



KROSMAS^{TER} ARENA²⁰

LIVRET DE RÈGLES

KROSMAS- ARENA 2.0

Bienvenue dans le Krosmoz.

Le Krosmoz, un univers immense contenant tant de choses qu'on ne saurait en faire la liste, est surtout connu pour une petite planète qu'on appelle le Monde des Douze. C'est là que des milliers d'aventuriers vivent leurs histoires au quotidien, et si vous n'en trouvez pas deux qui se ressemblent, tous recherchent en vérité la même chose : les Dofus, ces œufs de dragons aux pouvoirs fantastiques.

Dans la dimension parallèle de l'Harmonie, les Démones des Heures aiment délaissier leur travail de surveillance du temps qui passe pour visiter l'Arena. Là, des guerriers venus du Monde des Douze, kidnappés par les Démones, s'affrontent dans des combats incessants pour le plaisir manifeste de leurs géliers.

Les derniers arrivants dans l'Arena font d'ailleurs sensation. Voyez-vous, les Démones ont découvert récemment l'histoire de Julith, de Joris et Papycho, et de tous les autres. Une histoire qu'ils ont tellement adorée qu'ils voulaient la revoir, encore et encore... Et plutôt que d'attendre la sortie du livre, ils ont préféré kidnapper ses protagonistes directement !

Cette boîte de Krosmaster Arena vous permettra de vous glisser dans la peau des Démones. Sélectionnez une poignée de combattants de l'Arena, les Krosmasters, et affrontez une équipe adverse dans des décors inspirés du film DOFUS - Livre 1: Julith. Un jeu dans lequel votre sens tactique et votre chance seront mis à rude épreuve !

Les quelques pages qui suivent vous présentent le matériel et les règles de Krosmaster Arena d'une manière graduelle ; si c'est votre première rencontre avec le jeu, nous vous conseillons d'y faire un tour. Mais si vous vous sentez d'attaque pour le jeu de plateau dans son ensemble, rendez-vous directement aux Règles du jeu !



BIENVENUE DANS LE KROSMOZ

PAGE 2

SOMMAIRE

PAGE 3

CONTENU DE LA BOITE

PAGES 4-5

PARTIE I : TUTORIELS

PAGES 6-19

- 1 - La foire aux bourre-pif Pages 6-7
- 2 - Mon premier sort Pages 8-9
- 3 - Invoker : c'est la zone Pages 10-11
- 4 - Deux, c'est mieux qu'une Pages 12-13
- 5 - Place aux jeunes Pages 14-15
- 6 - Des maux, toujours des maux Pages 16-17
- 7 - Bourg, ville : tactique des gens d'orme Pages 18-19

PARTIE II : REGLES DU JEU

PAGES 20-25

- Les fondamentaux Page 20
- Début de partie Page 21
- Tour de jeu Page 22
- Les PM et les PA Page 23
- Lancer un sort Pages 24-25

PARTIE III : ANNEXES

PAGES 26-31

- Pions Invocation Page 26
- Pouvoirs Page 27
- Décor Page 27
- Récompenses Démoniaques Page 28-29
- Règles avancées Page 30
- F.A.Q. Page 31

AIDES DE JEU

PAGE 32



CONTENU DE LA BOÎTE



x8

FIGURINES KROSMASTER

8 exclusivités Krosmaster Arena, tirées de DOFUS le film !



x8

CARTES DE PERSONNAGE

toutes les informations concernant un Krosmaster sont regroupées sur sa carte de personnage.

Initiative : c'est la rapidité du personnage.

PM : les Points de Mouvement servent à se déplacer.

PO : la Portée du sort indique la distance de la cible en nombre de cases.

Histoire : ce bref texte d'ambiance permet d'en connaître un peu plus sur la vie du personnage.

Numéro de collection.

PV : quand un personnage a subi autant de Blessures qu'il possède de Points de Vie, il est éliminé.

Niveau : c'est la puissance globale du personnage.

PA : les Points d'Action permettent d'attaquer les ennemis et d'accomplir différentes actions.

Dégâts du sort : c'est le nombre de blessures infligées au personnage adverse. Certains sorts ne coustent pas de dégot.

Coût du sort : c'est le nombre de PA qu'il faut dépenser pour lancer ce sort.

Pouvoirs : ce sont les capacités spéciales du personnage.



x12

+1/-1 PO
Marqueurs de Portée (PO).



x12

+1/-1 PA
Marqueurs Points d'Action (PA).



x12

+1/-1 PM
Marqueurs Points de Mouvement (PM).



x50

MARQUEURS BLESSURE

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



x15 PIONS "GG"

Les fameux Galons de la Gloire, indispensables à la victoire.



x10 DÉS



x18 DÉCORS À MONTER

Détachez soigneusement les sacs, les étols et les caisses, puis montez-les comme ci-dessus. Suivez les repères de montage imprimés sur les faces intérieures des caisses et des étols.



x60 PIONS RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE

Pour améliorer vos Krosmasters en cours de partie, les Démons accordent des Récompenses Démoniaques de trois rangs différents : Granit (faible), Jade (moyen) et Argent (fort).



Une fois révélée, vous découvrirez s'il s'agit d'une récompense de type BOOST (instantané), BUFF (temporaire), ou ÉQUIPEMENT (permanent).



x50 PIONS KAMA

Ce sont des pièces de monnaie, qui servent à acheter des Récompenses Démoniaques ou des Galons de la Gloire.



x4 PIONS INVOCATION

Ces pions représentent tout ce que vous pourrez faire apparaître dans l'arène grâce au contenu de la boîte !

x1 PLATEAU DE JEU DOUBLE FACE

Le plateau de jeu présente deux arènes de combat. Chaque arène a des emplacements prévus pour les décors (étols, caisses, sacs), ainsi que des cases Démon, des cases Kamo et des cases Déploiement.



LA FOIRE AUX BOURRE-PIF

Commençons en douceur avec les bases : le tour de jeu, comment déplacer son personnage et attaquer avec ses poings. Lisez ce qui suit, et quand vous vous sentirez prêts, vous pourrez jouer votre première partie directement sur la page de droite en compagnie de Lilotte et Joris, qui sont occupés à se chamailler !

TOUR DE JEU

Une partie de Krosmaster Arena est découpée en tours de jeu. À votre tour, vous allez pouvoir déplacer votre figurine et la faire attaquer. Puis ce sera au tour de votre adversaire, puis de nouveau à vous, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte la victoire.

À chaque tour, votre personnage dispose de Points de Mouvement (PM) et de Points d'Action (PA) : les PM servent à se déplacer tandis que les PA servent à attaquer. Vous pouvez dépenser les PM et les PA de votre personnage dans l'ordre que vous voulez, en alternant autant de fois que vous voulez. Joris peut par exemple dépenser 2 PM pour se déplacer, puis 5 PA pour attaquer, puis de nouveau 1 PM pour se déplacer.

DÉPLACEMENT

Pendant votre tour, votre personnage peut se déplacer d'un nombre de cases égal au score de PM indiqué sur sa carte. Joris peut donc se déplacer de 3 cases puisqu'il a 3 PM.

Cases adjacentes

Deux cases sont adjacentes quand elles ont un côté en commun. Lors d'un déplacement, on ne compte jamais les cases en diagonale : on ne peut déplacer une figurine que dans une case adjacente.

Quand deux personnages sont adjacents, on dit aussi qu'ils sont au contact, ou engagés au corps à corps.



Cases impossibles

Un personnage ne peut ni passer, ni s'arrêter sur une case contenant un sac ou une figurine.

Blocage (taclé contre esquive)

Quand un de vos personnages veut quitter une case adjacente à un adversaire (on dit aussi se désengager ou quitter le corps à corps), il peut se faire bloquer !

- Votre adversaire lance un dé et s'il obtient 1 ou 2, il réussit son taclé : votre personnage est bloqué.

- Vous pouvez alors vous aussi lancer un dé et si vous obtenez 3, 4 ou 5, votre personnage réussit son esquive.

Si votre personnage n'est pas taclé par l'adversaire ET que vous réussissez votre esquive, il continue son tour normalement.

Si votre adversaire réussit son taclé ET que vous ratez votre esquive, votre personnage est taclé, et perd immédiatement 3 PA et 3 PM pour le tour en cours. Si les deux joueurs ont le même nombre de réussites, votre personnage est agrippé et perd immédiatement 1 PA et 1 PM pour le tour en cours.

Dans le cas où votre personnage perd immédiatement des PA et des PM, il ne peut faire son déplacement que s'il lui reste des PM en réserve pour ce tour.

DONNER UN COUP DE POING

À chaque tour, un personnage peut dépenser autant de Points d'Action que le score de PA indiqué sur sa carte. Un Krosmaster dispose très souvent de plusieurs sorts, mais pour cette première bagarre, il ne pourra utiliser que ses poings. Pour donner un Coup de Poing, il suffit d'être adjacent au personnage adverse et de dépenser 5 PA. Un Coup de Poing inflige 1 dégat à l'adversaire. Un Krosmaster ne peut utiliser qu'un Coup de Poing par tour !

Avec ses 6 PA, Joris ne peut, de toutes façons, donner qu'un seul Coup de Poing

Parade : si l'ennemi doit être adjacent

Côté en Points d'Action (PA)

Déjà du sort



Coup de Poing



par tour, car donner un Coup de Poing « coûte » 5 PA. Après avoir donné un Coup de Poing, il ne lui reste donc que 1 PA. Les PA restants à la fin de son tour sont perdus.

Jet de coup critique

Un coup critique est une attaque particulièrement bien placée, ou d'une force extrême. Quand votre personnage donne un Coup de Poing, lancez le dé pour tenter d'obtenir un coup critique !

- Si le dé indique 1, 2 ou 3, c'est un coup critique !
- Si le dé indique un autre résultat (4, 5 ou 6) le coup est porté normalement mais vous ne bénéficiez pas du coup critique.

Mais votre adversaire n'est pas sans défense, et il faudra comparer votre efficacité en attaque à la sienne en défense.

Jet d'armure

Quand votre personnage subit une attaque, son armure peut annuler une partie des dégâts reçus. Lancez un dé pour savoir si l'armure encaisse le coup :

- Si le dé indique un 1 ou 2, l'armure tient le choc et c'est une défense droite !
- Si le dé indique un autre résultat (3, 4, 5 ou 6) vous ne bénéficiez pas de la défense droite.

Blessures

Après avoir effectué le jet de coup critique et le jet d'armure, placez sur la carte du personnage qui a subi l'attaque autant de marqueurs Blessure que de dégâts infligés.

S'il y a eu plus de coups critiques que de défenses droites, les dégâts de l'attaque sont augmentés de 1 ; à l'inverse s'il y a eu plus de défenses droites que de coups critiques, les dégâts de l'attaque sont réduits de 1. En cas d'égalité, les dégâts sont ceux imprimés sur le sort.

Quand un personnage a ou moins autant de marqueurs Blessure qu'il possède de Points de Vie (PV), il est K.O. Retirez sa figurine du terrain.



(Imprimez sur le sort)

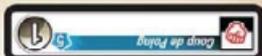
(Obtenez deux dé)



Huhu ! Ça me rappelle mes premières bogares avec mon frère, j'en ai mis presque la forme à l'œil ! Bon, l'important, ça va être de bien placer tes coups, alors je veux que tu te concentres vraiment en lançant ces dés !



Bon, bon, j'aime bien quand ça se chamaille. Avant de passer aux choses sérieuses, pourquoi n'aidrait-on pas Joris à gagner contre cette chipie de Lilotte ? Allez, n'hésitez pas, en avant ! La meilleure des défenses, c'est l'attaque ! Ça tombe bien, Joris est le plus rapide, profitez-en.



..... BUT DU JEU

Mettre K.O. le krosmaster adverse.
(Rappel : un personnage est K.O. quand il a reçu autant de blessures qu'il possède de PV).

..... INSTALLATION

Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Pour cette première partie, vous aurez besoin de 2 sacs, 2 figurines (Lilotte et Joris), de dés et de marqueurs Blessure. Placez un soc sur chaque case prévue à cet effet. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main. Joris part avec un avantage dans ce duel.

..... DÉPLOIEMENT

Placez Lilotte et Joris sur leur case de déploiement. Joris joue en premier car il a un meilleur score d'initiative (♣) que Lilotte (♠).



SCÉNARIO D'INITIATION 2

MON PREMIER SORT

Maintenant que vous savez comment faire pour donner des coups de poing et déplacer votre personnage, nous allons passer à l'étape suivante : les sorts d'attaque et les pouvoirs.

Tous les personnages peuvent donner des coups de poing, mais cette attaque n'est jamais inscrite sur leur carte de personnage car elle est très rarement utilisée. En effet, un Krosmaster est très souvent plus performant avec un sort d'attaque. Vous allez très bientôt comprendre pourquoi.

Les pouvoirs quant à eux sont des capacités particulières propres à chaque personnage, lui permettant d'infliger plus de coups critiques, de mieux encaisser les dégâts avec son armure, de tacler plus facilement ou d'esquiver les tacles plus efficacement.

On suivra pour ça la bataille de deux combattants puissants : Poppycho et Julith.

LES SORTS D'ATTAQUE

Quand votre personnage veut attaquer avec un sort, c'est comme avec un Coup de Poing : on vérifie que la cible est bien à portée, puis le personnage dépense les PA nécessaires, enfin le sort inflige les dégâts indiqués dans le rond coloré à droite... Sans oublier de lancer les dés pour le jet de coup critique et le jet d'armure.

HupperKap

Portée : lui l'ennemi doit être adjacent



L'attaque favorite de Julith est l'HupperKap. Tout comme le Coup de Poing, ce sort se lance contre un adversaire adjoint.

Lancer HupperKap coûte 3 PA. Avec ses 7 PA, Julith peut donc le lancer deux fois par tour (ce qui lui coûte 6 PA au total). C'est déjà mieux ! Vous comprenez maintenant pourquoi Julith n'a pas souvent d'intérêt à donner des coups de poing : elle ne peut en donner qu'un par tour alors qu'elle peut attaquer deux fois avec son HupperKap.

HupperKap inflige 1 dégât à chaque fois qu'il est lancé. Ne vous occupez pas pour l'instant de la couleur du score de dégâts, nous y reviendrons plus tard.

Raminagrobis

Portée : lui l'ennemi doit être à 2 ou 3 cases de distance



Poppycho est un vieux briscard, et il a plus d'un tour dans son vieux sac d'aventurier. Autant dans sa jeunesse il aimait la baston ou coups à corps, autant maintenant il préfère s'orienter vers le combat à distance. Il peut attaquer un ennemi avec son sort Raminagrobis si les deux conditions suivantes sont remplies (voir encadrés) :

- 1 - Julith est à portée du sort
- 2 - Il existe une ligne de vue dégagée entre Poppycho et Julith

Si Julith est à portée du sort Raminagrobis et qu'il existe une ligne de vue entre Poppycho et Julith, le sort peut être lancé. Il coûte 5 PA (Poppycho peut donc le

lancer une fois par tour puisqu'il a 7 PA) et inflige 1 dégât. Comme pour tous les sorts d'attaque, il faut lancer les dés pour le coup critique et l'armure.

1 - VÉRIFIER LA PORTÉE

Il faut que Poppycho soit à portée du sort, c'est-à-dire à 2 ou 3 cases de distance. On compte à partir d'une case adjacente à Poppycho et on ne compte jamais en diagonale (comme pour les déplacements). En vert, les cases à portée du sort Raminagrobis de Poppycho. En rouge, les cases hors de portée.



2 - VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE

Pour que Poppycho « voie » sa cible, il doit pouvoir tracer une ligne imaginaire du centre de la case qu'il occupe jusqu'au centre de la case de son ennemi. Cette ligne ne peut pas couper de case gênant la ligne de vue. Seules les cases occupées par un Krosmaster ou un étal gênent la ligne de vue.

—→ : ligne de vue dégagée
- - - - -→ : pas de ligne de vue.



POUVOIRS

Les pouvoirs sont des compétences ou des talents particuliers qui modifient les règles. Pour ce combat, Poppycho a les pouvoirs Armure et Esquive, alors que Julith a Critique et Tacle.

Pouvoir de Poppycho

Armure : quand Poppycho effectue un jet d'armure, lancez deux dés au lieu d'un seul. Chaque ou compte comme une défense adroite !

Esquive : lors d'un blocage, quand Poppycho effectue un jet d'esquive pour éviter le tacle de Julith, lancez deux dés au lieu d'un seul.

Chaque ou est une réussite.

Si le jet d'esquive de Poppycho compte plus de réussites que le jet de tacle de Julith, Poppycho peut quitter le corps-à-corps sans être embêté. Si c'est l'inverse que se produit, alors là, catastrophe : Poppycho est tacle et perd 3 PM et 3 PA immédiatement ; s'il lui reste des PM, il peut quitter le corps-à-corps de Julith.

En cas d'égalité, il est ograppé et perd 1 PM et 1 PA immédiatement. S'il lui reste des PM, il peut quitter le corps-à-corps de Julith.

Pouvoirs de Julith

Critique : quand Julith attaque avec un sort, lancez deux dés au lieu d'un lors du jet de coup critique. Chaque ou compte comme un coup critique.

Tacle : lors d'un blocage, quand Julith effectue un jet de tacle pour retenir Poppycho au corps-à-corps, lancez deux dés au lieu d'un. Chaque ou est une réussite. Poppycho devra obtenir plus de réussites à son jet d'esquive pour ne pas perdre de PA et de PM.



Ah, voilà un combat comme j'aime en voir, deux êtres au sommet de leur art se confrontent pour défendre ce en quoi ils croient ! Popycha est solide mais il a un point faible : il frope moins bien au corps qu'à distance. Il faudra donc le corner dans un coin pour le travailler au corps, la spécialité de Julith, et ne pas le lâcher d'un poil.



Bon, les gamineries, c'est terminé, maintenant on joue dans la cour des grands ! Je te conseille de te méfier des apparences, parce que même si Julith a l'air plus frêle que Popycha, elle coigne dur, et aime particulièrement tacler son adversaire pour qu'il ne s'enlève pas. Essaie de l'affaiblir à distance, et attention à ses tactes !



BUT DU JEU

Mettre K.O. le Krosmaster adverse.

INSTALLATION

Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 2 sacs, 2 étals, 2 figurines (Popycha et Julith), de dés et de marqueurs Blessure.

Placez un sac et un étal sur chaque case correspondante. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

DÉPLOIEMENT

Placez Julith et Popycha sur leur case de déploiement.

Julith joue en premier car elle a un meilleur score d'initiative (♣) que Popycha (♠).



INVOQUER : C'EST LA ZONE

Avec ce troisième volet, vous allez maîtriser de nouveaux aspects du jeu ! Popycha et Julith poursuivent leur bataille et révéleront de nouveaux atouts. Vous apprendrez comment invoquer Pupuce et l'utiliser avec Popycha. Rien que ça !

De son côté, Julith n'est pas en reste, et dévoilera la vraie puissance de son HupperKap!

SORT D'INVOCATION

Un sort d'invocation permet de mettre en jeu une créature alliée que vous contrôlez et qui vous aidera à combattre votre adversaire.

Le chiffre entre parenthèses indique combien de créatures de ce type peuvent être présentes en même temps sur le terrain. Popycha peut contrôler 1 Pupuce, mais d'autres Krosmasters sont capables de contrôler plus d'invocations.

Portée : la case où la créature est invoquée doit être adjacente au personnage qui lance le sort d'invocation.



Invocation de Pupuce (1)

Mit en jeu 1 PUPUCE.

Côté en Points d'Action : invoquer Pupuce coûte 2 PA.

Ce sort d'invocation coûte en dégâts, ce n'est pas un sort d'attaque.

Chaque sort d'invocation indique quel type de créature est invoqué : un pion Pupuce pour Popycha, mais les héros du Krosmaster sont nombreux, et plein d'autres invocations sont à découvrir.

Nombre de créatures invoquées

Si une invocation est éliminée, elle peut être invoquée de nouveau, tant que la limite sur le terrain est respectée : maximum 1 Pupuce en jeu pour Popycha.

PIONS MOB

Les pions Mob sont semblables en de très nombreux points aux Krosmasters. Ils ont des PM, des PV, des PA et un sort d'attaque. Ils se déplacent et lancent leur sort dans les mêmes conditions (portée, ligne de vue, coût en PA, dégâts). Quand ils subissent des dégâts, on place les marqueurs Blessure directement dessus.

Un pion Mob occupe une case presque comme une figurine : il est impassable mais ne gêne pas la ligne de vue.

Pupuce est représentée par son pion Mob sur le terrain.

Ordre de jeu

Pupuce joue obligatoirement après que Popycha a fini son tour. Quand un Krosmaster contrôle plusieurs invocations, elles sont jouées une par une après lui, dans l'ordre de votre choix.

LE PION PUPUCE



Points de Vie : Pupuce a 2 PV, elle succombe à la deuxième blessure reçue.

Points de Mouvement : Pupuce a 3 PM, elle peut se déplacer de 3 cases maximum par tour.



Points d'Action : Pupuce dispose de 5 PA à dépenser à chaque tour.

Sort de sort : Pupuce peut attaquer un personnage adjacent avec son Pat de Colle. Ce sort lui coûte 4 PA (elle peut donc le lancer une fois par tour) et inflige pas de dégât. On ne fait aucune case de jet de coup critique quand on lance cette attaque ! Pat de Colle a en revanche un effet spécial expliqué un peu plus loin.

Leet : Si Pupuce est mise KO, elle fait gagner 1 karma à Julith. Qu'en fera-t-elle ? Pénitence. Ça va venir au point où ça va le rendre.

Toupi : Pupuce est tellement petite qu'elle ne peut pas tacher, ni être tachée. Elle ignore les règles de blocage.

EFFETS ADDITIONNELS DES SORTS

Le texte en dessous du nom du sort décrit ses effets additionnels. HupperKap et Pat de Colle ont des effets additionnels assez différents :



HupperKap
Zone -Garde- inflige +1 à la cible

principe :

Effet additionnel : quand Julith attaque avec son HupperKap, elle fait un effet de zone et touche plusieurs cases. La cible principale de cette attaque correspond à la case où elle a décidé de lancer son attaque (qui lui est donc adjacente). L'attaque inflige +1 dégât Air, soit un total de 2 dégâts, à la cible principale, mais 1 dégât aux autres cibles.



Pat de Colle
-1 à

principe :

Effet additionnel : quand Pupuce attaque avec son Pat de Colle, elle met un marqueur -1 PM sur sa cible. Quand celle-ci commencent son tour, sa caractéristique PM sera réduite de 1 point pour ce tour, et son retour se fera. Si Julith subit l'attaque de Pupuce, ou tout suivant Julith ne pourra donc, utiliser que 2 PM.

ZONE D'EFFET

Certains sorts comme HupperKap affectent plusieurs cases. Dans ce cas, tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent l'attaque. L'attaque n'est effective qu'un jet de coup critique pour toutes les cibles, mais chaque cible effectue un jet d'armure.

Enfin, les zones ne sont pas gênées par les obstacles : Julith peut se servir de sa zone soufflée pour taper à travers un étal, en prenant ce dernier comme cible principale par exemple.

Zone soufflé

La zone soufflée est lancable dans 4 orientations différentes. En voici une.



Zone Soufflé



Position de Julith.



Cible principale.



Cibles additionnelles.





Tu commences dans un cul-de-sac, il va sûrement essayer de te colteler dedans avec Pupuce, mais pas de panique ! Tu peux facilement le débarrasser de cette dernière avec ton Huppikap. N'oublie pas que tu peux la toucher même si elle se cache derrière un étal, mais que pour elle, c'est plus difficile !



Bon, il va falloir la jouer en subtilité. Grâce à Pupuce, tu peux essayer de ralentir la progression de Julith et de la faire courir après toi pour rien. Si tu es bon à « chat », tu devrais l'en sortir. N'oublie pas qu'elle a un effet de zone : ce serait dommage qu'elle vous touche Pupuce et toi en une seule attaque, alors prudence quand tu te déplaces !



BUT DU JEU

Mettre K.O. le Krosmaster adverse.

INSTALLATION

Placez le livre de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 4 sacs, 4 étals, 2 figurines (Julith et Popycho), 1 pion Mob (Pupuce), de dés, d'un marqueur PM et de marqueurs Blessure.

Placez un sac et un étal sur chaque case correspondante. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

Placez le pion Mob devant le joueur de Popycho.

DÉPLOIEMENT

Placez Julith et Popycho sur leur case de déploiement.

Julith joue en premier puisqu'elle a un meilleur score d'initiative (♣) que Popycho (♠).

N'oubliez pas : les figurines sont des obstacles qui gênent la ligne de vue !

VARIANTES

Inversez les positions de départ et voyez à quel point le placement est important dès le début de la partie.

Essayez en faisant commencer popycho : le premier joueur a indéniablement un avantage.



DEUX, C'EST MIEUX QU'UNE

Maintenant que vous commencez à prendre en main *Julith* et *Papycha*, il est temps

de découvrir le combat en équipe avec deux nouveaux *Krosmasters* :

- *Khan Karkass*, une star internationale de bouffard.

- *Marline*, un *Chamanad* qui rêve d'être une star de bouffard.

À cette occasion, *Papycha* et *Julith* dévoileront enfin leur vraie puissance !

SORTS ET POUVOIRS DE KHAN KARKASS

Rien en Dessous de Géniel

Portée : ici l'ennemi doit être adjacent.



Ce sort n'a pas de pouvoir, mais il tape super fort ! Deux dégâts sans conditions.

Encouragement Viril

Portée : ici le cible doit être adjacente.



Reponse 2 signifie que le personnage attaqué par Encouragement Viril est immédiatement débilité de 2 cartes dans la direction opposée à Khan Karkass. Si le personnage ne peut pas être débilité de 2 cartes à cause d'un obstacle, il ne débilité d'autant de cartes que possible. De plus, cette attaque met 1 PM sur sa cible, ce qui lui donnera pour le prochain tour 1 PM de plus qu'habituellement. Un marqueur +1 PM annule un marqueur -1 PM, et inversement.

Tacle

Khan Karkass lance 1 dé supplémentaire quand il effectue un jet de tacle.

Résistance

Les dégâts occasionnés par un sort de Terre sont automatiquement réduits de 1 point contre ce personnage.

SORTS ET POUVOIRS DE MARLINE

Aguicheur

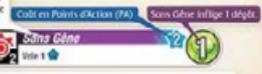
Portée : l'ennemi doit être à 1 à 3 cases de distance. La petite Bèche indique que l'ennemi cible doit être dans la même rangée de cases que Marline.



Atte 1 signifie que le personnage attaqué par Aguicheur est immédiatement déplacé de 1 case en direction de Marline. S'il ne peut pas être déplacé à cause d'un obstacle, il reste sur place et les dégâts sont faits normalement.

Sans Géniel

Le fond violet du nom de ce sort signifie qu'il ne peut pas, dans le même tour, être utilisé plusieurs fois sur le même coïse.



Vite 1 PA indique qu'il faut placer 1 marqueur -1 PA sur la cible, en autant de marqueurs +1 PA sur le lanceur (soit, pour ce sort, 1 marqueur). Les marqueurs PA fonctionnent comme les marqueurs PM.

Fermour

Ce pouvoir vous sera expliqué page 27. N'y faites pas attention pour le moment.

NOUVEAUTÉS DE PAPYCHA ET JULITH

Raminagrobis

Portée : ici l'ennemi doit être à 2 ou 3 cases de distance.



200 de Vite -2 à la personne ciblée : quand *Papycha* attaque avec ce sort, retirez autant de marqueurs *Bleusure* de *Papycha* que de blessures infligées.

-2 PA au personnage ciblé : quand *Papycha* attaque avec ce sort, mettez 2 marqueurs -2 PA à la cible si c'est un personnage (les plans Mab et les *Krosmasters* sont des personnages).

Nunchacoup

Portée : le cible doit être à 1, 2 ou 3 cases de distance. La petite Bèche indique que le *Krosmaster* cible doit être dans la même rangée de cases que *Papycha*.



Quand *Papycha* lance ce sort, il prend la place du personnage qu'il attaque. Le *Krosmaster* ciblé est alors placé dans la case où se trouve *Papycha*. (Échange de position s'effectue dans tous les cas : qu'il inflige des blessures ou pas, même s'il met K.O. le *Krosmaster* qu'il attaque avec son *Nunchacoup*.)

Quand un effet supplémentaire de sort déplace un personnage, on n'applique pas le règle de tacle et d'équipe.

Crafteur

Ce pouvoir vous sera expliqué page 27. N'y faites pas attention pour le moment.

Escapade



Quand *Julith* lance ce sort, elle est déplacée dans la case cible si cette dernière est libre. Elle ignore les règles de blocage des de déplacements.

Insensible

Les effets des autres personnages qui devraient mettre des marqueurs PA, PM, PO ou déplacer *Julith* n'agissent pas sur elle.

ÉQUIPE DE PERSONNAGES

Comme vous dirigez maintenant deux figurines, vous jouerez tous vos personnages pendant tout tour, puis votre adversaire jouera tous les siens, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté la victoire.

INITIATIVE

Lorsque vous dirigez deux *Krosmasters*, ils jouent l'un après l'autre, toujours dans le même ordre. Cet ordre de jeu est défini par l'initiative : votre personnage qui a le score d'initiative le plus élevé joue en premier à chaque tour. En cas d'égalité, vous décidez, au début de la partie, lequel vous voulez jouer en premier.

BLOCAGE MULTIPLE

Quand un personnage veut quitter une case adjacente à deux adversaires, il peut se faire bloquer par les deux ! Dans ce cas, pour chaque personnage adverse, on effectue un jet d'équipe, que l'on compare à un jet de tacle. Une fois tous les jets effectués, les PA et PM éventuellement perdus, le personnage quittant le corps-à-corps peut effectuer son déplacement s'il lui reste des PM.

Bien sûr, j'ai une femme et une merveilleuse manoir à l'arrière. Tu vois, c'est pas que tu es dans le camp des vainqueurs !
 Bwahahaha... le meilleur, c'est que ce ne va pas se faire tout seul. Tu portes va être mûre à rûde gîte, mais surtout il va falloir mettre K.O. les deux pour gagner cette partie. Je te conseille de te concentrer sur l'un des deux dans un premier temps, puis de t'occuper du second dans un deuxième temps : une fois en duel, tu comprendras plus grand-chose. Ne te fess pas concentrer par le petit faitis !



Les mocs, va falloir aller chercher le contact le plus vite possible. Mais ce n'est pas gagné, le position de départ ne nous aide pas. Heureusement qu'on a l'initiative. Il va falloir la jouer fine, et se servir des écus pour s'approcher rapidement de la demoiselle. Si on arrive à la caïncer, Boris pourra remplacer la mette K.O.

DES MAUX, TOUJOURS DES MAUX

Julith, Papycha, Joris, Marline, Khan, Bakara... Si je ne me trompe pas, il reste deux combattants dans cette boîte. Les voici sans plus tarder :

- *Jahash, un Flampernage prêt à tout pour aider son prochain.*
- *Lilotte, l'amie de Joris, toujours prête à le suivre pour une bêtise !*

SORTS DE LILOTTE
Approche Canine

Portée : Approche Canine est un sort d'attaque en ligne ; la case cible doit être dans la même rangée que Lilotte, de 1 à 3 cases de distance.

Rangée 2 : quand elle lance le sort Approche Canine, Lilotte se déplace de deux cases dans la direction de sa cible. Si elle est bloquée par un obstacle, Lilotte est déplacée jusqu'à être adjacente à cet obstacle.



Léchouilles

Portée : Léchouilles peut lancer ce sort sur elle-même (0 partie 0) ou sur un personnage adjacent.



Léchouilles est un sort de soin : il n'ajoute pas de déjts mais restaure au contraire deux marqueurs Blessure de sa cible ! Comme pour tous les sorts, Lilotte effectue un jet de coup critique pour soigner 1 Blessure supplémentaire, et restitue ou total 3 marqueurs Blessure. La cible de Léchouilles n'effectue jamais de jet d'ennemi.

De plus, Léchouilles met un marqueur +1 sur sa cible, ce qui augmente la portée des sorts à portée modifiable de la cible pour son prochain (voir ci-contre).

SORTS ET POUVOIRS DE JAHASH
HupperPunch

Portée : HupperPunch doit être adjacent.



Perse-Assure : la cible de ce sort jette un dé de moins au moment de faire son jet d'ennemi (si elle devait en lancer 1, elle en lance 0 à la place).

Bond Titanesque

Portée : Bond Titanesque est un sort d'attaque en ligne ; la cible doit être dans la même rangée que Jahash à 4 cases de distance.



Rangée 3 du Krosmaster ciblé : contrairement à Lilotte, Jahash n'est déplacé par l'Approche que si sa cible est un Krosmaster. En échange, il est déplacé de 3 cases !

Bonté

Jahash ne peut lancer ce sort qu'une fois par partie (fond rouge).

Portée : Bonté est un sort personnel, il est censé se lancer.



Avec ce sort ultime, Jahash enlève 2 blessures à tous les personnages blessés (même submergés), mais il ne se soigne pas lui-même puisque le terme préfixe « cause ». Cet effet ne demande pas de lancer de dé, le soin qui en découle ne peut donc pas être amélioré.

Critique : Jahash lance un dé supplémentaire lors des jets de coup critique.

MODIFIER LA PORTÉE

L'icône de portée rouge indique que la portée est fixe ; à l'inverse, l'icône de portée verte signale un sort dont la portée maximale peut changer : on parle alors de sort à portée modifiable. La portée minimale, elle, n'est pas modifiable. Il y a deux façons de modifier la portée maximale d'un sort.

- Les coisses

Les coisses ne sont pas des obstacles ; les personnages peuvent s'y déplacer en dépensant un PM depuis une case adjacente. Elles ne gênent pas non plus la ligne de vue.

Déplacer le personnage sur une coisse : la portée maximale de ses sorts à portée modifiable augmente de 1 case.

- Les marqueurs PO

Au début de son tour, un personnage qui a des marqueurs PO sur lui les retire de son profil et applique sur ses sorts à portée modifiable la modification équivalente pour tout le tour.

Il n'y a pas de maximum à la portée d'un sort.



n'augmentent pas (cible rouge)

ne change pas (sort de corps à corps)

BUT DU JEU

Mettre K.O. tous les ennemis !

INSTALLATION

Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 4 coisses, 4 sacs, 4 états, 4 figurines et leur carte (Jahash, Lilotte, Bakara, Joris), de dés, de marqueurs PO, de marqueurs PM et de marqueurs Blessure.

Placez une coisse, un étal et un sac sur chaque case correspondante.

Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

Prenez les cartes de personnage devant vous en plaçant la carte du personnage ayant la plus grande initiative à gauche et celle du personnage ayant la plus petite initiative à droite.

DÉPLOIEMENT

Placez les Krosmasters sur leur case de déploiement. L'équipe Bakara & Lilotte joue en premier.

Mis, ça y est, on est arrivé là, les filles contre les garçons ! Ce n'est pas croyable, ces mecs ! J'aurais cru jamais au-dessus de la portée pendant encore devoir leur montrer qu'on est les meilleures. Ils vont sûrement tenter de s'otterquer à la plus petite, Babarou devra essayer de la protéger pendant que Litine s'occupera de soigner ses blessures. Mais rien n'est en jeu, mais j'ai envie de ne jamais les laisser s'opposer !



D'ici, j'ai l'impression que ça va être une balade de santé : on a les plus grosses attaques, on ne va en faire qu'une bouchée. On a même un sort ultime. Si on l'utilise à bon escient, il peut avoir un impact incroyable sur la partie et peut-être même nous faciliter la victoire. Alors la stratégie va être simple : on fonce dans le tas, et on essaie de se débarrasser de la soigneuse en priorité. Simple, efficace, tout ce que j'aime !

BOURG, VILLE : TACTIQUE DES GENS D'ARME

Vous voilà prêts à livrer une bataille sans merci dans une véritable arène. Chacun d'entre vous dirigera une équipe de 4 Krosmasters, pour le meilleur et pour le pire. Vous découvrirez dans ce dernier scénario d'introduction les bases du jeu sur le grand terrain : les Galons de la Gloire et les pions Kama.

LES GALONS DE LA GLOIRE 🏆

Les Galons de la Gloire représentent votre honneur, votre courage et votre bravoure aux yeux des Démon de l'Harmonie. Ils sont représentés par les pions GG. Chaque joueur dispose de 6 GG en début de partie ; quand un joueur se retrouve sans GG, il perd immédiatement la bataille.

Pour gagner des GG, il n'y a qu'une seule solution : les prendre à votre adversaire ! Mais il existe plusieurs façons de les remporter, ou de les perdre...

Ennemi K.O.

Quand un Krosmaster adverse est mis K.O., retirez la figurine du terrain ainsi que tous les pions qu'il aurait mis en jeu. Prenez à votre adversaire autant de GG que le niveau du Krosmaster mis K.O.

Achat avec des kamas

En payant 12 kamas à la réserve, vous pouvez acheter un GG : prenez alors un pion GG à votre adversaire. Seul un Krosmaster sur une case Démon peut effectuer un achat.

GG sauvoage

Au début de la partie, un pion GG est placé sur le côté du terrain, c'est le GG sauvoage. La première fois que vous gagnez un ou plusieurs GG, quelle que soit la façon dont vous les remportez, vous devez prendre le GG sauvoage en priorité, puis compléter en prenant le reste de vos gains chez l'adversaire.

TOUR DE JEU

Durant votre tour, vérifiez si la tension monte puis jouez vos personnages un par un dans l'ordre de votre timeline (initiative décroissante).

La tension monte !

À la fin de votre tour, avant d'activer votre premier Krosmaster, lancez 2 dés (lire page 22 les explications concernant le jet de tension). Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez choisir de l'ignorer et de relancer 1 dé. S'il n'y a pas eu de relance et qu'un même symbole est visible sur les deux dés (par exemple 🎲 et 🎲), les Démon des Heures et ceux des Minutes mettent la pression : votre adversaire et vous-même perdez chacun un pion GG, que vous rangez dans la boîte de jeu.

Timeline

La timeline définit l'ordre de jeu des personnages de votre équipe durant votre tour. Quand vous jouez vos Krosmasters, vous les activez un par un, en commençant par celui qui a le plus grand score d'initiative.

La timeline de chaque joueur est représentée visuellement en classant de la gauche vers la droite les cartes de personnage de son équipe par ordre décroissant d'initiative. Ainsi, à votre tour, vous jouez le personnage dont la carte est la plus à gauche en premier, puis son voisin de droite et ainsi de suite.

TOUR DE PERSONNAGE

À son tour, un personnage peut bien sûr dépenser ses PM et ses PA pour se déplacer et lancer des sorts ; mais sur un grand terrain, il existe 2 autres moyens de dépenser ses PA pour les Krosmaster : ramasser des kamas, et faire des achats.

Ramasser un pion Kama

Pour 1 PA, un Krosmaster peut ramasser un pion Kama dans sa case. Les kamas ainsi ramassés sont gardés près de vous, à côté de vos pions GG. Ils font partie de votre stock, commun à toute votre équipe.

Certaines cases contiennent deux pions Kama, vous devez les ramasser un par un, ou pris de 1 PA par kama ramassé.

Notez que seul un Krosmaster peut effectuer cette action : les invocations comme Pupuce ne le peuvent pas.

Acheter un GG

Pour 1 PA, un Krosmaster sur une case Démon peut acheter un GG : payez à la réserve 12 kamas de votre stock, et prenez un GG à votre adversaire. Si le GG sauvoage est encore en jeu, vous devez l'acheter en premier. Une équipe ne peut faire qu'un achat de GG par tour.

BUT DU JEU

Être le seul joueur à posséder des Galons de la Gloire.

INSTALLATION

Déplier le plateau de jeu entre les deux joueurs.

Placez les 8 sacs, les 6 étals et les 4 caisses sur les cases correspondantes.

Placez un pion Kama sur chaque case Kama et sur chaque case Démon ; si une case Kama présente 2 kamas, placez-y deux pions.

Placez les pions Kama restants, les marqueurs Blessure, PM et PA et PO ainsi que les dés sur le côté du terrain.

Chaque joueur prend 6 Galons de la Gloire ; placez un GG au bord du terrain entre les deux joueurs, c'est le GG sauvoage.

Choisissez votre équipe, et créez votre timeline au bord de l'arène.

Joueur 1, l'équipe **Bonto** :

- Bakara, Khan Karkass, Papycho, Lilotte

Joueur 2, l'équipe **Brökmar** :

- Julith, Marline, Joris, Johosh

DÉPLOIEMENT

L'équipe **Bonto** se déploie en premier car le total d'initiative de ses personnages est plus élevé que le total d'initiative des personnages de l'équipe **Brökmar**.

Équipe **Bonto** : 🎲+🎲+🎲+🎲+🎲+🎲
Équipe **Brökmar** : 🎲+🎲+🎲+🎲+🎲+🎲

Le joueur de l'équipe **Bonto** place ses 4 Krosmasters dans les cases marquées de pattes de dragondinde bleues de son choix. Puis le joueur de l'équipe **Brökmar** fait de même dans les cases marquées de pattes de dragondinde rouges.

L'équipe **Bonto** joue en premier.

5 dés
6 pions (GG)
Joueur 2 :
Équipe Brakmar

Pions Kama

GG
sauvage
 Marqueurs
PM, PA
et PO

 Marqueurs
Blessure
5 dés
6 pions (GG)
**Récompenses
Démoniaques**

GRANIT



JADE



ARGENT


Joueur 1 :
Équipe Bonta

LES FONDAMENTAUX

Certaines notions et définitions sont indispensables à la compréhension des règles. Lisez bien cette page pour faciliter votre lecture de la suite. Vous pourrez toujours y revenir pour vérifier le sens d'un terme.

BOUT DU JEU

Pour gagner une partie de Krosmaster Arena, vous devez être le seul joueur à posséder des Galons de la Gloire (GG) 🏆. Cette condition est vérifiée à chaque instant, dès lors qu'il n'y a plus de GG sauvage.

Vous gagnez des GG en mettant K.O. des Krosmasters adverses, en les achetant avec des kamas. Un joueur peut aussi revendiquer la victoire s'il est le seul à avoir des Krosmasters en jeu.

LES UNITÉS

Tout ce qui fait partie de l'équipe d'un des joueurs s'appelle une unité. Sur le plateau, une unité est représentée soit par une figurine (pour les Krosmasters), soit par un pion Invocation, soit par un pion correspondant à un mécanisme. Dès que ces unités sont sur le terrain, on peut les distinguer de trois façons différentes !

Alliés ou adversaires

Toutes les unités que vous mettez en jeu sur le plateau sont considérées comme vos alliés, que ce soit les Krosmasters de votre équipe ou les invocations que vous invoquez au cours du jeu. Les unités que votre adversaire déploie sont considérées comme des unités adverses. Une unité est toujours l'une ou l'autre de votre point de vue.

Krosmaster ou invocation

Une unité est soit un Krosmaster, soit une invocation. Un Krosmaster est choisi lors de la construction d'équipe et possède un niveau, indiqué sur sa carte de profil. Une invocation est une unité mise en jeu ou cours de la partie ; à l'inverse des Krosmasters, elle ne possède pas de niveau.

Personnage ou mécanisme

Toute unité qui possède une caractéristique PM est un personnage. Une unité ne possédant pas de caractéristique PM est un mécanisme (les bombes par exemple).

Un mob est un terme qui qualifie une invocation de type personnage ; ne soyez donc pas surpris si vous croisez ce terme plus loin !
Maintenant que vous savez identifier les particularités d'une unité, passons aux caractéristiques.

PRINCIPES PM BV PA

Les trois caractéristiques principales d'une unité sont ses Points de Mouvement (PM), ses Points de Vie (PV) et ses Points d'Action (PA). Ces caractéristiques sont indiquées sur la carte pour les Krosmasters et sur le pion pour les invocations.

- Les PM représentent la mobilité d'un personnage sur le terrain. Avec ses PM, un personnage peut se déplacer de case en case. Il récupère son capital de PM au début de chacun de ses tours.

- Les PV représentent l'endurance d'une unité, sa faculté à encaisser les coups. Au fur et à mesure de la partie, une unité va subir des blessures. Ces blessures vont se cumuler tout ou long de la partie : on ne note des marqueurs Blessure (B) que l'on place sur la carte ou le jeton de l'unité. Une unité ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessure sur sa carte que la valeur de sa caractéristique PV. Si une unité a autant de marqueurs Blessure que sa caractéristique PV, elle est K.O. ; son joueur la retire du terrain et donne à son adversaire autant de GG que le niveau de l'unité éliminée. Les invocations n'ont pas de niveau et ne sont donc jamais de GG.

Quand un sort ou un effet applique des blessures sur un Krosmaster sans préciser qui provoque ces blessures, on considère toujours qu'elles sont infligées par l'unité sur laquelle est écrit le sort ou l'effet. Cette précision n'aura pas d'impact pour cette boîte mais pourra se révéler utile en jouant avec d'autres Krosmasters !

- Les PA indiquent la quantité d'actions qu'une unité peut accomplir à chaque tour. De la même manière que pour les PM, une unité récupère son capital de PA au début de chacun de ses tours.

LES CASES

Sur le plateau, pour des raisons esthétiques, les cases ne sont pas tout à fait carrées. Dans les règles, quand il est fait référence aux cases, il faut cependant les considérer toutes comme parfaitement carrées, formant un damier d'une régularité sans faille.

Adjoint

Les cases qui partagent un côté en commun sont appelées des cases adjacentes. Une case est donc en général adjacente à 4 cases ; celles situées au bord du plateau sont adjacentes à 3 cases ; et les cases dans les coins du plateau sont adjacentes à seulement 2 cases.

Quand il faut compter des cases, pour déterminer la distance ou pour un déplacement par exemple, on compte de case adjacente en case adjacente, jamais en diagonale.

Quand deux unités sont dans des cases adjacentes l'une à l'autre, on dit que les unités sont adjacentes.

Obstacle - Case libre - Case impassable

Une case qui ne contient pas d'obstacle est une case libre. Une case qui contient un obstacle est impassable : il est impossible de s'y déplacer. Les personnages (alliés et adverses), les bombes, les étals et les sacs sont des obstacles.

GALONS DE LA GLOIRE (GG)

Quand vous gagnez des GG, vous les prenez à votre adversaire ! Si le GG sauvage est encore en jeu, vous devez prendre ce GG en premier puis compléter avec ceux de votre adversaire.

KAMAS

Chaque joueur dispose d'un stock de kamas commun à tous les Krosmasters de son équipe. Les kamas gagnés vont dans ce stock, et les kamas dépensés le sont depuis ce stock commun. Les kamas sur le terrain sont indestructibles.

JETS DE DÉS

Dans Krosmaster Arena, quand un joueur doit effectuer un jet de dés, la règle suivante s'applique à chaque dé lancé :

- Si le résultat du dé est 1, 2, 3 ou 4, laissez le dé tel quel.
- Si le résultat est 5, tournez le dé sur la face 5 ou 6.
- Si le résultat est 6, tournez le dé sur la face 6, 7 ou 8.

Un jet de dé est pris en compte une fois que chaque dé présente une face 6, 7, 8 ou 9.

CONFLIT DE RÈGLES

Si un énoncé de règle présente quelque chose de possible et qu'une autre règle indique que cette même chose est impossible, la règle qui l'interdit gagne sur celle qui l'autorise.

DÉBUT DE PARTIE

» J'ai joué les tutoriels

Bravo : vous qui avez terminé les tutoriels, vous maîtrisez presque tous les aspects du jeu. Lisez les règles suivantes, en particulier celles qui concernent les Récompenses Démoniaques, et vous pourrez vous lancer dans de nombreuses batailles en utilisant toutes les règles et tout le matériel de la boîte de jeu.

» Les tutor, c'est pour les noubeis

Vous avez déjà joué à des jeux de plateau avec des figurines. Pour des vieux biscarolds comme vous, une lecture rapide de ces règles vous permettra de plonger dans l'arène au plus vite.

CHOIX DES KROSMASTERS

Chacun choisit une équipe dont le total des niveaux des Krosmasters est égal à 12, le niveau étant représenté par la valeur en haut à droite de la carte de Krosmaster notée dans ce symbole : . Pour se répartir les personnages, les joueurs se mettent d'accord sur une méthode parmi les suivantes.

Avec les équipes conseillées

Pour vos premières parties, vous pouvez essayer ces équipes :

- Julith, Marline, Joris, Johosh
- Bakara, Khan Karkass, Papycha, Lilotte

Au choix

Les deux joueurs s'accordent sur la composition des équipes. Le niveau de chaque équipe doit être égal à 12.

En draftant

- Formez un paquet face cachée avec les huit cartes de personnage, et dévoilez les deux premières.

- Un joueur (déterminé aléatoirement) choisit une carte parmi celles dévoilées et le remplace par une nouvelle.

- Chaque joueur (en commençant par le suivant) répète la même opération deux fois d'affilée, jusqu'à l'épuisement du paquet ou dès qu'un des joueurs atteint un total de niveaux de 12. L'autre joueur récupère les Krosmasters restants afin d'avoir lui aussi une équipe de niveau 12.

Premier joueur

Chaque joueur totalise les scores d'initiative de ses Krosmasters. Le joueur dont l'équipe obtient le plus grand total est appelé le premier joueur. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui comporte le personnage ayant l'initiative la plus élevée qui détermine le premier joueur.

Choix et orientation du plateau

Le premier joueur choisit l'arène de combat : il place le plateau de jeu sur la face qui lui désire. L'autre joueur choisit un des quatre côtés du plateau comme le sien et le premier joueur se positionne en face de lui.

Timeline

Chaque joueur crée sa timeline, en rangeant ses cartes de personnage de gauche à droite par ordre décroissant d'initiative, de son côté du plateau de jeu. Prenez les figurines Krosmaster de votre équipe et placez-les sur leur carte pour l'instant.



Décor

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



CAISSE



SAC



ETAL

Pions Kama

Placez un pion Kama sur chaque case Kama et sur chaque case Démon. Certaines cases présentent plusieurs pions kamas, il faut y placer autant de pions Kama.



Les pions Kama restants sont placés sur le côté du terrain, ils forment la réserve.

Pions Récompense Démoniaque

Triez les pions Récompense Démoniaque face cachée par rang :

GRANIT, JADE et ARGENT.

Formez avec les Récompenses Démoniaques, toujours face cachée :

- 3 piles avec les rangs Granit
- 2 piles avec les rangs Jade
- 1 pile avec le rang Argent.

Elles seront révélées comme suit au cours de la partie :

- le second joueur révèle, au début de son premier tour, 1 Récompense Démoniaque de chaque rang, et la place en face de la pile correspondante, face visible ;

- à son deuxième tour, le premier joueur fait de même avec 1 nouvelle Récompense Démoniaque Granit et Jade ;

- enfin, à son deuxième tour, le second joueur révèle une Récompense Démoniaque de la pile Granit. À ce stade, il y a une Récompense Démoniaque révélée en face de chaque pile.

Autres pions et dés

Placez les marqueurs Blessure ainsi que les marqueurs +1/-1 PA et +1/-1 PM et +1/-1 PD sur le côté du terrain. Placez un pion GG en évidence : c'est le GG sauvage. Laissez les dés à portée de main de chaque joueur.

GG du départ

Chaque joueur prend 6 pions GG qu'il garde précieusement de son côté, avec ses cartes de personnage.

Déploiement

Le premier joueur place ses figurines sur le terrain, dans les cases Déploiement parmi les deux rangées de cases de son côté du plateau. Ces cases Déploiement sont ses cases Départ.

Son adversaire fait de même dans ses cases Départ, de l'autre côté du terrain.

Voilà, vous êtes prêts à en découdre ! C'est le début du combat, et le premier joueur va pouvoir commencer son premier tour de jeu. La page 19 vous montre à quoi peut ressembler un terrain de Krosmaster Arena avant le déploiement.

Exemples de cases Déploiement :



TOURS DE JEU

Une fois la mise en place terminée, le premier joueur commence son tour de jeu. Quand il l'a fini, c'est à son adversaire de jouer, puis les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur décroche la victoire.
Un tour de jeu est découpé ainsi :

1 DÉBUT DU TOUR DE JEU

Les Démons des Heures et ceux des Minutes prennent un malin plaisir à tordre la destinée des Krosmasters. C'est le moment d'effectuer un jet de tension. Ce jet va vous permettre d'affirmer des pouvoirs à vos Krosmasters en les inspirant. Si les pouvoirs que les Démons ont à vous proposer ne vous intéressent pas, pas d'inquiétude ! Vous pourrez tenter votre chance ou même prendre des kamas à la place de ces pouvoirs.

Le joueur dont c'est le tour est aussi appelé le **joueur actif**.

Jet de tension et relance

Le Joueur actif lance 2 dés. Si le résultat ne lui convient pas (voir le chapitre « Inspiration »), il peut choisir de ne pas en tenir compte, et de tenter sa chance en lançant cette fois un seul dé. Dans ce cas, il ne pourra s'inspirer ou se faire rembourser que du dé relancé. Si les deux dés présentent des faces identiques (après le choix de leur face) et que le joueur ne relance pas, la tension monte : chaque joueur remet un de ses pions GG dans la boîte de jeu ! Le premier joueur n'effectue pas de jet de tension au premier tour.

Inspiration

Chaque dé du jet de tension peut être placé sur une carte de Krosmaster pour lui faire gagner un pouvoir pour ce tour. Il est possible d'attribuer les dés à 2 Krosmasters différents ou au même Krosmaster. Chaque dé octroie un pouvoir selon la face qu'il présente :

- 🎲 Le personnage gagne le pouvoir **Critique** pour ce tour
- 🎲 Le personnage gagne le pouvoir **Armure** pour ce tour
- 🎲 Le personnage gagne le pouvoir **Tacle** pour ce tour
- 🎲 Le personnage gagne le pouvoir **Esquive** pour ce tour

Remboursez !

Il est possible de ne placer qu'un seul dé d'inspiration ou même aucun, que l'on ait utilisé la relance ou non. Les dés restants sont alors échangés contre des kamas. Si vous décidez de vendre un dé, les démons vous en offriront 1 koma, si vous choisissez de vendre 2 dés, ils vous en offriront 3 kamas.

2 TOURS DES PERSONNAGES

À votre tour, vous jouez chaque Krosmaster un par un dans l'ordre de votre timeline, de la gauche vers la droite. Une fois le tour de votre premier personnage terminé, vous passez au personnage dont la carte est en deuxième position sur la timeline, et ainsi de suite jusqu'au personnage dont la carte est tout à fait à droite.

Un personnage dont c'est le tour est aussi appelé **personnage actif**. Un tour de personnage est découpé en trois phases.

> 2.1 PHASE PRÉLIMINAIRE

Durant la phase préliminaire, le Krosmaster se prépare à agir. Certains effets de jeu s'appliquent ou disparaissent. Le tour du personnage commence maintenant, appliquez les règles suivantes dans l'ordre.

Effets déclenchés

Certains effets de jeu se mettent en place ou prennent fin au début du tour du personnage, comme « l'Explosion » des bombes lancées par un Krosmaster au tour précédent : ce sont des effets déclenchés, et c'est à ce moment qu'ils doivent être résolus. Si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre de leur résolution, un par un.

Suppression des buffs

Retirez tous les pions Buff face visible de la carte du Krosmaster dont c'est le tour.

Détermination des PM, PA et PO du tour

C'est dans cette phase que l'on détermine les PA et PM que l'unité pourra dépenser durant ce tour. Pour ce faire, on regarde les caractéristiques de l'unité, puis on en modifie les valeurs en fonction de l'équipement et des marqueurs qui lui sont appliqués.

Une unité qui commence sa phase d'activation avec de tels marqueurs voit ses caractéristiques PM et PA modifiées pour le reste du tour. Ces marqueurs sont alors défaits.

Seules les pertes et activations d'équipements, ainsi que les gains et pertes immédiats de PA / PM pourront changer les PA, les PM et la portée d'un personnage une fois la phase d'activation entamée.

> 2.2 PHASE D'ACTIVATION

Durant cette phase, votre personnage va se déplacer et agir en dépensant des PM et des PA.

À chaque tour, le personnage actif peut dépenser autant de PM et de PA qu'indique sur sa carte de personnage. Quand un personnage ne peut plus ou ne veut plus dépenser de PM ou de PA, sa phase d'activation est terminée. Les PM et les PA non dépensés sont perdus, il n'est pas possible de les sauvegarder d'un tour sur l'autre. Un personnage n'est jamais obligé de dépenser tous ses PM et ses PA, ni d'en dépenser tout court.

> 2.3 PHASE DE FIN D'ACTIVATION

Cette courte phase clôt le tour du personnage actif.

Effets déclenchés

Certains effets de jeu se mettent en place ou s'arrêtent à la fin du tour du personnage, comme le « Tir à Distance » du Châfer Archer qui dure tout le long de son tour : ce sont aussi des effets déclenchés. De la même manière que pendant la phase préliminaire, si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus, un par un.

Au suivant !

Répétez les 3 phases (préliminaire, d'activation et de fin d'activation) avec le personnage suivant dans l'ordre de votre timeline. Si vous avez déjà joué tous vos personnages, c'est la fin de votre tour de jeu.

3 FIN DU TOUR DE JEU

Voilà, c'est terminé ! Maintenant, c'est à votre adversaire de jouer, il commence un nouveau tour et devient le nouveau joueur actif.

LES PM ET LES PA

Les Points de Mouvement et les Points d'Action sont le cœur du système de jeu. Durant son activation, une unité peut dépenser ses PM et ses PA pour se déplacer et accomplir diverses actions.

À chaque tour, une unité peut dépenser autant de PM et de PA que la valeur déterminée pendant sa phase d'activation principalement grâce à ses caractéristiques PM et PA. Elle peut dépenser des PM et des PA dans l'ordre que vous voulez, en alternant autant de fois que vous le souhaitez. Chaque dépense peut être effectuée plusieurs fois.

SE DÉPLACER D'UNE CASE (1 PM)

(Seuls les personnages ont une caractéristique PM, ce paragraphe ne concerne donc que les personnages.)

En dépensant 1 PM, le personnage actif peut se déplacer dans une case adjacente libre.

Blocage

Si le personnage veut quitter une case adjacente à un ou plusieurs personnages adverses, il prend le risque de se faire tacler ou agripper. Indiquez dans quelle case votre personnage souhaite se déplacer ; chaque personnage adverse adjacent effectue alors un jet de tacle, que votre personnage pourra tenter d'esquiver grâce à un jet d'esquive.

Jet de tacle : vous adversez lance 1 dé, ou 2 dés si le personnage adverse a le pouvoir Tacle. Chaque  compte pour une réussite ou un jet de tacle.

Jet d'esquive : vous lancez 1 dé, ou 2 dés si votre personnage a le pouvoir Esquive. Chaque  compte pour une réussite ou un jet d'esquive.

- Résultat :**
- Taclé :** si le jet de tacle compte plus de réussites que le jet d'esquive, votre personnage est taclé : il perd immédiatement 3 PM et 3 PA.
 - Agrippé :** si le jet de tacle compte autant de réussites que le jet d'esquive, votre personnage est seulement agrippé : il perd immédiatement 1 PM et 1 PA.

S'il reste des PM ou personnage effectuant les jets d'esquive, il peut alors faire le déplacement qu'il avait prévu.

Les invocations étant des personnages moins costauds que les Krosmasters, leurs tacles comptent comme des agrippages.

Certains sorts permettent de se déplacer de manière plus originale, la règle de blocage ne s'applique pas à eux. C'est uniquement quand un personnage dépense 1 PM pour se déplacer d'une case qu'il peut se faire bloquer.

RAMASSER 1 KAMA (1 PA)

(Seuls les Krosmasters peuvent effectuer cette action)

En dépensant 1 PA, le Krosmaster actif peut récupérer 1 pion Kama sur la case où il se trouve. S'il y a plusieurs pions Kama, il doit dépenser 1 PA pour chaque pion ramassé. Votre équipe dispose d'un stock de kamas commun à tous vos Krosmasters : les kamas ainsi ramassés vont dans ce stock.

ACHETER UN GG (1 PA)

(Seuls les Krosmasters peuvent effectuer cette action)

Un de vos Krosmasters sur une case Démon peut acheter un GG en dépensant 1 PA, et en payant 12 kamas de votre stock à la réserve. Prenez le GG sauvage s'il est encore présent : sinon, prenez un GG à votre adversaire.

Le joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois à chacun de ses tours. Dès qu'un Krosmaster du joueur actif a acheté un GG durant un tour, cette action n'est plus disponible jusqu'au tour suivant.

LANCER UN SORT (COÛT EN PA ET PM SELON LE SORT)

Les personnages peuvent lancer des sorts très différents les uns des autres. La plupart des personnages savent lancer au moins un sort d'attaque, pour blesser leurs adversaires, mais certains personnages savent aussi lancer d'autres types de sorts : les sorts d'invocation, les sorts de soin et les sorts spéciaux. Le coût en PA et en PM dépend du sort lancé.

ACHETER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (1 PA)

(Seuls les Krosmasters peuvent effectuer cette action)

Un Krosmaster sur une case Démon peut acheter une Récompense Démoniaque en dépensant 1 PA et en payant les pions Kama de votre stock à la réserve. Le prix en kamas d'une récompense démoniaque varie selon son Rang :

- Une Récompense Démoniaque  Grantit coûte 3 kamas
- Une Récompense Démoniaque  Jade coûte 6 kamas
- Une Récompense Démoniaque  Argent coûte 9 kamas

Quand vous faites un achat, vous pouvez choisir de prendre un des pions Récompense Démoniaque visibles : dans ce cas vous savez ce que vous achetez. Sinon, vous pouvez en piocher un au hasard (ainsi, votre adversaire ne sait pas ce que vous venez d'acheter). Si vous avez acheté face visible, remplacez immédiatement l'emplacement libéré par une Récompense Démoniaque de même niveau.

Une fois le pion Récompense Démoniaque en main, le joueur actif attribue à n'importe quel Krosmaster de son camp (celui qui vient de l'acheter ou un autre) ; qu'il soit ou non sur une case Démon n'est pas important. Placez le pion Récompense Démoniaque face cachée sur la carte du Krosmaster à qui vous voulez l'attribuer. Seul un Krosmaster peut recevoir une Récompense Démoniaque.

Que vous ayez choisi une Récompense Démoniaque face visible ou que vous en ayez pioché une ou hasard ne change rien : quand vous l'attribuez à un Krosmaster, le pion doit être placé face cachée sur sa carte. Tant qu'il est face cachée, un pion Récompense Démoniaque ne procure pas de bonus.

Limitations des Récompenses Démoniaques

Négocier avec les Démon étant plutôt délicat, il y a des limitations à l'achat et à la possession de Récompenses Démoniaques. Un Krosmaster ne peut avoir sur sa carte qu'un nombre maximum de pions Récompense Démoniaque égal à son niveau, face visible ou face cachée, tous types et tous rangs confondus.

UTILISER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (0 PA)

Un Krosmaster peut révéler un boost, un buff ou un équipement à tout moment durant sa phase d'activation, cela ne lui coûte aucun PA. Retournez le pion Récompense Démoniaque sur sa face visible et appliquez son effet immédiatement. Un Krosmaster ne peut utiliser cette action qu'une fois à chacun de ses tours.

 Un boost est défaussé après usage, son pion retourne dans la boîte de jeu.

 Un buff reste face visible sur la carte du personnage actif, jusqu'au début de son prochain tour de personnage.

 Un équipement est permanent.

LANCER LE COUP DE POING

(Seuls les Krosmasters peuvent effectuer cette action)

Une fois par tour, un Krosmaster peut lancer le sort Coup de Poing, que tous les Krosmasters possèdent.



LANCER UN SORT

Tous les personnages de Krosmaster Arena savent lancer des sorts, la plupart du temps pour attaquer leurs adversaires. Tous les sorts sont résumés sur la carte de personnage ou sur les plans Invocation mis en jeu par les Krosmasters. Certaines récompenses Démoniaques permettent parfois de lancer de nouveaux sorts.

Les mots « cible » ou « ciblé » reviendront souvent dans les règles concernant les sorts. Le cible d'un sort est la ou les cases visées par le sort, et par extension il s'agit aussi de la figurine, du pion Invocation et de l'élément de décor sur ces cases. Il est tout à fait possible que le cible d'un sort soit une case libre.

Pour qu'une unité puisse lancer un sort, il faut vérifier :

- Si elle peut payer le coût du sort
- Si la cible est à portée de son sort
- Si elle peut tracer une ligne de vue de sa case à la case ciblée
- Si aucun pouvoir ou effet ne l'empêche de lancer son sort.

LANCER UN SORT D'ATTAQUE

Une fois ces quatre conditions remplies, effectuez toujours les étapes suivantes dans l'ordre, une par une.

1. Payer le coût

Dépensez autant de PA ou PM que le coût du sort.

2. Effets additionnels

Si le sort indique des effets additionnels (par exemple le « Rapproché 3 du personnage ciblé » du sort Bond Titaneque de Johasi, ou les dégâts additionnels du sort HupperKap de Julith), appliquez-les.

3. Coup critique

Effectuez un jet de coup critique en lançant 1 dé, ou 2 dé si l'unité active a le pouvoir Critique. Chaque  compte comme une réussite.

4. Armure

Effectuez un jet de coup critique en lançant 1 dé, ou 2 dé si l'unité ciblée a le pouvoir Armure. Chaque  compte comme une réussite.

5. Calcul des dégâts

Compte : le nombre de réussites du jet de coup critique avec le nombre de réussites du jet d'armure. Si le jet de coup critique a obtenu le plus de réussites, les dégâts de l'attaque sont augmentés de 1 ; à l'inverse si c'est le jet d'armure qui totalise le plus de réussites, les dégâts de l'attaque sont réduits de 1. Certains pouvoirs et effets peuvent aussi changer cette valeur.

6. Placer les marqueurs Blessure

Placez autant de marqueurs Blessure sur la carte du personnage (ou sur le pion Invocation) que le total de dégâts calculés lors de l'étape précédente. N'oubliez pas, un personnage ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessure qu'il n'a de PV.

Exemple : Julith a 13 PV et 11 marqueurs Blessure sur sa carte. Si elle subit 3 dégâts, on ne place que 2 marqueurs Blessure sur elle. Elle est alors mise K.O. (voir p. 20).

7. Résolution des effets en attente
Certains événements peuvent être déclenchés pendant l'attaque. Dans ce cas, ils sont résolus durant cette étape ; si plusieurs effets sont en attente, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus, un par un.

Exemple : Julith place une attaque HupperKap qui touche Bakani, mais également une bombe (voir p. 26). Si la bombe est mise K.O., elle lancera son sort Explosion à cette étape.

Sort de soin

Pour lancer un sort de soin, suivez la même procédure, à l'exception de :

4. Armure : le cible d'un sort de soin n'effectue pas de jet d'armure (mais il y a bien un jet de coup critique).

5. Placer les marqueurs Blessure : les marqueurs Blessure ne sont pas placés mais retirés du personnage soigné.

Le sort Léchouilles de Lilloite est un exemple de sort de soin.

Sort spécial

Les sorts spéciaux n'infligent pas de dégât et ne soignent pas, il n'y a donc pas de jet de coup critique, ni de jet d'armure. Le sort Escapade de Julith est un exemple de sort spécial.

Sort d'invocation

Les sorts d'invocation permettent de mettre en jeu un pion, obligatoirement sur une case libre.

Le sort d'invocation est un type spécial qui se combine à un des trois autres types de sort. Pupuce de Poppycho est un exemple de sort spécial qui est aussi un sort d'invocation.

DÉTAILS DES SORTS

Le nom d'un sort sert à l'identifier et évoque souvent son effet.

Limite d'utilisation

Approche Ganimé  La plupart des sorts n'ont pas de limite d'utilisation. Leur nom est sur fond noir.

Escapade  Un sort dont le nom est sur fond bleu ne peut être lancé qu'une seule fois par tour.

Sans Gène  Si le nom du sort est sur fond violet, il ne peut être lancé sur la même cible qu'une fois par tour.

Bonité  l'unité ne peut lancer un sort sur fond rouge qu'une seule fois par partie.

Contrôle d'invocation

Un chiffre, entre parenthèses figure parfois à côté du nom du sort : c'est la valeur de contrôle d'invocation.

Un Krosmaster ne peut pas mettre en jeu un pion Mob s'il y a déjà autant d'invocations alliées du même type en jeu.

Un Krosmaster ne peut pas mettre en jeu une invocation de type mécanisme s'il a déjà sous son contrôle autant d'invocations alliées du même type.

Pour résumer : pour les pions Mob, on prend également en compte les invocations des autres Krosmasters alliés, alors que pour les mécanismes, on ne prend en compte que les invocations du Krosmaster concerné.

Invocation de Pupuce (P)

 Ce sort permet d'avoir 1 Pupuce en jeu dans l'équipe.

Pose de Bombe (B)

 Ce sort permet à chaque Krosmaster le possédant d'avoir 2 bombes en jeu...

COÛTS

La plupart du temps, pour lancer un sort, il suffit de dépenser des PA pour payer son coût de lancement :

Rien en Dessus de Génial   Coût en Points d'Action (PA)

En plus du coût en PA, certains sorts nécessitent de dépenser aussi des PM ou en PV. D'autres sorts ont un coût en blessures. Au moment de payer le coût, un personnage qui lance un tel sort subit autant de blessures qu'indiqué sur le sort. Un personnage ne pouvant jamais avoir plus de blessures que ses PV, s'il ne peut pas payer tous les marqueurs Blessure sur sa carte, il lui est alors impossible de lancer ce sort :

Approche Ganimé   Coût en PA  Coût en PA

Délirium Trésors   Coût en blessures  Coût en PA

PORTÉE (PO)

La portée d'un sort est indiquée par une icône. Celle-ci comprend souvent deux chiffres :

- Le premier chiffre est la portée minimum (PO min) : la distance minimale (mesurée en cases) à laquelle doit se trouver la cible principale pour que le sort soit valide. Un chiffre de 0 signifie que le personnage peut lancer le sort sur lui-même.

- Le second chiffre est la portée maximum (PO max) : la distance maximale (mesurée en cases) à laquelle peut se trouver la cible principale pour que le sort soit valide.

La portée maximum des sorts peut être modifiée : soit en montant sur un décor qui augmente la portée (caisse) ; soit par le biais de marqueurs +PO ou -PO.



Portée classique : ce sort peut cibler une case comprise entre les portées minimum et maximum indiquées. Si l'icône est rouge, la PO max du sort ne peut jamais être augmentée ou réduite.



Sort sans ligne de vue : identique à la portée classique, excepté que ce sort n'a pas besoin de ligne de vue dégagée pour être lancé. Si l'icône est rouge, la PO max du sort ne peut jamais être augmentée ou réduite.



Sort en ligne : ce sort ne peut cibler qu'une case située dans la même rangée de cases (ligne ou colonne) que le lanceur. Si l'icône est rouge, la PO max du sort ne peut jamais être augmentée ou réduite.



Sort de corps à corps : ce sort ne peut être lancé que sur une case adjacente au lanceur. Il n'a donc ni PO min, ni PO max.



Sort personnel : ce sort ne peut être lancé que sur le lanceur lui-même. Il n'a donc ni PO min, ni PO max.

LIGNE DE VUE

Pour lancer un sort, il faut qu'il y ait une ligne de vue entre le lanceur et la cible.

Une ligne de vue d'une case à une autre existe quand il est possible de tracer une ligne droite imaginaire de centre de case à centre de case sans couper une case gênant la ligne de vue. La totalité d'une case occupée par un décor ou une unité gênant la ligne de vue est considérée comme bloquant la ligne de vue. En revanche, les intersections de cases ne gênent pas la ligne de vue.

DÉGÂTS**Dégâts élémentaires**

Chaque sort d'attaque associé à un élément Eau, Air, Terre ou Feu est un sort élémentaire. Les dégâts infligés par ces sorts sont des dégâts élémentaires.

Par extension, on les décrit comme des sorts d'Eau , d'Air , de Terre ou de Feu .

Dégâts neutres

Certains sorts d'attaque ne sont associés à aucun élément, ce sont les sorts neutres . Ils infligent des dégâts neutres. Il n'est jamais possible de lancer plus d'un seul dé lors du jet de coup critique avec un sort neutre.

Soins

Les sorts de soin n'infligent pas de dégâts, mais retirent des marqueurs Blessure de la cible. Le nombre de blessures soignées est indiqué à la place des dégâts.

Soins ou dégâts nuls

Certains sorts infligent 0 dégât ou soignent 0 blessure. Il faut donc obtenir un coup critique, ou utiliser un pouvoir, un effet supplémentaire de sort ou une Récompense Démoniaque pour augmenter ce chiffre.

Sorts sans dégâts

Les sorts spéciaux n'infligent pas de dégâts. Il y a donc un disque blanc sans chiffre là où les autres sorts indiquent des dégâts.

ZONE D'EFFET

Certains sorts affectent plus d'une case à la fois : ce sont les sorts à zone d'effet. Déterminer la cible du sort normalement : c'est la cible principale. Puis réévaluer aux schémas ci-dessous pour connaître les cibles additionnelles affectées en fonction de la zone d'effet. La cible principale et les cibles additionnelles sont affectées de la même manière : n'effectuez qu'un seul jet de coup critique lors d'un sort d'attaque à zone d'effet, mais chaque cible effectue un jet d'armure séparé. Toutes les cibles sont déterminées avant le paiement du coût du sort, les zones d'effet ne sont pas des effets additionnels de sorts.



Zone Pelle

Zone Bâton

Zone Marteau

Zone Souffle

Zone Aiguille

Zone Croix

Zone Carré

Unité qui lance le sort.

Cible principale.

Cibles additionnelles.

EFFETS ADDITIONNELS DES SORTS

Les effets additionnels des sorts sont indiqués dans le cartouche de sort. Certains sont simplement dégâts : appliquez alors ce qui est indiqué. Les effets additionnels sont toujours appliqués, même si le sort n'inflige pas de dégâts ou si les dégâts sont réduits à 0 par le jet d'armure.

Recul X : le lanceur est déplacé de X cases en s'éloignant de la cible de son sort.

Rapproche X : le lanceur est déplacé de X cases en s'approchant de la cible de son sort.

Repousse X : la cible est déplacée de X cases en s'éloignant du lanceur et en restant alignée avec ce dernier.

Attire X : la cible est déplacée de X cases en direction du lanceur.

Les effets additionnels **Recul**, **Rapproche**, **Repousse** et **Attire** déplacent un Kromaster ou un pion Invoquant. Une unité déplacée de la sorte s'arrête si elle rencontre un obstacle ou le bord du terrain.

-X PM , -X PA , -X PO : placez X marqueurs correspondants sur la cible.

+X PM , +X PA , +X PO : placez X marqueurs correspondants sur la cible.

Vole X PM , Vole X PA , Vole X PO : placez X marqueurs -1 correspondants sur la cible, et autant de marqueurs +1 correspondants sur le lanceur.

Une unité ne peut recevoir plus de marqueurs négatifs de type PM et PA que la caractéristique max qu'elle possède.

Exemple : Joris a déjà pris 6 marqueurs -1 PA . Sa caractéristique PA étant de 6, quand Marline lance le sort Sans Gêne sur Joris, il ne peut plus mettre de marqueur -1 PA sur lui et donc vole 0 PA.

Rappel : les marqueurs PM, PA et PO prennent effet au début de la phase d'activation du personnage concerné, puis sont délégués.

Percé-Armure : la cible de ce sort lance un dé de moins lorsqu'elle effectue un jet d'armure.

Vol de Vie : une fois les dégâts infligés, le lanceur retire autant de de sa carte que le nombre de causées.

+X : Les dégâts d'Eau sont augmentés de X points

+X : Les dégâts d'Air sont augmentés de X points

+X : Les dégâts de Terre sont augmentés de X points

+X : Les dégâts de Feu sont augmentés de X points

+X : Les dégâts Neutre sont augmentés de X points

PIONS INVOCATIONS

Certains Krosmasters fondent leur technique de combat sur leurs sorts d'invocation. Ils peuvent construire des mécanismes ou faire apparaître dans l'arène des créatures fantastiques pour attaquer leurs adversaires.

Les pions Invocation sont mis en jeu grâce aux sorts d'invocation. Les invocations peuvent être mécanisme ou personnage (aussi appelé dans ce cas mob). Les invocations ont toutes en commun de ne pas bloquer les lignes de vue, sauf quand elles ont le pouvoir Génant.

PIONS MOB

Les mobs sont des personnages. Ces créatures invoquées disposent toutes de PV et de PM. La plupart du temps, elles ont aussi des PA et un sort, parfois même des pouvoirs.

Un mob s'insère dans la timeline et joue son tour juste après le tour du Krosmaster qui a mis en jeu le pion Mob qui la représente. Si un Krosmaster a invoqué plusieurs mobs, le joueur actif choisit dans quel ordre ils jouent après le tour de ce Krosmaster.

Les pions Mob n'ont pas de niveau et ne font donc pas gagner de GG quand ils sont mis K.O.

Les créatures invoquées représentées par un pion Mob ne peuvent dépenser des PM et des PA que pour se déplacer et lancer leur sort.



PIONS MÉCANISMES

Les invocations de type mécanisme partagent le fait de ne pas avoir de PM et de ne pas toucher, mais à part ça, la famille est plutôt vaste : bombes, pièges, tourelles, etc. Parmi tous ces mécanismes, deux familles ont des règles qui leur sont propres.

PIONS BOMBE

Une bombe lance son sort Explosion quand elle est mise K.O. Au début du tour du Krosmaster qui l'a mise en jeu, une bombe prend automatiquement une Blessure à cause de son pouvoir Usure, et lance donc Explosion.



PIONS PIÈGE

Un piège ne dispose pas de PV, il ne peut donc pas être mis K.O. en recevant des blessures. Mais la chose la plus importante à propos du piège, c'est que la case où il se trouve est considérée comme libre. Cela va permettre à des victimes tête en l'air de tomber dans... les pièges.

Un piège lance son sort Déclit quand une unité se déplace sur sa case, puis il est mis K.O. Tous les pièges ont le pouvoir Insensible, et ne sont donc pas déplaçables.

Il ne peut y avoir qu'un seul piège ou stèle par case.



PIONS STÈLE

La stèle est vraiment particulière. Elle a des Points de Vie, mais ne peut prendre un marqueur Blessure que d'une façon : quand un Krosmaster se déplace, ou est déplacé, dessus.

Comme le piège, la stèle est Insensible et la case où elle se trouve est considérée comme libre.



POUVOIRS

Les Krosmasters et certains plans Invocation ont souvent des capacités extraordinaires qui viennent modifier les règles du jeu : ce sont les pouvoirs. Un pouvoir n'est pas un sort, même si son effet est parfois similaire. Une unité qui a déjà un pouvoir ne peut pas gagner de pouvoir supplémentaire ayant le même nom.

POUVOIRS DE KROSMASTER ARENA

Critique : cette unité lance un dé supplémentaire lors des jets de coup critique.
Armure : cette unité lance un dé supplémentaire lors des jets d'armure.
Tacle : cette unité lance un dé supplémentaire lors des jets de tacle.
Esquive : cette unité lance un dé supplémentaire lors des jets d'esquive.

Résistance Eau : les dégâts occasionnés par un sort d'Eau sont automatiquement réduits de 1 point contre cette unité.
Résistance Air : les dégâts occasionnés par un sort d'Air sont automatiquement réduits de 1 point contre cette unité.
Résistance Terre : les dégâts occasionnés par un sort de Terre sont automatiquement réduits de 1 point contre cette unité.
Résistance Feu : les dégâts occasionnés par un sort de Feu sont automatiquement réduits de 1 point contre cette unité.

Chance, **Agilité**, **Force**, **Intelligence**
 Lorsqu'une unité lance un sort de l'élément correspondant, elle jette un dé supplémentaire pour le jet de critique. Lorsqu'elle est prise pour cible par un sort de l'élément correspondant, elle jette un dé supplémentaire pour le jet d'armure.

Crafteur : lorsque ce Krosmaster achète la première Récompense Démoniaque de son tour, cette action lui coûte 0 PA, et il bénéficie d'une remise pour cette Récompense Démoniaque : il paiera 5 kamas pour celles de type Jade et 7 kamas pour celles de type Argent.
Prospection : lorsqu'un Krosmaster adverse est mis K.O. par un Krosmaster affilié, ce dernier prend un kama de la réserve et l'ajoute à votre stock.
Insensible : cette unité ne peut pas être déplacée et ne peut recevoir de marqueurs PA, PM, PO d'un effet qui n'est pas sur sa carte.
Touppit : cette unité n'est pas affectée par les règles de blocage : elle ne tacle pas et ne peut pas être tacle.
Look X : quand cette unité est mise K.O. par une unité adverse, l'adversaire prend X kamas depuis la réserve et les ajoute à son stock.
Formeur : quand ce Krosmaster ramasse au moins 1 kama pendant son tour, à la fin de son tour il reçoit 1 kama de la réserve et le met dans le stock.
Usure : une invocation ayant ce pouvoir prend une blessure au début du tour de son invocateur.

POUVOIRS D'AUTRES KROSMASTERS ET INVOCATIONS

Certaines figurines issues de la Krosmaster Collection possèdent d'autres pouvoirs.
Sageesse : quand un Krosmaster doté de ce pouvoir met K.O. un Krosmaster adverse, son joueur gagne 1 GG de plus. Quand un Krosmaster doté de ce pouvoir est mis K.O. par un Krosmaster adverse, c'est l'adversaire qui gagne 1 GG de plus.
Génant : ce pouvoir réservé aux invocations fait qu'elles bloquent les lignes de vue.
Profonation : une unité dotée de ce pouvoir ne peut pas prendre de blessures des sorts et effets. En revanche, chaque fois qu'un Krosmaster est déplacé sur cette invocation, elle prend un marqueur Blessure.

Mais ce n'est pas tout : l'univers de Krosmaster est vaste, et avec plus de 100 figurines, il vous reste tout un tas de pouvoirs incroyables à découvrir, dont la plupart sont décrits sur leur carte.

DÉCORS

Quand les Démons des Heures ont créé les arènes que vous découvrez, ils ont essayé d'imiter l'ambiance de Bonto la Divine. Ils ont donc créé des arènes imitant des zones marchandes de la ville.
 Les décors sont placés sur le terrain en début de partie. Les décors ne sont pas des unités, et ont tous le pouvoir Indéfini.
 Trois types de décors sont fournis dans Krosmaster Arena : étal, caisse, sac. Chaque décor a ses propres règles.

LES SACS

Ces sacs, sûrement remplis de marchandises incroyables, ont tendance à pulluler sur le marché. Ce sont des obstacles : la case où ils se trouvent est impassable. Toutefois, les sacs ne gênent pas la ligne de vue.

LES ÉTALS

Ces échappes sont l'âme du marché. N'importe quel touriste vous le dira, Bonto sans ses étals ne serait plus Bonto.
 Ce sont des obstacles : une case occupée par un étal est impassable. Leur grande taille peut gêner les tireurs : ils gênent la ligne de vue.

LES CAISSES

Ces caisses remplies de produits exotiques – probablement – ne sont pas des obstacles et ne gênent pas la ligne de vue. Une case qui contient seulement une caisse est considérée comme libre.
 La PO max des sorts d'une unité sur une caisse est augmentée de 1 case.



RÉCOMPENSES DÉMONIAQUES

LES BOOSTS

Un boost est un avantage instantané. Une fois révélé, un pion Boost est consommé. Il procure son avantage au Krossmaster qui l'utilise, puis il est retiré de la partie (remettez le pion Boost dans la boîte de jeu). Tant qu'il est face cachée, un pion Boost n'a pas d'effet.



Cette Récompense Démoniaque est présente en 4 exemplaires, c'est dire si elle a du succès !
Quand un Krossmaster utilise un Mouti-buff, placez 1 marqueur Blessure sur sa carte. Les dégâts infligés par le prochain sort d'attaque élémentaire qu'il lance dans ce tour seront augmentés de 1 point. Un Mouti-buff ne permet pas d'augmenter les dégâts Neutre.



Coup de Foudre est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krossmaster choisit une cible distante de 2 à 3 cases et déjette 1 PA. Coup de Foudre inflige 1 dégât Neutre.



Gélure est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krossmaster choisit une cible distante de 2 à 4 cases et déjette 2 PA. Gélure inflige pas de dégât, mais sa cible subit un malus de -1 PA. placez 3 marqueurs +1.



Météorite est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krossmaster choisit une cible distante de 2 à 4 cases et déjette 2 PA. Météorite n'inflige pas de dégât, mais sa cible subit un malus de -2 PA. placez 3 marqueurs +1.



Lorsque votre Krossmaster utilise la Pion Boost, vous pouvez retirer jusqu'à 3 marqueurs Blessure de sa carte.



Lorsque votre Krossmaster utilise la Pion Boost, vous devez choisir un des trois avantages suivants : soit il gagne immédiatement 1 PA, soit il gagne immédiatement 1 PA, soit vous retirez jusqu'à 2 marqueurs Blessure de sa carte.



Les effets de ces 4 Récompenses Démoniaques sont similaires. Un Krossmaster qui utilise un de ces boosts augmente de 1 point les dégâts infligés par le prochain sort qu'il lancera ce tour.
Attention ! Si en plus le sort est un sort coup-à-corps ou du même élément que le boost qui l'a provoqué, les dégâts sont augmentés de 2 points à la place.
Ces Récompenses Démoniaques ne permettent pas d'augmenter les dégâts Neutre.



Quand un Krossmaster utilise la Pion Boost, il augmente de 2 points les dégâts infligés par le prochain sort qu'il lancera de tour si ce sort est un sort de corps à corps. La Pion Boost ne permet pas d'augmenter les dégâts Neutre.



Quand un Krossmaster utilise l'É.P.O.S.I., il gagne immédiatement 3 PA.



Quand un Krossmaster utilise la Ride Boule, il gagne immédiatement 2 PM.



Quand un Krossmaster utilise le Mouti-buff XL, placez 3 marqueurs Blessure sur sa carte. Les dégâts infligés par le prochain sort d'attaque élémentaire qu'il lancera ce tour seront augmentés de 2 points. Le Mouti-buff XL ne permet pas d'augmenter les dégâts Neutre.



Quand un Krossmaster utilise la Pupure Rose, il met en jeu une Pupure Rose. Placez le pion Pupure Rose dans une case adjacente libre. Dèsormais, la Pupure Rose joue son tour juste après le Krossmaster qui l'a invoqué si le dernier est max K.O. La Pupure Rose est retirée du plateau comme une invocation normale.



Le Retour du Jus d'Éli est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krossmaster choisit une cible distante de 2 à 4 cases en ligne et déjette 2 PA. Il obtient l'unité ciblée de 1 case. Cela ne provoque pas de jet de dé, ou d'épave.



Le Mété d'Éli est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krossmaster choisit une cible distante de 1 ou 2 cases en ligne et déjette 2 PA. Il repousse l'unité ciblée de 2 cases. Cela ne provoque pas de jet de dé, ou d'épave.



LES BUFFS

Un buff est une amélioration temporaire. Quand votre Krossmaster utilise un pion Buff, retournez ce dernier face visible sur sa carte de personnage : il bénéficie alors de l'effet du buff jusqu'au début de son prochain tour. À ce moment-là, retirez le pion Buff de la partie et remettez-le dans la boîte de jeu.



Les effets de ces huit Récompenses Démoniaques sont similaires. Tant qu'un de ces pion Buff est sur la carte de votre Krossmaster, il bénéficie des deux effets suivants :

- Les sorts d'attaque de l'élément associé (Eau, Air, Terre ou Feu) infligent 1 dégât supplémentaire.

- Il gagne le pouvoir associé à son autre élément (Chaos, Agilité, Force, Intelligence) : il lance un de l'élément associé l'attaque avec un sort ou qu'il se défend d'un sort de l'élément associé.



Tant que le pion Bloque Parfait est sur le plateau d'un Krossmaster, les personnages adverses adjacents à ce Krossmaster ne peuvent pas dépenser de PM pour quitter le corps-à-corps.



Tant que le pion Équipe Parlote est sur le carte d'un Krossmaster, les personnages adverses adjacents à ce Krossmaster ont un malus de -1 sur leur jet de dé, et qu'il est plus affecté par un adversaire ayant activé Bloque Parfait.



Tant que le pion Équipe Parlote est sur le carte d'un Krossmaster, celui-ci gagne les pouvoirs : Résistance, Résilience, Résistance, Résilience, Résilience, Résilience de moins quand il est le cible d'un sort démoniaque. Le Focodent est inutile contre les dégâts Neutre, les sorts ou les effets additionnels de sorts.

Les effets de ces quatre Récompenses Démoniaques sont similaires. Tant qu'un de ces pion Buff est sur la carte de votre Krossmaster, celui-ci bénéficie des deux effets suivants :

- Les sorts d'attaque de chacun des deux éléments associés (Eau, Air, Terre ou Feu) infligent 1 dégât supplémentaire.

- Il gagne le pouvoir Résistance à l'élément associé (Eau, Air, Terre ou Feu) : il subit automatiquement 1 dégât de moins quand il est le cible d'un sort de cet élément.

LES ÉQUIPEMENTS

Un équipement est une amélioration permanente. Il prend effet dès que le pion Récompense Démoniaque est retourné face visible, et reste en place jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à K.O. du Krosmaster qui le porte.

Si un équipement procure des améliorations de PA ou de PM, la valeur de la caractéristique correspondante est augmentée. Ce gain est effectif dès le tour où le joueur retourne le pion équipement face visible : le Krosmaster peut alors déployer les PA ou les PM supplémentaires.

Une fois révélé, il est impossible de se séparer d'un pion équipement pour le remplacer par un autre.

Il existe 5 types d'équipements :

Les **Armes** ⚔, qui procurent un nouveau sort à leur porteur.

Les **Panoplies** 🛡, qui procurent des améliorations de caractéristiques ou des gains de pouvoir.

Les **Familiers** 🐾, qui offrent des pouvoirs ou des améliorations de caractéristique.

Les **Dofus** 📖, symboles de puissance dans le Monde des Douze !

Un Krosmaster ne peut avoir face visible sur son cartouche un seul pion équipement de chacun de ces types.

Les **Techniques** : la bibliothèque de Papycha recèle un tas de merveilles, dont différents livres anciens, qui enseignent au lecteur des techniques que l'on pensait oubliées depuis des lustres ! Les avantages procurés par ces livres sont particuliers, car ils restent en mémoire une fois l'ouvrage consulté.



Les effets de ces Récompenses Démoniaques sont similaires. Tant qu'un de ces pions Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, celui-ci bénéficie des deux effets suivants :

• Il gagne le pouvoir **Prospéction**, lorsqu'un Krosmaster adverse est mis K.O., il prend un karma de la valeur et l'ajoute à son stock.

• Il gagne un pouvoir associé à un élément (**Chance**). **Agilité**, **Force**, **Intelligence** : il lance un dé supplémentaire quand il attaque avec un sort ou qu'il se défend d'un sort de l'élément associé.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de coup-à-coup : attaquer avec le Sceptre Bontaries coûte 4 PA et inflige 2 dégâts d'Éau à chaque personnage dans la zone « Perle ». On ne peut effleurer qu'une attaque par tour avec le Sceptre Bontaries.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de coup-à-coup : attaquer avec le Pêlé Ra'Zeur coûte 4 PA et inflige 2 dégâts Air en permanence à chaque personnage dans la zone « Perle ». On ne peut effectuer qu'une attaque par tour avec le Pêlé Ra'Zeur.



Tant que ce pion Dofus est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses caractéristiques PA et PM sont augmentées de 1 point.



Tant que ce pion Dofus est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique PA est augmentée de 1 point et la PO max des sorts à portée modifiée qu'il peut lancer est augmentée de 1 case.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique PA est augmentée de 1 point et il gagne les pouvoirs **Créateur** et **Prospéction**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses caractéristiques PA et PV sont augmentées de 1 point et il gagne le pouvoir **Armeur**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique PA est augmentée de 2 points.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 1 à 6 cases de distance : attaquer avec 3000 GifEchou coûte 2 PA et 1 PM et inflige 1 dégât Noix. On ne peut effectuer qu'une attaque par cible à chaque tour.



Tant que ce pion Familier est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique PM est augmentée de 1 et sa caractéristique PV est augmentée de 2.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique PV est augmentée de 5.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort : attaquer avec le Rouba-Soc coûte 3 PA et met en jeu une Tombonne dans la case cible. Un Krosmaster ne peut avoir que 2 Tombonnes simultanément sous son cartouche.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 4 cases de distance : attaquer avec l'Arc Hoote coûte 4 PA et inflige 2 dégâts de Feu. On ne peut effectuer qu'une attaque par tour avec l'Arc Hoote.

Les **Techniques** 📖, comme les autres équipements, restent sur le personnage une fois activées. Néanmoins, trois particularités les différencient des autres équipements :

- Chaque technique ajoute un effet ou sort Coup de Poing (que tous les Krosmasters possèdent),
- Chaque technique apprise réduit de 1 PA le coût en PA du Coup de Poing, jusqu'à un minimum de 0 PA.

Enfin, si activer une technique empêche un Krosmaster d'activer une autre Récompense Démoniaque durant le même tour, la technique une fois activée n'est pas considérée comme occupant un emplacement sur le Krosmaster. Par exemple, un Krosmaster niveau 1 peut avoir sur lui 3 techniques activées en même temps ainsi qu'une autre Récompense Démoniaque.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, la portée de son « Coup de Poing » devient 1 à 4 en ligne droite. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » tape en zone « Souffle ». Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » lui fait perdre immédiatement 1 PM instants tant qu'il augmente ses dégâts de 1 à 2. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » le saigne de 1 Blessure tant qu'il fait des dégâts à la cible. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » fait perdre 1 PA à la cible et se lance ; placez-tout-chez un marqueur -1 📌. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » lui fait gagner immédiatement 1 PA. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » lui fait gagner immédiatement 1 PA. Cumulé avec les autres techniques.



Un Krosmaster qui a révélé cette technique paye 1 PA de moins pour lancer « Coup de Poing ». De plus, son « Coup de Poing » lui fait gagner immédiatement 1 PA. Cumulé avec les autres techniques.

RÈGLES AVANÇÉES

RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Krosmaster Arena peut être joué par 4 joueurs au lieu de 2, chacun pour soi ou en 2 contre 2. Les règles pour 4 joueurs sont identiques aux règles pour 2, à quelques exceptions près.

CHACUN POUR SOI

Composition d'équipe : chacun joue avec 2 Krosmasters. Les joueurs se mettent d'accord sur une méthode pour composer leur équipe. Il faut qu'ils constituent des équipes ayant le même niveau total.

Initiative : les joueurs calculent leur total d'initiative. Celui qui a le plus grand total devient le joueur 1, les autres deviennent les joueurs 2, 3 et 4 par ordre décroissant d'initiative totale. Les joueurs s'assoient dans le sens horaire autour de la table et joueront dans cet ordre : 1 - 2 - 3 - 4.

Mise en place du plateau : le joueur 4 choisit le plateau. Le joueur 1 l'oriente dans le sens de son choix.

Galons de la Gloire : placez 3 GG sauvages à proximité du plateau. Chaque joueur commence avec 3 GG. Un joueur qui met K.O. le dernier Krosmaster d'un autre joueur lui prend tous ses GG.

Un joueur qui met K.O. un de ses propres personnages doit donner à l'adversaire de son choix autant de GG que le niveau du personnage éliminé. Un joueur sans GG n'est pas éliminé tant qu'il a une figurine en jeu.

Déploiement : dans l'ordre de jeu, chacun place ses figurines sur le terrain, sur les cases Déploiement de sa couleur. Ces cases sont visibles ci-dessous.



Joueur 1 Joueur 2 Joueur 3 Joueur 4

Jet de tension : en cas de double, le joueur actif choisit un seul adversaire qui perd 1 GG, et cet adversaire choisit un autre joueur qui perd lui aussi 1 GG. Cela peut être le joueur actif, mais ce n'est pas obligatoire.

2 CONTRE 2

Utilisez les mêmes règles que pour le « Chacun pour soi », à deux différences près.

But du jeu : quand il n'y a plus de GG sauvage, être la seule équipe à posséder des GG ou des figurines sur le terrain.

Initiative : les joueurs calculent leur total d'initiative. Le joueur ayant le plus total le plus élevé devient le joueur 1, son partenaire, le joueur 3. Le joueur de l'autre équipe ayant le total d'initiative le plus élevé devient le joueur 2 et son partenaire, le joueur 4.

ÉQUIPE PERSONNALISÉE

Un des plus grands plaisirs de Krosmaster Arena est de pouvoir construire sa propre équipe de personnages parmi tous les Krosmasters existants. Collectonnez les figurines Krosmaster et construisez l'équipe de vos rêves !

CHOIX DES PERSONNAGES

Vous pouvez mettre ensemble n'importe quelle combinaison de personnages, tant qu'elle respecte les critères suivants :

- Votre équipe doit être composée de 3 à 8 Krosmasters.
- Le total des niveaux des personnages de votre équipe doit être égal à 12.
- Un Krosmaster dont le nom est écrit en lettres dorées sur sa carte est un héros unique. Un tel héros ne peut être présent qu'en un exemplaire dans votre équipe, mais vous pouvez recruter plusieurs héros uniques différents.
- Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres blanches peut figurer en deux exemplaires maximum dans votre équipe.
- Un Krosmaster dont le nom est écrit en lettres noires sur sa carte peut figurer en trois exemplaires maximum dans votre équipe.
- Une équipe ne peut pas comporter plus d'un Krosmaster ayant le trait Boss (Jahash par exemple).

Ces limitations s'appliquent à chaque joueur : votre adversaire et vous-même pouvez très bien jouer deux équipes identiques.

4 Jouveurs

L'équipe d'un joueur doit être composée de 1 à 4 Krosmasters dont le total des niveaux doit être égal à 6.

Distinction des doublons

Si vous décidez de jouer un personnage en plusieurs exemplaires, ou que les deux joueurs ont choisi le même personnage dans leur équipe, utilisez les stickers fournis dans cette boîte pour les différencier.

RÉFÉRENCE AU NOM

Quand il est fait référence en majuscule ou nom d'un Krosmaster dans un de ses propres sorts ou pouvoirs, cela n'inclut que le Krosmaster lui-même et pas les autres Krosmasters ayant le même nom.

INITIATIVE

Pour déterminer le premier joueur, si le total d'initiative des joueurs est identique, comparez la valeur d'initiative la plus haute parmi les personnages qui composent chaque équipe, puis la deuxième plus haute en cas de nouvelle égalité, etc. En cas d'égalité parfaite, tirez à pile ou face.

TIMELINE

Le premier joueur crée d'abord sa timeline, puis son adversaire fait de même. Quand un joueur crée sa timeline, si plusieurs personnages de son équipe ont le même score d'initiative, il doit choisir l'ordre dans lequel ils seront activés. Il devra alors se conformer à cette timeline jusqu'à la fin de la partie.

F.A.Q.

- Q** Mon Krosmaster a le pouvoir Armure et utilise le pano Élite, qui donne +1 PA, +1 PV et le pouvoir Armure. Dorénavant, est-ce que je lance 3 dés lors des jets d'armure ?
- R** NON, car un personnage ne peut jamais bénéficier plusieurs fois du même pouvoir. Le Krosmaster bénéficie bien du PA et du PV supplémentaires, mais le pouvoir Armure apporté par le pano Élite ne lui sert à rien car il a déjà ce pouvoir.
- Q** Mon Krosmaster a le pouvoir Armure et subit 2 dégâts avec l'effet additionnel Perce-Armure. Peut-il effectuer un jet d'armure ?
- R** OUI, mais avec un seul dé. Même s'il a plusieurs fois le pouvoir Armure ? OUI, car un personnage ne peut jamais bénéficier plusieurs fois du même pouvoir.
- Q** J'ai déjà une panoplie et une arme activées sur Lilotte, qui est niveau 2. Est-ce que je peux lui attribuer une technique ?
- R** NON. C'est seulement après avoir été révélées que les techniques n'occupent plus d'emplacement de Récompense Démoniaque. De ce fait, Lilotte ayant déjà atteint les 2 Récompenses Démoniaques que son niveau 2 lui autorise, on ne peut plus lui en attribuer.
- Q** Mais inversement, si j'ai une panoplie activée, et une technique révélée, je peux attribuer une autre Récompense Démoniaque à Lilotte ?
- R** OUI, puisqu'une fois révélée, une technique n'occupe plus d'emplacement de Récompense Démoniaque. On considère donc que Lilotte n'a dans ce cas qu'un emplacement occupé (par la panoplie).
- Q** Mon Krosmaster a 3 PM, 12 PV et 6 PA, mais il a déjà 3 marqueurs -1 PM sur sa carte. Mon adversaire utilise sur lui la Récompense Démoniaque Maladresse. Est-ce que je passe à -5 PM ?
- R** NON, une unité ne peut pas avoir plus de marqueurs -PM ou -PA que sa caractéristique correspondante, comme pour les PV avec les marqueurs Blessure. Dans ce cas, Maladresse n'aura aucun effet.
- Q** Mon Popycha a invoqué sa Pupuce. Si mon adversaire met K.O. Popycha, est-ce que Pupuce reste en jeu ?
- R** NON, les invocations sont retirées du terrain quand le Krosmaster qui les a invoquées est mis K.O.
- Q** Mon Khan Karkass a 8 PV et a déjà subi 6 blessures. Peut-il utiliser la Récompense Démoniaque Mouti-Baff XI pour augmenter les dégâts de son prochain sort ?
- R** OUI, mais il ne subit 3 blessures et être mis K.O. avant de pouvoir lancer son sort. S'il n'avait eu que 4 blessures ou moins, il aurait pu utiliser Mouti-Baff XI efficacement.
- Q** Scoreur a 5 PA et 8 PV mais a déjà subi 7 blessures. Peut-il lancer son sort Scoreification, qui coûte 2 blessures et 5 PA ?
- R** NON, car il ne peut pas placer les 2 marqueurs Blessure du coût du sort sur sa carte. S'il n'avait subi que 6 blessures, il aurait pu : il aurait été mis K.O., et le sort aurait alors pris effet.
- Q** Les effets additionnels Recul, Repousse, Attire et Rapproche déplacent des personnages et des pions Invocation. Cela prouve-t-il un blocage, avec jet de tocle et jet d'esquive ?
- R** NON, la règle du blocage ne s'applique que lorsqu'un personnage dépense un PM pour se déplacer et quitte une case adjacente à un ou plusieurs ennemis.
- Q** Je joue 2 Chafar Archer dans mon équipe. Si l'un d'eux lance le sort Tir à Distance, dont l'effet indique « Ce tour, les sorts de CHAFER ARCHER gagnent +2 PO max, mais il perd tous ses PM », est-ce que mes deux CHAFER ARCHER sont affectés ?
- R** NON. Quand le texte d'une carte de personnage fait référence à son propre nom, seul le personnage associé à la carte est concerné.
- Q** Mon Deminoboule lance le sort Coup de Boulet dont l'effet additionnel est Rapproché 2. Peut-il passer par des cases impassables ?
- R** NON, ce déplacement spécial est effectué d'un trait, et s'il est interrompu par une case impassable, Deminoboule doit s'arrêter juste avant.
- Q** Et s'il y a un piège sur une des cases parcourues ?
- R** Le piège ne se déclenche que si Deminoboule termine son déplacement spécial sur la case du piège, une fois que son sort Coup de Boulet est totalement résolu.
- Q** Si l'effet additionnel d'un sort indique +X PM, +X PA, Vole X PM ou Vole X PA, mon personnage dispose immédiatement de ces PM et/ou PA ?
- R** NON. Ces gains de PM et de PA sont matérialisés par des marqueurs placés sur sa carte. Au début du prochain tour de ce personnage, les marqueurs sont défaussés et les PM ou PA sont gagnés à ce moment-là. Quand le gain est immédiat, le texte de la carte le précise.
- Q** Dans le tutorial, on ne me propose pas de choisir la face de mes dés avant de les prendre en compte. Alors que dans les règles, si. Lequel dois-je suivre ?
- R** Pour faciliter la prise en main, certaines règles sont simplifiées dans le tutorial. C'est une de ces règles. Les sections Règles du Jeu, Annexes et Aides de jeu prennent toujours le pas sur le tutorial de ce livret.

TOUR DE JEU

1 DÉBUT DE TOUR (NOUVEAU JOUEUR ACTIF)

- Jet de tension (2 dés)
- Relance (optionnelle, 1 dé)
- Inspiration (gain de pouvoirs)
- Rembourse ! (gain de kamos)

2 TOUR DE PERSONNAGE (ORDRE DE LA TIMELINE, UNE PAR UNE)

2.1 PHASE PRÉLIMINAIRE

- Suppression des buffs, effets déclenchés.

2.2 PHASE D'ACTIVATION

- Dépenser les PM et les PA.

2.3 PHASE DE FIN D'ACTIVATION

- Effets déclenchés, personnage suivant.

3 FIN DU TOUR

- Changement de joueur actif.

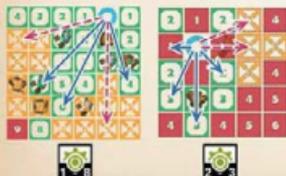
RAPPEL

NOM	DÉPLACEMENT Case libre ✓ Impossible ✗	LIGNE DE VUE Ne gêne pas ✓ Gêne ✗	INSENSIBLE Est insensible ✓ N'est pas insensible ✗
Caisse	✓	✓	✓
Sac	✓	✓	✓
Étal	✗	✗	✓
Krosmaster	✗	✗	✗
Pion Mob	✗	✓	✗
Pion Bombe	✗	✓	✗
Pion Piège/ Stèle	✓	✓	✓
Pion Karma	✓	✓	✓

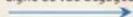
■ Décor ■ Personnage ■ Autre

LIGNE DE VUE

- Considérez toutes les cases comme parfaitement carrées.
- Une ligne de vue se détermine de centre de case à centre de case.
- Elle ne doit couper aucune case gênant la ligne de vue (étals, personnages).



Ligne de vue dégagée.



Pas de ligne de vue.



DÉPENSER DES PM ET DES PA

Mouvement	Coût
Se déplacer d'une case.....	1 PM
Action	Coût
Lancer un sort.....	Selon le sort
Actions réservées aux Krosmasters	Coût
Ramasser un kamo.....	1 PA
Acheter un GG.....	1 PA (+12 kamos)
Acheter une Récompense Démoniaque ☹ Granit.....	J PA (+3 kamos)
Acheter une Récompense Démoniaque ☹ Jade.....	J PA (+6 kamos)
Acheter une Récompense Démoniaque ☹ Argent.....	J PA (+9 kamos)
Révéler une Récompense Démoniaque.....	0 PA
Donner un Coup de Poing.....	5 PA (-1 PA par technique. Page 29)

LANCER UN SORT

PRÉREQUIS

- Vérifier le coût
- Vérifier la portée
- Vérifier la ligne de vue
- Vérifier qu'aucun effet n'empêche de le lancer

1 PAYER LE COÛT

2 EFFETS ADDITIONNELS

3 JET DE COUP CRITIQUE (sorts d'attaque et de soin uniquement)

4 JET D'ARMURE (sorts de soin uniquement)

5 CALCUL DES DÉGÂTS (sorts d'attaque et de soin uniquement)

6 EFFETS EN ATTENTE (Vol de Vie par exemple)

ZONES D'EFFET



Zone Pelle



Zone Bâton



Zone Marteau



Zone Souffle



Zone Alguille



Zone Croix



Zone Carré

Grâce à ton code unique, active tes figurines et offre-les aux autres joueurs en ligne !
Deviendras-tu le Maître du Krosnoz ?
www.KROSMASER.com