaul.

Mais pour les Krosmasters de l'Hormonde, Frigost représente maintenant une occasion de plus pour briller aux yeux des démons. A terme, chacun espère pouvoir retourner dans son monde d'origine. Alors faites vos raquettes, fourbissez vos glaçons et n'oubliez surtout pas de prendre une petite laine, car l'hiver sera long.

Bienvenue dans les règles de Frigost, l'extension complètement givrée pour Krosmaster Arena

SOMMAIRE

Un hiver sans fin.....	Page 2
Contenu de la boîte.....	Page 3
Règles de Frigost.....	Pages 4-5
Récompenses Démoniaques.....	Pages 6-7
Aides de jeu.....	Page 8

CONTENU DE LA BOITE



x1 **Figurine Krosmaster et sa carte de personnage : le COMTE HAREBOURG**

Jacquemart Tocante de Harebourg, Comte de Frigost, est un disciple de Xélor recherché pour outrage à l'autorité hivernale, dégivrage intempetif, atteinte à la chaleur, trouble de l'ordre climatique et bien d'autres crimes glacés. Dans le jeu, c'est un personnage de niveau 6, sa figurine peut donc remplacer deux personnages de niveau 3 de la boîte de jeu Krosmaster Arena.



x72 **Pions Récompense Démoniaque**

Les pions Récompenses Démoniaques de Frigost font froid dans le dos. Surtout celles de rang Rubis : elles sont à frissonner de bonheur !



x15 **Pions Invocation**

Glaciation de pouvoir avec les nouveaux mobs de Frigost. Friiise !



x18 **Décor à monter**

Vous pouvez dépuncher et monter soigneusement les cubes de glace, les geysers et les arbres. Même si ce n'est pas l'hiver.

x6 **+1/-1 PA Gelé**

Marqueur Point d'Action gelé.

x6 **+1/-1 PM Gelé**

Marqueur Point de Mouvement gelé.



x21 **Marqueurs Blessure Gelée**

Ces marqueurs gelés permettent de suivre l'état de santé d'un personnage.



x1 **Plateau de jeu double-face**

Ces deux nouvelles arènes de combat vous feront fondre de plaisir.

RÈGLES DE FRIGOST

Les démons s'en sont pris au continent gelé, résultat : un plateau de jeu enneigé, des décors glacés, des dégâts gelés, des récompenses démoniaques givrées, des invocations complètement frappées, de nouveaux pouvoirs congelés... La liste est longue !

DEBUT DE PARTIE

La mise en place d'un combat sur Frigost change légèrement.

Construction d'équipe

Une équipe peut contenir au maximum une seule figurine de « Boss ».

Choix du terrain

Nouveau continent, nouveaux horizons ! Soyez vigilants quand vous choisissez le terrain et son orientation car les deux nouvelles arènes de combat que les démons ont ramené de Frigost sont plus techniques à jouer.

Décors

Placez les décors aux endroits indiqués sur le terrain de jeu.



Pions Récompense Démoniaque

Au début de la partie, trie les pions Récompense Démoniaques par rang : GRANIT (G), JADE (J), OR (O) et RUBIS (R).

Formez deux piles avec les récompenses démoniaques de chaque Rang. Retournez un pion du dessus de chaque pile et placez-les face visible à côté. Vous obtenez donc 8 piles de pions Récompense Démoniaque (2 de chaque Rang) et 8 pions face Boost, Buff ou Equipement visible.

Quand un pion Récompense Démoniaque face visible est acheté, il est immédiatement remplacé par un autre de la pile correspondante.

DEGATS GELES

Sur Frigost, vos Krosmasters subiront parfois des blessures gelées !

Sorts gelés

Si un sort d'attaque inflige des dégâts gelés, on dit que c'est un sort gelé.



Les sorts gelés infligent des dégâts gelés : au lieu de placer des marqueurs Blessure normaux (B), utilisez les marqueurs Blessure gelée (BG) fournis dans cette boîte. Un personnage est mis KO quand il a cumulé autant de blessures (gelées ou non) que sa caractéristique PV.

Marqueurs Blessure gelée (BG)

Un marqueur Blessure gelée ne peut pas être retiré d'un personnage comme un marqueur Blessure normal : on ne peut pas soigner de blessure gelée. Certaines règles de jeu précisent qu'on peut soigner ou retirer des blessures gelées ; c'est la seule manière d'enlever un marqueur Blessure gelée.

Marqueurs +1 PM/-1 PM gelés (PMG)

Ces marqueurs gelés s'appliquent comme les marqueurs +1 PM / -1 PM mais ne sont alors pas retirés de la carte de personnage. Deux marqueurs +1 PM gelé et -1 PM gelé s'annulent entre eux et sont retirés du jeu.

Marqueurs +1 PA/-1 PA gelés (PAG)

Ces marqueurs gelés s'appliquent comme les marqueurs +1 PA / -1 PA mais ne sont alors pas retirés de la carte de personnage. Deux marqueurs +1 PA gelé et -1 PA gelé s'annulent entre eux et sont retirés du jeu.

Nouvelle action de Krosmaster : SE LES DÉGELER (2 PA)

Un Krosmaster peut se libérer de marqueurs Blessure gelée, -1 PM gelé et -1 PA gelé grâce à cette action. Se les dégeler n'est pas un sort. Un Krosmaster peut dépenser 2 PA pour bénéficier des trois effets suivants :

- Transformez une blessure gelée en une blessure normale.
- Remplacez un marqueur -1 PM gelé de sa carte de personnage par un marqueur -1 PM.
- Remplacez un marqueur -1 PA gelé de sa carte de personnage par un marqueur -1 PA.

Dégel automatique

A la fin de la phase d'activation d'un Krosmaster :

- Transformez une blessure gelée en une blessure normale
- Remplacez un marqueur +1/-1 PM gelé de sa carte de personnage par le marqueur +1/-1 PM correspondant.
- Remplacez un marqueur +1/-1 PA gelé de sa carte de personnage par le marqueur +1/-1 PA correspondant.

Le dégel automatique n'affecte pas les pions Invocation ou les décors.

Compatibilité gelé – non gelé

Si les dégâts d'un sort sont modifiés par des bonus ou malus de dégâts gelés, alors le sort inflige au final des dégâts gelés.

Si les dégâts d'un sort gelé sont modifiés par des bonus ou malus de dégâts (gelés ou non), alors le sort inflige au final des dégâts gelés.

ZONES D'EFFET

Certains sorts de Frigost frappent en zone et utilisent de nouvelles zones d'effet.



Pour la zone « Hache », le joueur actif choisit quelle gabarit de zone il souhaite utiliser. Pour la zone « Aiguille », toutes les cibles additionnelles doivent être alignées avec le personnage qui lance le sort et être plus éloignées de lui.

PIONS INVOCATION

Les pions Invocation de Frigost sont tous des pions Mob.

Les Granduks font partie de la famille des Sinistros, des créatures mécaniques et magiques construites par le Comte Harebourg. Ils sont considérés en tous points comme s'ils s'appelaient «Sinistro». Quand il faut mettre en jeu un Sinistro, on peut donc utiliser un pion Granduk.

Les Tofus Givre sont de la famille des Tofus. Ils sont considérés en tous points comme s'ils s'appelaient «Tofu». Dans une arène de Frigost, la Reine des Tofus ne peut invoquer que des Tofus Givres. Utiliser les pions Tofu Givre plutôt que les pions Tofu normaux.

Le Boufmouth est de la famille des Bouftous. Il est considéré en tous points comme s'il s'appelait «Bouftou». Dans une arène de Frigost, le Roi des Bouftous ne peut invoquer que le Boufmouth. Utiliser le pion Boufmouth plutôt que le pion Bouftou normal.

Les autres pions Mob peuvent être mis en jeu grâce aux pions Récompense Démoniaque de Frigost. Utiliser le pion correspondant à la description de la récompense démoniaque.

POUVOIRS

Frigost apporte son lot de nouveaux pouvoirs !

Gelure : les sorts d'attaque de ce personnage deviennent des sorts gelés, ils infligent donc des dégâts gelés plutôt que des dégâts normaux. Ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

Kazage : si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 PM sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 PM gelé à la place.

Dékazage : si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 PM sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 PM gelé à la place.

Aksélération : si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 PA sur la ou les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 PA gelé à la place.

Kongélaksion : si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 PA sur la ou les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 PA gelé à la place.

Les effets additionnels **Kazage**, **Dékazage**, **Aksélération** et **Kongélaksion** ne fonctionnent pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

Feu Intérieur : ce personnage ne peut pas recevoir de nouveaux marqueurs Blessure gelée, PM gelé ou PA gelé ; s'il devait en recevoir, il reçoit autant de marqueurs normaux à la place. De plus, ses sorts de soins peuvent soigner les blessures gelées comme si c'étaient des blessures normales.

Fragilité : ce personnage subit 1 Dégât supplémentaire à chaque fois qu'il subit des dégâts (Eau, Air, Terre, Feu ou Neutre), gelés ou non.

Endurance : ce personnage subit 2 Dégât de moins à chaque fois qu'il subit des dégâts (Eau, Air, Terre, Feu ou Neutre), gelés ou non.

Farneur : à la fin du tour de ce personnage, s'il a ramassé au moins 1 Kama pendant son tour, prenez 1 pion Kama supplémentaire de la réserve.

Aveuglement : les sorts de ce personnage ne peuvent cibler que des cases adjacentes à lui.

Insensible (règle modifiée) : les effets additionnels des sorts sont ignorés par les cibles qui possèdent ce pouvoir, à l'exception de ceux qui infligent des dégâts supplémentaire ou des blessures. Les sorts personnels ne sont pas affectés par le pouvoir Insensible.

DÉCORS

Arbres Morts et Sapins Enneigés.

Les arbres morts et les sapins enneigés sont sujets aux mêmes règles que les arbres : ils sont impassables et gênent la ligne de vue.

Geysers

Les geysers sont comme les buissons : ils sont impassables.

Cubes de Glace

Les cubes de glace sont un peu comme les caisses : une case occupée par un cube de glace est considérée comme libre et la PO max des sorts d'un personnage qui se trouve sur un cube de glace est augmentée de 1 case.

Toutefois, un cube de glace n'a pas le pouvoir Insensible comme tous les autres décors et il ne peut se trouver que sur une case Patinoire.

Cases Patinoire :



Nouveau sort de Krosmaster : POUSSE-GLACON

Un Krosmaster adjacent à un cube de glace peut lancer le sort suivant :



Quand un cube de glace est repoussé grâce à ce sort, il est déplacé d'autant de cases que possible en ligne droite, mais sans jamais sortir des cases Patinoire. Si une case impassable ou un autre cube de glace se trouve sur son chemin, il s'arrête juste avant.

De plus, si un Krosmaster, un pion Mob ou un pion Bombe se trouve sur le cube de glace quand il est déplacé grâce au Pousse-Glaçon, il reste sur le cube et se déplace avec lui (même s'il a le pouvoir Insensible). Les pions Piège et les pions Kama, eux, ne sont toutefois pas déplacés avec le cube.

Règle optionnelle : Destruction de Décors

Dans le cadre cette règle optionnelle, voici les caractéristiques des décors de Frigost.



RECOMPENSES DEMONIAQUES

Les Démon des Heures et des Minutes vous donnent tous les moyens de vous surpasser dans les arènes de Frigost. Vos Krosmasters pourront acquérir des capacités à vous glacer le sang, les récompenses démoniaques de rang Rubis. Ils auront aussi accès à un nouveau type d'équipement, les Trophées.

Les Récompenses Démoniaques Rubis

A continent gelé, récompenses complètement givrées ! Les pions Récompense Démoniaque de rang Rubis coûtent 18 Kamas, il va donc falloir économiser pour vous les payer. Mais le jeu en vaut le stalagmite, car ce sont de véritables options sur la victoire !

Les Trophées

Considéré en tous points comme un pion Dofus, un pion Trophée peut être activé si le Krosmaster ne possède ni pion Dofus ni pion Trophée déjà révélé. De la même manière, un pion Dofus ne peut donc être révélé que dans les mêmes conditions. Mais les trophées, ça se mérite ! Et les démons ont un sens du mérite pour le moins caustique : un Krosmaster ne peut révéler un pion Trophée que si vous possédez moins de GG que chacun de vos adversaires !



RÉCOMPENSES DÉMONIAQUES

Debout les Krosmasters, et haut les cœurs ! Enfilez vos boufbottes, parce que ça caille aujourd'hui. Ca caille tous les jours par ici...

LES BOOSTS DE FRIGOST



Les effets de ces 4 récompenses démoniaques sont similaires. Un Krosmaster qui utilise un de ces Boosts gagne immédiatement 2 PA ; de plus, les dégâts infligés par le prochain sort élémentaire de corps à corps qu'il lancera ce tour sont augmentés de 2 points et deviennent gelés.



Eclair Glacé est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases en ligne et dépense 2 PA. Eclair Glacé inflige 3 Dégâts neutres gelés.



Bankiz est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases en ligne et dépense 2 PA. Bankiz inflige 0 Dégât neutre gelé et la cible du sort subit un malus de -1 PM gelé (Placez un marqueur -1 PM gelé).



Gel Immédiat est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases en ligne et dépense 2 PA. Gel Immédiat inflige 1 Dégât neutre gelé et la cible du sort subit un malus de -1 PA gelé (Placez un marqueur -1 PA gelé).



Vent Chaud est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 0 à 3 cases en ligne et dépense 2 PA. Vent Chaud soigne 3 blessures gelées ou non à la cible.



Lorsque votre Krosmaster utilise l'Oeuf de Gélikan, il invoque un Gélikan. Placez le pion Mob « Gélikan » dans une case adjacente libre. Désormais, le Gélikan joue son tour après le Krosmaster qui l'a invoqué.



Les effets de ces 4 récompenses démoniaques sont similaires. Un Krosmaster qui utilise un de ces Boosts gagne immédiatement 1 PM ; de plus, les dégâts infligés par le prochain sort élémentaire qu'il lancera ce tour sont augmentés de 1 point et deviennent gelés.



Coup d'Effroi est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases sans ligne de vue, et dépense 2 PA. Coup d'Effroi inflige 1 Dégât neutre gelé à la cible ; de plus, le joueur actif choisit un pion Récompense Démoniaque (révélé ou non) de la cible et le défausse. La PO max de ce sort ne peut pas être augmentée.



Lorsque votre Krosmaster utilise le Cuplemel, il invoque un Shamansot. Placez le pion Mob « Shamansot » dans une case adjacente libre. Désormais, le Shamansot joue son tour après le Krosmaster qui l'a invoqué.



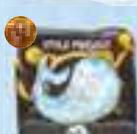
Douche Froide est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases sans ligne de vue, et dépense 6 PA. Douche Froide inflige 1 Dégât neutre gelé à la cible ; de plus, tous les pions Récompense Démoniaque (révélés ou non) de la cible sont défaussés. La PO max de ce sort ne peut pas être augmentée.



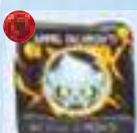
Ere Glacière est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 0 à 3 cases de distance, et dépense 0 PA. Ere Glacière n'inflige pas de dégât mais transforme tous les marqueurs PM, PA et Blessures de la cible en marqueurs gelés.



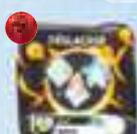
Lorsque votre Krosmaster utilise l'Allié Givreux, il invoque un Givreux. Placez le pion Mob « Givreux » dans une case adjacente libre. Désormais, le Givreux joue son tour après le Krosmaster qui l'a invoqué.



Lorsque votre Krosmaster utilise le Style Frigost, les dégâts infligés par le prochain sort d'attaque élémentaire qu'il lancera ce tour sont augmentés de 4 points et deviennent des dégâts gelés.



Lorsque votre Krosmaster utilise l'Appel du Yech'Ti, il invoque le Yech'Ti. Placez le pion Mob « Yech'Ti » dans une case adjacente libre. Désormais, le Yech'Ti joue son tour après le Krosmaster qui l'a invoqué.



Déglaçage est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 0 à 3 cases de distance, et dépense 0 PA. Déglaçage n'inflige pas de dégât mais retire tous les marqueurs gelés de la cible.

LES BUFFS DE FRIGOST



Les effets de ces 4 récompenses démoniaques sont similaires. Tant qu'un de ces pions Buff est face visible sur sa carte, un Krosmaster bénéficie des effets suivants :

- La PO max des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 1 case.
- Les sorts d'attaque de l'élément associé (Eau, Air, Terre ou Feu) infligent 1 Dégât supplémentaire.
- Il gagne le pouvoir Gelure.



Tant que le pion Style Granduk est face visible sur la carte d'un Krosmaster, la PO max des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 1 case et il gagne les pouvoirs Feu Intérieur et Gelure.



Tant que le pion Chokokoko est face visible sur la carte d'un Krosmaster, il gagne les pouvoirs Insensible et Armure.



Tant que le pion Aquastyle est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'Eau infligent 1 Dégât supplémentaire et causent des dégâts gelés ; de plus, il gagne les pouvoirs Tacle et Kongélaksion.



Tant que le pion Aérostyle est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'Air infligent 1 Dégât supplémentaire et causent des dégâts gelés ; de plus, il gagne les pouvoirs Esquive et Kazage.



Tant que le pion Terrastyle est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts de Terre infligent 1 Dégât supplémentaire et causent des dégâts gelés ; de plus, il gagne les pouvoirs Armure et Dékazage.



Tant que le pion Pyrostyle est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts de Feu infligent 1 Dégât supplémentaire et causent des dégâts gelés ; de plus, il gagne les pouvoirs Critique et Akséléraksion.



Tant que le pion Obsidienne est face visible sur la carte d'un Krosmaster, la PO max des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 3 cases et il gagne les pouvoirs Immunisé et Insensible.



Tant que le pion Style Harebourg est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'attaque élémentaire infligent 2 Dégâts supplémentaires et causent des dégâts gelés ; de plus, il gagne le pouvoir Insensible et Feu Intérieur.



Tant que le pion Style Djaul est face visible sur la carte d'un Krosmaster, vous bénéficiez des effets suivants :

- A chaque fois que ce Krosmaster met K.O un Krosmaster adverse durant votre tour, vous gagnez 1 GG de plus.
- S'il est mis KO durant le tour d'un joueur adverse, ce personnage rapporte 0 GG.

LES EQUIPEMENTS DE FRIGOST



Le Krosmaster qui porte cette arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 6 cases de distance en ligne : attaquer avec le Pic à Glace coûte 3 PA et inflige 0 Dégât neutre gelé à chaque cible dans la Zone Aiguille.



Le Krosmaster qui porte cette arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec la Hache Manfroy coûte 6 PA et inflige 2 Dégâts neutres gelés à chaque cible dans la Zone Hache.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, il gagne le pouvoir **Farmeur**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec la Hache Héléme coûte **6 PA** et inflige **3 Dégâts** de terre gelés à chaque cible dans la **Zone Hache**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec le Sabre Heutelle coûte **3 PA** et inflige **3 Dégâts** neutres gelés. Il n'est possible d'attaquer qu'une seule fois par tour avec le Sabre Heutelle.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec la Pelle du Prof. Xa coûte **4 PA** et inflige **3 Dégâts** de feu gelés à chaque cible dans la **Zone Pelle**. Règle optionnelle : si vous vous appelez Charles ou Xavier, vous pouvez regarder à tout moment les pions Récompense Démoniaque face cachée du dessus des piles.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 1 point, la **PO max** des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 1 case et il gagne le pouvoir **Feu Intérieur**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, il gagne les pouvoirs **Critique**, **Armure**, **Esquive** et **Tacle**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 7 points et il gagne le pouvoir **Aveuglement**.



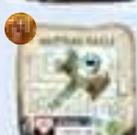
Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, il gagne les pouvoirs **Gelure** et **Critique**.



Tant que ce pion Trophée est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 2 points et il gagne le pouvoir **Insensible**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 6 cases de distance en ligne : attaquer avec l'Aiguille de Minuit coûte **3 PA** et inflige **1 Dégât** d'air gelé à chaque cible dans la **Zone Aiguille**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec le Marteau Racle coûte **6 PA** et inflige **2 Dégâts** de terre gelés à chaque cible dans la **Zone Marteau**. De plus, chaque cible du sort subit un malus de **-1 PM** gelé (Placez un marqueur **-1 PM** gelé).



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec les Dagues Achantes coûte **2 PA** et inflige **2 Dégâts** d'eau gelés ; de plus, la cible du sort subit un malus de **-1 PA** gelé (Placez un marqueur **-1 PA** gelé). Il n'est possible d'attaquer qu'une seule fois par tour avec les Dagues Achantes.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort d'invocation : utiliser le Bâton Shamansot coûte **3 PA** et n'inflige pas de dégât, mais permet de mettre en jeu un pion Mob « Timansot » dans la case adjacente libre ciblée. Le contrôle d'invocation de ce sort est égal à **(3)**, et les Timansots jouent leur tour après le Krosmaster qui les a invoqués.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 5 points, sa caractéristique **PA** est augmentée de 1 point, et il gagne le pouvoir **Konglaksion**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 3 points, sa caractéristique **PA** est augmentée de 1 point, et il gagne le pouvoir **Akséléraksion**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 4 points, sa caractéristique **PM** est augmentée de 1 point, et il gagne le pouvoir **Dékazage**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 2 point, sa caractéristique **PM** est augmentée de 1 point, et il gagne le pouvoir **Kazage**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 4 points et il gagne le pouvoir **Insensible**.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 7 points et il gagne le pouvoir **Armure**.



Tant que ce pion Trophée est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 3 points et il gagne les pouvoirs **Résistance**, **Résistance** et **Résistance** (le Trophée Robuste n'affecte pas les dégâts neutres).



Tant que ce pion Trophée est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'attaque élémentaire (Eau, Air, Terre et Feu) infligent **1 Dégât** supplémentaire et causent des dégâts gelés (le Trophée Puissant n'affecte pas les dégâts neutres). De plus, il gagne le pouvoir **Critique**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 5 cases de distance : attaquer avec l'Arc Ontanporin coûte **5 PA** et inflige **2 Dégât** d'air gelés ; de plus, le joueur actif choisit un pion Récompense Démoniaque (révélé ou non) de la cible et la défause. La **PO max** de ce sort ne peut pas être augmentée.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec l'Epée Gloursonne coûte **3 PA** et inflige **3 Dégâts** de feu gelés à la cible ; de plus, l'Epée Gloursonne applique l'effet additionnel **Vol de Vie**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 6 cases de distance en ligne : attaquer avec la Makabraiguille coûte **3 PA** et inflige **2 Dégât** d'eau gelés à toutes les cibles dans la **Zone Aiguille**.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec la Hache Haimenu coûte **6 PA** et inflige **7 Dégâts** neutres gelés à toutes les cibles dans la **Zone Hache**.



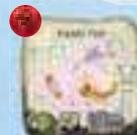
Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses caractéristiques **PV** et **PA** sont chacune augmentées de 3 points et il gagne les pouvoirs **Insensible** et **Feu Intérieur**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 8 points et il gagne les pouvoirs **Tacle** et **Riposte**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 6 points et il gagne les pouvoirs **Armure** et **Guérison**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PM** est augmentée de 2 points, la **PO max** des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 2 cases et il gagne les pouvoirs **Critique** et **Esquive**.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'eau infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts de feu infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'air infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts de terre infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés.



Tant que ce pion Trophée est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'attaque élémentaire (Eau, Air, Terre et Feu) infligent **1 Dégât** de moins. Mais il gagne les pouvoirs **Armure** et **Endurance**.



Tant que ce pion Trophée est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'attaque élémentaire infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés. De plus, il gagne les pouvoirs **Critique** et **Fragilité**.



Tant que ce pion Dofus est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses sorts d'attaque élémentaire infligent **1 Dégât** supplémentaire et causent des dégâts gelés ; ses sorts d'attaque neutre infligent **2 Dégâts** supplémentaires et causent des dégâts gelés ; enfin, il gagne aussi les pouvoirs **Critique** et **Insensible**.

... DEPENSER LES PM ET LES PA ...

Mouvement
Se déplacer d'une case..... Coût
1 PM

Action
Lancer un sort..... Coût
Selon le sort

Actions réservées aux Krosmaster

Ramasser un kama.....	1 PA
Se les dégeler.....	2 PA
Acheter un GG.....	1 PA (+10 kamas)
Acheter une récompense démoniaque GRANIT.....	1 PA (+3 kamas)
Acheter une récompense démoniaque JADE.....	1 PA (+6 kamas)
Acheter une récompense démoniaque OR.....	1 PA (+12 kamas)
Acheter une récompense démoniaque RUBIS.....	1 PA (+18 kamas)
Révéler un Trophée (avoir moins de GG).....	0 PA (action gratuite)
Révéler une autre récompense démoniaque.....	0 PA (action gratuite)
Donner un Coup de Poing.....	5 PA
Pousse-Glaçon (être adjacent à un cube de glace).....	3 PA

... LANCER UN SORT ...

PRÉREQUIS : vérifier le coût, la portée et la ligne de vue.

1 PAYER LE COÛT : dépenser les PA, PM et subir les coûts en Blessure.

2 ZONE D'EFFET : déterminer les cibles additionnelles des sorts à zone d'effet.

3 EFFET ADDITIONNEL : appliquer le texte du sort.

4 CRITIQUE : effectuer le jet de Coup Critique (sorts d'attaque et de soin).

5 ARMURE : effectuer un jet d'armure pour chaque cible (sort d'attaque).

6 BLESSURES : placer ou retirer des blessures (sorts d'attaque et de soin).

7 EFFETS DÉCLENCHÉS : ordre au choix du joueur actif (explosion de bombe, déclenchement de piège, Riposte, Vol de vie...).

... CARACTERISTIQUES ...

NOM	DÉPLACEMENT Case libre ✓ Impassable ✗	LIGNE DE VUE Ne gêne pas ✓ Gêne ✗	EFFET ADDITIONNEL DE SORT Affecté ✓ Insensible ✗	PV
Cube de glace	✓	✓	✓	1
Geysier	✗	✓	✗	3
Arbres Frigost	✗	✗	✗	6
Krosmaster	✗	✗	✓	Voir pion
Tofu Givre, Gélikan	✗	✓	✓	1
Timansot	✗	✓	✓	2
Autre Mobs	✗	✗	✓	Voir pion
Bombes	✗	✓	✓	1
Pièges	✓	✓	✗	-
Kamas	✓	✓	✗	-

Décor Personnage Autre

... F.A.Q. ...

Q Mon Gaspard Fay a le pouvoir Insensible grâce au buff Chokokoko. Il ne gagne donc plus de PA en lançant son Serumphy ?

R Gaspard gagne toujours des PA car Insensible ne s'applique pas aux sorts personnels.

Q Et si Gaspard Fay a les pouvoir Feu intérieur et Aksélération grâce à un Style Granduk et à une Pano Sinistro, dois-je placer des marqueurs gelés sur lui ?

R Non, car le pouvoir Feu Intérieur lui empêche de recevoir des marqueurs gelés.

Q Remington a le pouvoir Insensible grâce à la Pano du Comte, il ne perd plus de PM et de PA quand il lance Pulsar ?

R Remington perd toujours tous ses PM et ses PA car il n'est pas la cible du sort.

Q Dofka Talys a le pouvoir Kazage grâce à la Pano Tengu, les bonus de PM qu'il procure grâce à son pouvoir Aura de Rapidité sont donc des PM gelés ?

R Non, car Kazage ne s'applique qu'aux cibles, et uniquement sur les marqueurs PM procurés par les effets additionnels des sorts. Cela ne marche donc pas avec son Aura de Rapidité.

Q Nox a le pouvoir Kongélaksion grâce au buff Aquastyle, est-ce qu'il vole des PA gelés en lançant son sort Vol du Temps ?

R L'effet additionnel Vol 1 PA infligera 1 marqueur -1 PA gelé à la cible, mais Nox ne gagnera qu'un marqueur +1 PA normal, car il n'est pas la cible du sort.

CRÉDITS : d'après une idée originale de Tot - sous la direction de Jérôme Peschard - Equipe Products : Jie Cai, Romain Caterdjan, Pierre-Henri Dupont. - Lead Design : Murat Celebi / moo-moo. Game Design : Nicolas Degouy. - Lead Graphic Design : Alexandre Papet - Character Design : Edouard Guiton - Equipe 2D : Romain Libersa, Vincent Lombard - Equipe 3D : Laurent Boucher / Tila, Mickael Gantois, Damien Levaufré, Mathieu Thronion. Prototypes : Enaibi - Identité Graphique : Aisk - Illustration de couverture : Xa

REMERCIEMENTS : Manuel Aligné, Mr Anderson, Julien Camblan / Sylfaen, Seb el Canadien, Laurent Carlot / Lorko, Chiko-pops, Darkmaxe, Dominique et Virginie Gaboriaud, Davy Girard, Halden, Maïté Hoste / Eskarina, JU, Aziz Kaddouri, Kam, Mylène Lourdel / Konala, Korri, Knabyss, Kujafilth, Nao de la Soujeole, Nietzsche, Pelin, Pierrick, Tristanggy, Xan et Yunus.

Merci aussi à tous ceux qui ont participé à l'élaboration de cette extension et merci encore à vous !

Grâce à ton code unique, active ta figurine du Comte Harebourg et affronte d'autres joueurs en ligne sur les plateaux Frigost !

www.KROSMaster.com