



REGLES ETENDUES – Jeu de plateau (V1.4.2)

Ces règles sont un ajout au livret de règle Krosmaster Arena, elles ne sont pas autonomes. Elles remplacent toute version antérieure de règles étendues.

Les règles étendues prévalent sur celles du livret de règles Krosmaster Arena : si elles entrent en conflit, ce sont les règles étendues qui doivent être prises en compte.

Les règles sont toujours exprimées du point de vue du joueur actif si la question se pose.

FONDAMENTAUX

TOURS DE JEU

LES PM ET LES PA

LANCER UN SORT

PIONS INVOCATION

POUVOIRS

DECORS

RECOMPENSES DEMONIAQUES

CARTES DE PERSONNAGE

FORMATS DE JEU LIMITES

FONDAMENTAUX

Pièce de jeu

Une pièce de jeu est un objet physique sur le terrain : Krosmaster, Invocation, Décor ou Kama.

Un Krosmaster est représenté sur le terrain par une figurine et une carte de référence associée avec un niveau.

Une Invocation est mise en jeu le plus souvent par un Krosmaster, elle est représenté par un pion dont les caractéristiques sont au dos et n'a pas de niveau. Une représentation en volume peut remplacer un pion Invocation sur le terrain, il garde les mêmes attributs que le pion.

Un Décor peut être représenté sur le terrain par une construction en carton telle que celles fournies dans la boîte de jeu Krosmaster Arena, mais peut aussi être remplacée par une représentation en volume.

Un Kama est un pion en carton sans caractéristique qui peut être remplacé par une version en métal.

Allié

Lorsqu'il est fait référence à un allié, il s'agit d'un Krosmaster de son camp, ou d'un pion Mob mis en jeu par un allié. Les pions Bombe et les pions Piège ne sont pas des alliés, tout comme les Décors. « Personnage allié » et « allié » sont synonymes.

Kama

Les pions Kama n'ont pas de **PV** et ont le pouvoir **Insensible**, ce qui fait d'eux des pièces de jeu indestructibles. Sur le terrain, ils peuvent seulement être ramassés par les Krosmasters.

Case Libre

Une case libre est aussi parfois appelée une case inoccupée. Les termes « inoccupé » et « libre » sont à ce titre considérés comme synonymes.

Sorts d'un personnage

Un Krosmaster peut lancer les sorts qui sont imprimés sur sa carte. Un pion invocation peut lancer les sorts qui sont imprimés au dos de ce pion. Parfois, un Krosmaster peut lancer un nouveau sort (grâce à une Récompense Démoniaque par exemple).

➔ **Les sorts d'une pièce de jeu regroupent donc tous les sorts que cette pièce de jeu peut lancer.**

Ramasser un Kama, acheter une Récompense Démoniaque ou un GG sont des actions réservées aux Krosmasters et ne sont pas des sorts.

Coup de poing

Le sort « Coup de Poing » est un sort utilisable par tous les Krosmasters et par eux seulement. C'est un sort d'attaque de corps à corps, qui coûte **5 PA** pour être lancé et qui inflige **1 Dégât NEUTRE**, sans effet additionnel.

Marqueurs

Quand des marqueurs Blessures, **+1/-1 PM** et **+1/-1 PA** doivent être placés sur une pièce de jeu, ils sont placés sur la carte de référence d'un Krosmaster ou directement sur le pion Invocation. Si vous jouez avec la règle additionnelle de destruction de décors, les blessures infligées à un Décor doivent être placées au pied de ce Décor.

Marqueurs gelés

Les marqueurs gelés ne sont utilisés **que** lors d'une partie se déroulant sur un plateau Frigost. Sur un autre plateau de jeu, les marqueurs gelés ne sont pas utilisés. A noter que les pouvoirs **Gelure**, **Kazage**, **Dékazage**, **Akséléraksion**, **Kongélaksion** et **Feu intérieur** n'ont donc pas d'effet lors d'une partie se déroulant en dehors d'un plateau Frigost.

Jouer à pile ou face

Lorsqu'il est demandé de jouer à pile ou face, n'importe quelle méthode de discrimination équiprobable peut être utilisée, tant que les chances d'obtenir « pile » et « face » sont les mêmes (une chance sur deux).

Simultanés

Si plusieurs règles de jeu venaient à être appliquées au même moment et que l'ordre de résolution peut avoir une incidence, c'est le joueur actif qui décide l'ordre dans lequel ces règles sont appliquées.

Gains de GG sur K.O

Les Gains de GG sont immédiats et prioritaires sur toutes les autres règles. Dès qu'un Krosmaster a autant Blessures que ses PV, il est mis KO et l'adversaire gagne autant de GG que le niveau du personnage mis K.O

Quelle que soit la façon de gagner des GG, ils sont pris à un adversaire (mis à part le cas du GG sauvage qui doit toujours être le premier GG à être pris)

Dès l'instant qu'un joueur n'a plus de GG et que le GG sauvage a été pris par l'autre joueur, la partie est terminée et le joueur à qui il reste au moins 1 GG gagne la partie.

En accord avec la règle des simultanés ci-dessus, si plusieurs personnages sont mis K.O au même moment (Etape 7 du lancement d'un sort par exemple), c'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel ils sont retirés du jeu, et donc l'ordre dans lequel les GG sont gagnés.

TOURS DE JEU

DEBUT DU TOUR DE JEU

Jet de Tension

Contrairement à ce qui est indiqué §2 page 22, un dé d'Inspiration reste sur la carte de personnage **jusqu'au début du prochain tour de ce joueur.**

« Ce tour »

Lorsqu'il est fait référence à « ce tour » sur une carte de personnage, il s'agit par défaut du tour en cours du personnage actif.

« Votre tour »

Lorsqu'il est fait référence à « votre tour » sur une carte de personnage, il s'agit par défaut du tour en cours du joueur actif.

LES PM ET LES PA

PM MAX ET PA MAX

Les Krosmasters ainsi que la plupart des pions Invocation disposent de caractéristiques **PM** et **PA**. Les chiffres imprimés sur la carte de référence d'un Krosmaster ou au dos d'un pion Invocation sont ses **PM max** et ses **PA max**.

Quand sa phase d'activation commence, un Krosmaster ou un pion Invocation remplit une **jauge** virtuelle d'autant de **PM** que sa caractéristique **PM max** et remplit une autre jauge virtuelle d'autant de **PA** que sa caractéristique **PA max**. Notez que les **PM max** et **PA max** imprimés sur la carte de référence d'un Krosmaster peuvent être modifiés grâce aux Récompense Démoniaques notamment.

Quand un Krosmaster ou un pion Invocation doit dépenser des **PM** et/ou des **PA**, ce sont ceux de ses jauges qu'il faut dépenser.

Quand la jauge de **PM** est vide, il n'est plus possible de dépenser des **PM**.

Quand la jauge de **PA** est vide, il n'est plus possible de dépenser des **PA**.

S'il reste des **PM** et/ou des **PA** dans les jauges à la fin du tour d'un Krosmaster ou d'un pion Invocation, ils sont perdus : les jauges sont vidées, sans aucune contrepartie.

Il est possible, grâce à différents bonus, qu'une jauge de **PM** soit supérieure à la caractéristique **PM max** d'un personnage, et qu'une jauge de **PA** soit supérieure à sa caractéristique **PA max**.

MARQUEURS +1/-1 PM ET +1/-1 PA

Une pièce de jeu qui n'a pas de caractéristique **PM max** ne peut pas recevoir de marqueur +1/-1 **PM**.

Une pièce de jeu qui n'a pas de caractéristique **PA max** ne peut pas recevoir de marqueur +1/-1 **PA**.

Un personnage ne peut pas recevoir plus de marqueurs -1 **PM** que sa caractéristique **PM max**.

Un personnage ne peut pas recevoir plus de marqueurs -1 **PA** que sa caractéristique **PA max**.

Un marqueur +1 **PM** annule un marqueur -1 **PM**, et inversement. Au final, un personnage peut avoir soit des marqueurs +1 **PM**, soit des marqueurs -1 **PM**, soit pas de marqueurs +1/-1 **PM** du tout.

Un marqueur +1 **PA** annule un marqueur -1 **PA**, et inversement. Au final, un personnage peut avoir soit des marqueurs +1 **PA**, soit des marqueurs -1 **PA**, soit pas de marqueurs +1/-1 **PA** du tout.

Les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** placés sur un personnage prennent effet au début de sa phase d'activation :

- Sa jauge de **PM** se remplit à hauteur de sa caractéristique **PM max** modifiée par les marqueurs +1 **PM** ou -1 **PM**
- Sa jauge de **PA** se remplit à hauteur de sa caractéristique **PA max** modifiée par les marqueurs +1 **PA** ou -1 **PA**.

Les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** placés sur lui sont alors défaussés.

Marqueurs +1/-1 PM gelés et +1/-1 PA gelés

Un marqueur **+1 PM gelé** n'annule qu'un marqueur **-1 PM gelé** et inversement. Au final, sur un plateau Frigost, un personnage peut donc avoir sur lui des marqueurs **+1 PM** normaux ET des marqueurs **-1 PM gelé**, ou des marqueurs **+1 PM gelé** ET des marqueurs **-1 PM** normaux. Sur Frigost, une pièce de jeu peut donc avoir des marqueurs **+1 PM** normaux ET **-1 PM gelé**, **+1 PM gelé** ET **-1 PM** normaux, **+1 PM gelé**, **-1 PM gelé**, **+1 PM**, **-1 PM** ou pas de marqueurs du tout. Attention, une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés **-1 PM gelé** et **-1 PM** normaux supérieur à ses **PM max**.

Un marqueur **+1 PA gelé** n'annule qu'un marqueur **-1 PA gelé** et inversement. Au final, sur un plateau Frigost, un personnage peut donc avoir sur lui des marqueurs **+1 PA** normaux ET des marqueurs **-1 PA gelé**, ou des marqueurs **+1 PA gelé** ET des marqueurs **-1 PA** normaux. Sur Frigost, une pièce de jeu peut donc avoir des marqueurs **+1 PA** normaux ET **-1 PA gelé**, **+1 PA gelé** ET **-1 PA** normaux, **+1 PA gelé**, **-1 PA gelé**, **+1 PA**, **-1 PA** ou pas de marqueurs du tout. Attention, une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés **-1 PA gelé** et **-1 PA** normaux supérieur à ses **PA max**.

BLOCAGE

Jet de tacle et jet d'esquive

Quand un personnage adjacent à un ou plusieurs personnages adverses veut dépenser **1 PM** pour se déplacer d'une case, il y a lieu à un ou plusieurs blocages. Chaque personnage adverse adjacent au personnage actif qui veut se déplacer tente alors de le bloquer.

La procédure de blocage est la suivante :

- 1 le joueur actif indique la case dans laquelle il veut que son personnage se déplace. Ce personnage dépense **1 PM** de sa jauge, mais sa figurine n'est pas encore déplacée.
- 2 Un des personnages adverses (le joueur actif choisit lequel) effectue un jet de tacle et comptabilise les réussites (0, 1 ou 2).
- 3 Le personnage actif effectue un jet d'esquive : chaque réussite du jet d'esquive annule une réussite du jet de tacle précédent.
- 4 répétez les étapes 2 et 3 pour chaque personnage adverse qui n'a pas encore effectué de jet de tacle
- 5 Si un seul des jets de tacle des étapes 2 compte encore au moins une réussite, le personnage actif est bloqué : il perd immédiatement tous les **PA** et tous les **PM** de ses jauges.
- 6 S'il n'a pas été bloqué à l'étape 5, le personnage actif est déplacé dans la case indiquée par le joueur actif à l'étape 1.

Noter que s'il est bloqué, le tour du Personnage actif n'est toutefois pas terminé ; ce personnage peut toujours (par exemple) :

- Lancer des sorts ne coûtant pas de **PM** ni de **PA**
- Utiliser une Récompense Démoniaque (c'est une action gratuite qui coute **0 PA**) ; si cette RD ajoute des **PM** et/ou des **PA** dans les jauges du personnage actif, il pourra alors éventuellement
 - o tenter de nouveau de se désengager,
 - o lancer des sorts
 - o effectuer d'autres actions...

LANCER UN SORT

BARRE DE SORT

Tous les attributs d'un sort sont indiqués dans sa barre de sort : PO, Nom, Coût et Dégâts (ou soin ou absence de dégât ou de soin)

Beaucoup de sorts ont du texte écrit en dessous de leur nom. Ce texte peut indifféremment décrire :

- Une zone d'effet
- Un ou plusieurs effets additionnels génériques
- Un ou plusieurs effets additionnels particuliers

PREREQUIS

Avant de lancer effectivement un sort, il faut tout d'abord **désigner** une case du plateau de jeu et vérifier les prérequis suivant :

- La pièce de jeu peut lancer le sort
 - o C'est un sort limité à une utilisation par tour (nom du sort sur fond bleu sur la carte de personnage) et il n'a pas déjà été lancé par la pièce de jeu active ce tour.
 - o C'est un sort limité à une utilisation par partie (nom du sort sur fond rose sur la carte de personnage) et il n'a pas déjà été lancé par la pièce de jeu active durant cette partie.
 - o C'est un sort d'invocation et il n'y a pas déjà autant de pion Invocation mis en jeu par la pièce de jeu active qu'indiqué sur le sort (score entre parenthèse après le nom du sort)
- La pièce de jeu qui va lancer ce sort peut payer le coût du sort :
 - o Il dispose d'assez de **PM** dans sa jauge.
 - o Il peut placer au moins autant de marqueurs Blessure sur son personnage que le coût en blessures du sort.
 - o Il dispose d'assez de **PA** dans sa jauge.
- La case désignée est à portée de la pièce de jeu qui lance le sort.
- Il existe une ligne de vue depuis la case occupée par la pièce de jeu qui lance le sort jusqu'à la case désignée.

Si ces critères sont vérifiés, alors le sort peut être lancé.

LANCEMENT D'UN SORT D'ATTAQUE

Effectuer toujours **toutes** les étapes suivantes :

Etape 1 : payer les coûts

- Le personnage actif dépense autant de **PM** de sa jauge qu'indiqué sur le sort
- Placez autant de marqueurs Blessures sur la carte du personnage actif qu'indiqué sur le sort. Notez que les coûts en blessures d'un sort ne sont pas considérées comme des blessures infligée ni comme des blessures subies.
- Le personnage actif dépense autant de **PA** de sa jauge qu'indiqué sur le sort.

Il se peut qu'un Krosmaster soit mis K.O en payant les coûts d'un sort. Il est alors retiré du jeu à la fin de cette étape, les GG correspondants sont donnés à l'adversaire, mais les étapes suivantes du sort seront bien appliquées, à moins bien entendu qu'un joueur ne soit déclaré vainqueur.

Exemple : Coa Gulay a 6 blessures et dispose de 5 PA dans sa jauge. Elle lance le sort « Puniton », elle dépense donc 5 PA de sa jauge (il ne lui en reste alors plus) et un marqueur blessure est placé sur elle. Coa Gulay est K.O à la fin de cette Etape 1 (elle a 7 blessures et 7 PV), sa figurine est retirée du jeu et le joueur adverse gagne 1 GG.

- *Si c'était le dernier GG du joueur actif et que le GG sauvage n'est plus en jeu, la partie est terminée.*
- *Dans le cas contraire, les autres étapes du lancement de ce sort sont résolues normalement, même si Coa Gulay n'est plus en jeu.*

Etape 2 : Cible principale - cibles additionnelles

La case désignée lors de la vérification des prérequis devient une cible. Par extension, chaque pièce de jeu dans la case ciblée devient aussi une cible. La case ciblée ainsi que toutes les pièces de jeu ciblées dans cette case sont aussi appelées **cibles principales**.

Certains sorts ont des zones d'effet : Croix, Carré, Marteau, Bâton, Pelle, Aiguille et Hache. Une Zone d'effet n'est pas un effet additionnel. Toutes les cases indiquées en **orange** sur les schémas des zones d'effet deviennent aussi des cibles à cette étape. Par extension, chaque pièce de jeu qui se trouve alors dans une case ciblée devient aussi une **cible**. A l'exception de la cible principale, toutes cases ciblées ainsi que toutes les pièces de jeu qu'elles contiendraient sont aussi appelées **cibles additionnelles**.

Etape 3 : effets additionnels

La plupart des effets additionnels indiqués sur le sort sont appliqués à cette étape, comme « Recul 3 », « Repousse 1 » ou « Vole 1 PM à la cible ». Par défaut, un effet additionnel s'applique à cette étape, à moins que la description de l'effet additionnel ne précise autrement.

Il est possible que l'application d'un effet additionnel déclenche d'autres effets. Ces autres effets ne seront résolus qu'à l'Etape 8 du lancement du sort.

Exemple : l'effet additionnel « Repousse » 2 de Luk Ylook s'applique à cette Etape, mais si le personnage ciblé est repoussé sur un piège grâce à cet effet additionnel, le sort « Déclat » de ce piège est déclenché mais il est « décalé » et ne sera résolu qu'à l'Etape 8.

Il se peut qu'un Krosmaster soit mis K.O suite à l'effet additionnel d'un sort. Il est alors retiré du jeu à la fin de cette étape, les GG correspondants sont donnés à l'adversaire, mais les étapes suivantes du sort seront bien appliquées, à moins bien entendu qu'un joueur ne soit déclaré vainqueur.

Exemple 2 : Quentin Flush a 4 Blessures et lance le sort « Loterie ». Il obtient 2 fois « pile » et une fois « face », Il subit donc 2 blessures et son sort infligera 1 dégât de plus lors du calcul du total des dégâts à l'étape 6. Quentin Flush est K.O à la fin de cette Etape 3 (il a 6 PV et 6 blessures), sa figurine est retirée du jeu et le joueur adverse gagne 1 GG.

- *Si c'était le dernier GG du joueur actif et que le GG sauvage n'est plus en jeu, la partie est terminée.*

- Dans le cas contraire, les autres étapes du lancement de ce sort sont résolues normalement, même si *Quentin Flush* n'est plus en jeu.

Etape 4 : jet de coup critique

Le joueur actif effectue le jet de coup critique de la pièce de jeu active, chaque réussite augmente les dégâts infligés par le sort de 1 point.

Exemple : l'effet additionnel du sort « Vil Age » du Chevalier Ténèbres s'applique au résultat du jet de coup critique de cette étape.

Etape 5 : jets d'armure

Chaque pièce de jeu disposant d'une caractéristique **PV** dans une case ciblée par le sort effectue un jet d'armure pour tenter de réduire les dégâts infligés par le sort. Chaque réussite réduit de 1 point les dégâts infligés par le sort.

Etape 6 : calcul des dégâts

Une fois les jets de coup critique et d'armure effectués, on peut déterminer le total de dégâts infligés par le sort à chaque cible disposant d'une caractéristique **PV** :

- = Total des Dégâts infligés par le sort
- + Dégâts de base indiqués sur le sort
- + Dégâts supplémentaire grâce aux effets additionnels du sort, pouvoirs et/ou Récompenses Démoniaques.
- + Dégâts critiques obtenus au jet de coup critique, chaque réussite augmentant les dégâts infligés par le sort à cette cible de 1 point.
- Dégâts réduits grâce aux pouvoirs de la cible
- Dégâts réduits grâce au jet d'armure de la cible, chaque réussite réduisant les dégâts infligés par le sort à cette cible de 1 point.

Exemple : l'effet additionnel du sort « Bouftabaffe » du Roi des Bouftous s'applique au calcul du Total des Dégâts de cette étape.

Notez que dans le cas d'un sort à zone d'effet, ce total de dégât peut donc être différent pour chaque cible, en fonction du résultat de son jet d'armure ou de ses pouvoirs par exemple.

Etape 7 marqueurs Blessure

Placer autant de marqueurs Blessure sur une cible que le total de dégâts infligés à cette cible. Tous les marqueurs Blessure placés à cette étape sont appelés les **blessures infligées** par le sort. Par extension, elles sont aussi appelées les blessures infligées par la pièce de jeu qui a lancé ce sort. De la même manière, tous les marqueurs Blessure placés à cette étape sont aussi appelés les **blessures subies** par la ou les cible(s) de ce sort.

Exemple 1 : A la fin de cette Etape 7 de la résolution du sort « Epee céleste » de Goultard, deux Bombe à Eau ont chacune un marqueur blessure (autant que leur PV). Les deux bombes sont K.O et retirées du terrain et les sorts « Explosion » de chacune de ses bombes deviennent « en attente de résolution », ils seront effectivement lancés à l'Etape 8.

Il est probable qu'un Krosmaster soit mis K.O après avoir placés les marqueurs Blessure à cette étape. Il est alors retiré du jeu à la fin de cette étape 7, les GG correspondants sont donnés à l'adversaire, mais la résolution du sort continue jusqu'à la fin de l'Etape 8, à moins qu'un joueur ne soit déclaré vainqueur suite à ce gain de GG.

Exemple 2 : Bad Aboum lance « Tir de Recul » sur Morora. Il recule d'une case à l'Etape 3 grâce à l'effet additionnel « Recul 1 » et se retrouve sur le Piège Mortel de Morora. Le piège mortel se déclenche à l'Etape 3, le pion Piège Mortel a été retiré du jeu mais le sort « dé clic » du piège mortel a été décalé à l'Etape 8 du lancement de ce sort.

Morora avait déjà 11 Blessures et subi 1 blessure à cette étape, ce qui suffit à le mettre KO à la fin de cette Etape 7. (Morora a 12 PV). Le joueur actif gagne alors 4 GG.

- *Si le joueur actif remplit les conditions de victoire, la partie s'arrête là, on ne résout pas l'étape 8 du lancement du « Tir de Recul »*
- *Si le joueur actif n'a pas gagné, on passe à l'Etape 8 du sort « Tir de Recul », où le sort « Dé clic » du piège mortel (qui est « en attente de résolution ») sera résolu.*

*Exemple 3 : Le joueur actif possède 2 GG et son adversaire aussi, le GG sauvage est toujours en jeu. Jems Blond a 7 blessures et inflige 2 blessures grâce à son sort « Flèche Ardente » sur Zoubo l'Amiche, qui a révélé une Récompense Démoniaque « Pano Prespic » (Zoubo l'Amiche a donc 13 PV et le pouvoir **Riposte**) ; Zoubo l'Amiche a déjà subi 11 Blessures.*

Le pouvoir Riposte se déclenche car Jems Blond inflige des Blessures à Zoubo l'Amiche, mais il est « décalé » et ne sera résolu qu'à l'Etape 8.

A la fin de cette Etape 7, Zoubo l'Amiche a 13 blessures (autant que ses PV), il est donc mis K.O : Zoubo l'Amiche est retiré du terrain et le joueur actif gagne 2 GG (le GG sauvage ainsi qu'un GG du joueur adverse). Le joueur actif a donc 4 GG et il n'en reste plus qu'un au joueur adverse, ce qui ne suffit pas pour remporter la victoire.

Exemple 4 : Oscar Nak a 8 blessures et lance le sort « Arnaque » sur une Bombe Incendiaire (ce qui n'est pas très malin de la part du joueur actif). Le total de dégâts déterminé à l'Etape 6 précédente est de 3 dégâts. Durant cette étape 7, il inflige seulement 1 blessure à la Bombe Incendiaire car elle n'a qu'un PV. A la fin de cette Etape 7, la Bombe Incendiaire est KO, elle est retirée du jeu et lance son sort « Explosion » qui devient « en attente de résolution » (il sera résolu à l'Etape 8). L'effet additionnel Vol de vie du sort « Arnaque » ne se déclenche pas (il se déclenchera à l'Etape 8 et deviendra automatiquement un effet « en attente de résolution »)

Etape 8 effets en attente de résolution

Si plusieurs effets doivent être résolus à cette étape, ils doivent l'être un par un, dans l'ordre choisi par le joueur actif. Les autres effets non-résolus restent « en attente de résolution ».

Si l'effet « en attente de résolution » choisi par le joueur actif ne peut pas être résolu à cette étape, il disparaît des effets « en attente de résolution »

Si la résolution d'un de ces effets « en attente de résolution » génère un autre effet, il devient lui aussi un effet « en attente de résolution » et rejoint les autres effets déjà « en attente de résolution ». Si la résolution d'un effet « en attente de résolution » est un sort, **ce sort n'a pas d'Etape 8** et les nouveaux effets « en attente de résolution » sont renvoyés à l'Etape 8 du premier sort (les effets « en attente de résolution » ne forment qu'un seul et même groupe).

Exemple 1 (suite de l'Etape 7) : durant l'Etape 8 de la résolution du sort « Epée Céleste » de Goulard, il y a deux sorts « en attente de résolution », les deux « Explosion » des Bombes à Eau. Le joueur actif en choisit un et le résout. Ce sort « Explosion » inflige une blessure à deux Tornabombes, qui explosent donc. Les sorts « Explosion » de ces Tornabombes deviennent « en attente de résolution » et rejoignent le sort « Explosion » non-résolu de la deuxième Bombe à Eau, toujours « en attente de résolution » à l'Etape 8 du sort « Epée Céleste ».

Il y a maintenant 3 sorts « en attente de résolution » : un « Explosion de Bombe à Eau » et deux « Explosion » de Tornabombe, et le joueur actif doit alors choisir de résoudre le sort « Explosion » de la deuxième Bombe à Eau ou un des deux sorts « Explosion » des Tornabombes.

Exemple 2 (suite de l'Etape 7) : seul le sort « Déclat » du Piège Mortel est « en attente de résolution », il faut le résoudre. Pauvre Bad Aboum.

Exemple 3 (suite de l'Etape 7) : seul le pouvoir Riposte de Zoubo l'Amiche (qui est maintenant KO) est « en attente de résolution », il faut le résoudre. Jems Blond subit une Blessure, il est donc K.O et le joueur adverse prend 4 GG au joueur actif. Le joueur adverse a maintenant 5 GG et le joueur actif n'en n'a plus, la partie se termine sur la victoire du joueur adverse car le GG sauvage n'est plus en jeu et le joueur adverse est le seul à posséder des GG.

Exemple 4 (suite de l'Etape 7) : l'effet additionnel « Vol de vie » du sort « Arnaque » lancé par oscar Nak devient un effet « en attente de résolution » et rejoint le sort « Explosion » de la Bombe Incendiaire, lui aussi « en attente de résolution ». Le joueur actif choisit de résoudre le sort « Explosion » de la Bombe incendiaire en premier (ce qui n'est toujours pas très fufute). Après avoir résolu les étape 1 à 7 de ce sort Explosion, la Bombe Incendiaire inflige 2 Blessures à Oscar Nak. Oscar Nak a maintenant 10 blessures, et comme il n'a que 10 PV, il est KO et le joueur adverse prend 3 GG. L'effet additionnel « Vol de vie » est toujours « en attente de résolution », mais il ne peut pas être résolu car Oscar Nak n'est plus en jeu.

Une pièce de jeu ne peut pas dépenser de **PM**, de **PA**, révéler une RD, ramasser un kama, acheter une RD, acheter un GG, lancer un sort ni faire quelque autre action que ce soit tant que toutes les Etapes (1 à 8) d'un sort lancé par cette pièce de jeu ne sont pas résolues.

Une fois que tous les effets « en attente de résolution » sont résolus, l'Etape 8 du sort est terminée, et le sort est alors totalement résolu.

SORT DE SOIN

Un sort de soin n'inflige pas de Dégât mais soigne des Dégâts à la place.

La procédure de lancement d'un sort de soin est la même qu'un sort d'attaque à l'exception de :

Etape 5 : une pièce de jeu ciblée par un sort de soin n'effectue pas de jet d'armure.

Etape 6 : Une fois le jet de coup critique effectué, on peut déterminer le total de dégâts soignés par le sort à chaque cible :

- = Total des dégâts soignés par le sort
- + Dégâts soignés de base indiqués sur le sort
- + Dégâts soignés supplémentaire grâce aux effets additionnels du sort, pouvoirs de la pièce de jeu qui lance le sort et/ou des Récompenses Démoniaques.
- + Dégâts critiques obtenus au jet de coup critique, chaque réussite augmentant les dégâts soignés par le sort à cette cible de 1 point.

Etape 7 : les marqueurs Blessure ne sont pas placés mais retirés de la cible. Tous les marqueurs Blessure retirés à cette étape sont appelés les **blessures soignées** par le sort. Par extension, elles sont aussi appelées les blessures soignées par la pièce de jeu qui a lancé ce sort. Quand des marqueurs Blessure sont retirés grâce à un sort de soin, on dit aussi que le personnage qui lance le sort **soigne des blessures** à la cible.

SORT PERSONNEL

Un sort personnel est identifié comme tel grâce à l'icône de portée **bleue** de la barre de sort. Seule la case où se trouve la pièce de jeu qui lance un sort personnel peut être désignée lors de la vérification des prérequis.

A noter qu'un sort qui cible la case où se trouve la pièce de jeu qui le lance n'est pas automatiquement un sort personnel.

EFFETS ADDITIONNELS DES SORTS

Les effets additionnels des sorts sont parfois génériques et utilisent un mot-clé, parfois décrits à même le sort avec un texte particulier.

Par défaut, les effets additionnels d'un sort s'appliquent à la cible. Toutefois, certains effets additionnels s'appliquent à la cible et au lanceur, d'autres ne s'appliquent pas à la cible mais au lanceur, d'autres enfin ne s'appliquent ni à la cible ni au lanceur.

EFFETS ADDITIONNELS GENERIQUES S'APPLIQUANT AUX CIBLES

+X PM

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs **+1 PM** sur chaque pièce de jeu ciblée »

-X PM

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs **-1 PM** sur chaque pièce de jeu ciblée »

+X PA

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs **+1 PA** sur chaque pièce de jeu ciblée »

-X PA

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs **-1 PA** sur chaque pièce de jeu ciblée »

+ X EAU

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'étape 6. Il doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement d'un sort, ce sort inflige + X dégâts **EAU** aux pièces de jeu ciblées »

+ X AIR

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'étape 6. Il doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement d'un sort, ce sort inflige + X dégâts **AIR** aux pièces de jeu ciblées »

+ X TERRE

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'étape 6. Il doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement d'un sort, ce sort inflige + X dégâts **TERRE** aux pièces de jeu ciblées »

+X FEU

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'étape 6. Il doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement d'un sort, ce sort inflige + X dégâts **FEU** aux pièces de jeu ciblées »

Repousse X

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Chaque pièce de jeu ciblée par ce sort est déplacée de X cases en s'éloignant de la pièce de jeu qui lance ce sort »

Attire X

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Chaque pièce de jeu ciblée par ce sort est déplacée de X cases en direction de la pièce de jeu qui lance ce sort »

Perce-armure

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 5. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Lors de l'Etape 5 du lancement de ce sort, chaque cible lance un dé de moins pour effectuer son jet d'armure »

EFFETS ADDITIONNELS GENERIQUES S'APPLIQUANT AUX CIBLES ET AU LANCEUR

Vole X PM

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs **-1 PM** sur chaque cible. Pour chaque cible qui reçoit effectivement des marqueurs, placez autant de marqueurs **+1 PM** sur la pièce de jeu qui lance ce sort ».

Vole X PA

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs -1 PA sur chaque cible. Pour chaque cible qui reçoit effectivement des marqueurs, placez autant de marqueurs +1 PA sur la pièce de jeu qui lance ce sort ».

EFFETS ADDITIONNELS GENERIQUES S'APPLIQUANT SEULEMENT AU LANCEUR

Gagne immédiatement +X PM

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Ajouter X PM à la jauge de PM de la pièce de jeu active »

Gagne immédiatement +X PA

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Ajouter X PA à la jauge de PA de la pièce de jeu active »

Recul X

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « la pièce de jeu qui lance ce sort est déplacée de X cases en s'éloignant de la cible principale de ce sort »

Rapproche X

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « la pièce de jeu qui lance ce sort est déplacée de X cases en direction de la cible principale de ce sort »

Rapproche de X cases du personnage ciblé

Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Si la cible principale de ce sort est un personnage, la pièce de jeu qui lance ce sort est déplacée de X cases en direction de la cible principale de ce sort »

Vol de Vie

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'étape 3 mais à l'étape 8, ou il devient automatiquement un effet « en attente de résolution ». Il doit être lu ainsi : « Retirez autant de marqueurs Blessure de la pièce de jeu qui lance ce sort que le nombre total de blessures infligées à la (ou les) cible(s) à la fin de l'Etape 7 du lancement de ce sort. »

PIONS INVOCATION

Pions Bombes (tous)

Un pion Bombe n'est ni alliée ni adverse.

Une bombe ne peut pas effectuer de jet de tacle car ce n'est pas un personnage.

Un pion Bombe ne lance son sort « Explosion » que lorsqu'il a autant de blessures que ses **PV**.

Les bombes ont toutes le pouvoir **Toupiti** : un pion Bombe ne bloque donc pas les lignes de vues.

Le sort « Explosion » d'une bombe est un sort personnel qui cible donc la case où se trouve la Bombe, mais il affecte aussi les cibles additionnelles dans une zone « Carré » (et pas seulement la case où est le pion Bombe).

Si une bombe se retrouve avec autant de marqueurs Blessure que ses PV durant le lancement d'un sort, son sort « Explosion » devient « en attente de résolution » et sera résolu à l'Etape 8 de ce sort.

Pion Piège

Un pion Piège n'est ni allié ni adverse.

Un pion Piège ne peut pas effectuer de jet de tacle car ce n'est pas un personnage.

Un pion Piège ne lance son sort « Déclat » que lorsqu'un personnage est dans sa case : le piège se déclenche si

- un personnage se déplace dans sa case.
- un personnage est déplacé grâce à l'effet additionnel d'un sort et qu'il termine ce déplacement spécial sur le pion Piège.
- si un pion Mob est directement invoqué dans sa case.

Le piège ne se déclenche pas si un personnage est attiré / repoussé / reculé / approché dessus sans s'y arrêter. Le piège ne se déclenche pas non plus si un pion Bombe est dans sa case, car une bombe n'est pas un personnage.

Un pion Piège est retiré du plateau une fois qu'il a été déclenché.

Si un personnage se retrouve sur un pion Piège durant le lancement d'un sort, son sort « Explosion » devient « en attente de résolution » et sera résolu à l'Etape 8 de ce sort.

POUVOIRS

Comme indiqué dans la description (page 27 du livret de règles), les personnages ont parfois des pouvoirs qui affectent le jeu. Les règles des pouvoirs des personnages qui y sont décrites s'appliquent en fait à **toutes les pièces de jeu** (Krosmaster, Invocations, Décors et Kamas)

Certains Pouvoirs sont dit « génériques » et sont résumés par un mot-clé.

POUVOIRS GENERIQUES

Critique

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 4 du lancement d'un sort par cette pièce de jeu, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du jet de coup critique »

Armure

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 5 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du jet d'armure »

Tacle

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 2 d'un Blocage, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du jet de tacle de ce personnage »

Esquive

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 3 d'un Blocage, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du jet d'esquive de ce personnage »

Résistance **EAU**

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits de 1 point si ce sort est un sort de l'élément **EAU** »

Résistance **AIR**

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits de 1 point si ce sort est un sort de l'élément **AIR** »

Résistance **TERRE**

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits de 1 point si ce sort est un sort de l'élément **TERRE** »

Résistance **FEU**

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits de 1 point si ce sort est un sort de l'élément **FEU** »

Résistance **EAU** **AIR** **TERRE** **FEU**

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Ce personnage possède les 4 pouvoirs **Résistance EAU**, **Résistance AIR**, **Résistance TERRE** et **Résistance FEU**. »

Immunisé

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « à la fin de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, le total de dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits à 0 si ce sort est un sort de l'élément **EAU**, **AIR**, **TERRE** ou **FEU** »

Fragilité

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont augmentés de 1 point si ce sort est un sort de l'élément **EAU**, **AIR**, **TERRE**, **FEU** ou **NEUTRE** »

Endurance

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort dont cette pièce de jeu est une cible, les dégâts infligés par le sort à cette pièce de jeu sont réduits de 2 points si ce sort est un sort de l'élément **EAU**, **AIR**, **TERRE**, **FEU** ou **NEUTRE** »

Aveuglement

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Avant de vérifier les prérequis d'un sort que cette pièce de jeu s'apprête à lancer, vous pouvez uniquement désigner une case adjacente à la pièce de jeu ayant ce pouvoir »

Notez qu'il est impossible à une pièce de jeu ayant ce pouvoir de lancer des sorts donc la cible principale serait la case qu'elle occupe, comme un sort personnel par exemple. Seul un sort de Corps à Corps ou un sort capable de cibler une case à PO 1 peut être lancé par une pièce de jeu ayant ce pouvoir.

Toupiti

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « cette pièce de jeu n'est pas affectée par les règles de Blocage et ne gêne pas les lignes de vue »

Riposte

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « à chaque fois qu'une pièce de jeu adverse inflige une ou plusieurs blessures à cette pièce de jeu, placez 1 marqueur Blessure sur la pièce de jeu qui a infligé la ou les blessures. Si ce pouvoir se déclenche durant le lancement d'un sort, il devient un effet en attente de résolution et sera résolu durant l'Etape 8 du lancement de ce sort. »

Guérison

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « lors de l'Etape 6 du lancement d'un sort de soin par cette pièce de jeu, les Dégâts soignés par ce sort sont augmentés de 1 »

Insensible

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle est la cible d'un sort, les effets additionnels de sorts qui devraient s'appliquer à cette pièce de jeu ciblée sont ignorés, à l'exception de ceux qui infligent des Dégâts ou des Blessures ; dans le cas où cette pièce de jeu serait la **cible principale** d'un sort personnel (qu'elle serait en train de lancer), son pouvoir **Insensible** ne sert pas. »

A noter :

- Une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** ne bénéficie de l'effet de ce pouvoir que lorsqu'elle est la cible d'un sort.
- Les éventuelles **cibles additionnelles** d'un sort personnel bénéficient du pouvoir **Insensible** contre ce sort (« Explosion » de bombe)
- Une cible avec le pouvoir **Insensible** n'ignore pas les effets additionnels s'appliquant au lanceur. « Recul X », « Rapproche X », « Rapproche X du personnage ciblé » et « Vol de vie » ne peuvent donc pas être ignorés car ce ne sont pas des effets additionnels appliqués à la cible insensible.
- Une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par un sort ayant pour effet additionnel de jouer à pile ou face n'ignore pas la détermination aléatoire générée par ce « pile ou face » car ce n'est pas un effet additionnel qui est appliqué à la cible.

Exemple 1 : Oscar Nak lance « Sournoiserie » sur le Comte Frigost à PO 3. Le Comte Frigost pourra tout de même lancer un dé lors de son jet d'armure car il est Insensible et ignore donc l'effet additionnel Perce-Armure de la « sournoiserie » dont il est la cible (effet qui devrait sinon lui être appliqué et lui faire perdre son dé d'armure).

Exemple 2 : Remington lance « Pulsar » alors qu'il a le pouvoir Insensible. Il perd tout de même tous les PM et PA restants dans ses jauges car il n'est pas la cible du sort « Pulsar ».

Exemple 3 : Yugo lance « Disque de Transfert » sur une case libre à PO 2. Il choisit de déplacer le Comte Frigost, adjacent à lui. Le Comte Frigost est déplacé dans la case libre ciblée, car il n'est pas la cible du sort « Disque de Transfert ». Le pouvoir Insensible du Comte Frigost ne sert pas dans ce cas, puisque le Comte Frigost n'est pas la cible du « Disque de Transfert »

Exemple 4 : Oscar Nak (encore lui) a déjà subi 5 blessures et lance « Arnaque » sur le Comte Harebourg adjacent à lui. Il lui inflige au final 2 Blessures, et retire donc 2 marqueurs Blessure de sa carte grâce au Vol de Vie à l'Etape 8 du lancement de ce sort « Arnaque » (L'effet additionnel « Vol de vie » ne s'applique pas au Comte Harebourg, son pouvoir Insensible ne lui permet donc pas de l'ignorer).

Exemple 5 : Bad Aboum lance « Tir de Recul » sur le Comte Harebourg. Bad Aboum est déplacé de 1 case en s'éloignant du Comte Harebourg à l'Etape 3 de son sort (L'effet additionnel « Recul X » ne s'applique pas au Comte Harebourg, son pouvoir Insensible ne lui permet donc pas de l'ignorer).

Exemple 6 : Goultard lance « Charge » sur le Comte Frigost. Goultard est déplacé de 2 cases en direction du Comte Frigost à l'Etape 3 de son sort (L'effet additionnel « Rapproche de 2 cases du personnage ciblé » ne s'applique pas au Comte Harebourg, son pouvoir Insensible ne lui permet donc pas de l'ignorer)

Exemple 7 : Gaspard Fay lance « Sérumphy » alors qu'il a le pouvoir Insensible. Il gagne tout de même le +2 PA indiqué sur son sort, car « Serumphy » est un sort personnel dont Gaspard Fay est la cible principale (et unique) ; l'effet additionnel « +2 PA » du sort « Serumphy » n'est donc pas ignoré par le pouvoir Insensible de Gaspard Fay.

Exemple 8 : Makum Bah lance « Puissance Sylvestre » alors qu'elle a le pouvoir Insensible. Elle perd tout de même tous les PM et PA restants dans ses jauges car « Puissance Sylvestre » est un sort personnel dont Makum Bah est la cible principale (et unique) ; l'effet additionnel « Makum Bah perd tous ses PM et PA » du sort « Puissance Sylvestre » n'est donc pas ignoré par le pouvoir Insensible de Makum Bah.

Exemple 9 : La Bombe à Eau de Bad Aboum explose. Quentin Flush et le Comte Harebourg sont dans la zone d'effet (ce sont donc des cibles additionnelles, la cible principale du sort « Explosion » étant la case où se trouve la Bombe à Eau). Quentin Flush subira l'effet additionnel « -1 PA » infligé par la Bombe à Eau, mais pas le Comte Harebourg puisqu'il est Insensible et que l'effet additionnel « -1 PA » s'appliquerait à lui.

Pouvoirs de Frigost

Les pouvoirs **Gelure**, **Kazage**, **Dékazage**, **Akséléaksion**, **Kongélaksion** et **Feu intérieur** ne sont appliquées que lors d'une partie se déroulant sur un plateau Frigost.

DECORS

Pouvoir Insensible des décors

Tous les décors ont le pouvoir Insensible, sauf les Cube de Glace de l'add-on Frigost.

A moins que la règle optionnelle de destruction de décor soit utilisée, les décors n'ont pas de **PV** et ne peuvent par conséquent pas subir de blessure.

Augmentation de la PO max grâce à une Caisse ou un Cube de Glace

Les sorts à « portée classique » ou les « sorts en ligne » (ceux dont l'icône de portée est indiqué en **vert**) voient leur portée maximum (**PO max**) augmentée de 1 case lorsque celui qui lance ce sort se trouve sur une case contenant une Caisse ou un Cube de Glace.

Cubes de Glace – Pousse-Glaçon

Le sort « Pousse-Glaçon » ne peut être lancé que par un Krosmaster adjacent à un Cube de Glace.

Si le sort est lancé sur une case ne contenant pas de Cube de Glace, il n'a aucun effet.

Si le sort « Pousse-Glaçon » est lancé sur une case contenant un Cube de Glace, il n'affecte directement que le Cube de Glace, puisque son effet additionnel est « Repousse le cube de glace ciblé ». Le Cube de Glace se déplace alors sur un nombre de cases variable (dans les cases Patinoire uniquement) tel que décrit dans le livret de règles de Frigost.

Si un personnage (Krosmaster ou pion Mob) ou une Bombe se trouve sur la même case que le Cube de Glace, il est déplacé d'autant de cases que le Cube de Glace, et ce même si ce personnage ou cette bombe a le pouvoir **Insensible**. Ce déplacement spécial est uniquement généré par le Cube de Glace qui se déplace suite à l'effet additionnel du sort « Pousse-Glaçon ».

Seul le sort « Pousse-Glaçon » peut déplacer un Cube de Glace sur un nombre de cases variable (toujours dans les cases Patinoire uniquement) tel que décrit dans le livret de règles de Frigost.

Un Cube de Glace peut toutefois être déplacés grâce à l'effet additionnel d'un sort (notamment Attire ou Repousse), mais devra toujours rester sur la patinoire. Si une autre pièce de jeu est aussi dans la case ou se trouve le Cube de Glace ciblé, elle est aussi affectée normalement par ce sort car elle est aussi une cible.

Exemple 1 : Luk Ylook lance le sort « Flèche Repoussante » (avec l'effet additionnel « Repousse 2 ») sur une case contenant un Cube de Glace et le Comte Harebourg. Il y a trois cases patinoire alignée « derrière » le cube de glace. Le Cube de glace est donc repoussé de 2 cases seulement et le Comte Harebourg n'est pas déplacé.

Exemple 2 : Luk Ylook (quelle star) lance de nouveau le sort « Flèche Repoussante » mais il cible cette fois-ci une case contenant un autre Cube de Glace ainsi que ce pauvre Bad Aboum. Il n'y a qu'une seule case patinoire « derrière » ce Cube de Glace. Ce sort déplacera donc le Cube de Glace de 1 case seulement puisqu'il ne peut pas sortir des cases Patinoire, et Bad Aboum reculera « normalement » de 2 cases, car l'effet additionnel « Repousse 2 » s'applique à chaque pièce de jeu de la case cuiblée (donc au cube de glace et à Bad Aboum)

RECOMPENSES DEMONIAQUES

Lorsqu'une RD est achetée face visible, la première récompense de la pile correspondante est immédiatement retournée face visible en lieu et place de celle venant d'être achetée.

Lorsqu'une RD est achetée « au hasard », il faut prendre un des deux pions **du dessus** des piles faces cachées correspondantes (Granit, Jade ou Or)

On ne peut révéler une RD face visible que lors du tour du Krosmaster qui porte cette RD (Rappel : Une RD face cachée ne procure aucun effet de jeu).

Page 29, la précision « une fois révélé, il est impossible de se séparer d'un pion Equipement » indique qu'un Krosmaster ne peut pas défausser de pion Equipement qu'on lui aurait précédemment attribué pour en mettre un autre du même type à la place. Révélé ou non, un pion RD ne peut jamais quitter le Krosmaster auquel il a été attribué. Seuls les pions Boost et les pions Buff sont défaussés une fois que leur effet est terminé.

Gains de **PM** et **PA** des Boosts

Les gains de **PM** procurés par un Boost sont immédiatement ajoutés à la jauge de **PM** du Krosmaster qui utilise le Boost

Les gains de **PA** procurés par un Boost sont immédiatement ajoutés à la jauge de **PA** du Krosmaster qui utilise le Boost

Gains de **PM** et **PA** des Equipements

Les gains de **PM** procurés par les Equipements sont immédiatement ajoutés à la jauge de **PM** du Krosmaster au moment où le pion Equipement est révélé.

De plus, la caractéristique **PM max** de ce Krosmaster est modifiée d'autant. Cette modification est permanente : sa jauge se remplira donc à hauteur de sa nouvelle caractéristique **PM max** lors de ses prochains tours.

Les gains de **PA** procurés par les Equipements sont immédiatement ajoutés à la jauge de **PA** du Krosmaster au moment où le pion Equipement est révélé.

De plus, la caractéristique **PA max** de ce Krosmaster est modifiée d'autant. Cette modification est permanente : sa jauge se remplira donc à hauteur de sa nouvelle caractéristique **PA max** lors de ses prochains tours.

Gains de **PO max**

Les gains de **PO max** procurés par un Buff ou un Equipement s'appliquent à tous les sorts que peut lancer un Krosmaster, aussi bien ceux inscrits sur sa carte de référence que ceux qu'il lancerait grâce à une RD (tant que leur icône de portée est indiqué en **vert**).

CARTES DE PERSONNAGE

REINE DES TOFUS

Dan To Fu

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement de ce sort, ce sort inflige **+1 Dégât AIR** par pion Tofu allié adjacent à la cible de ce sort et **+1 Dégât AIR** par pion Tofu adverse adjacent à la cible de ce sort »

Tous les Tofus sont pris en compte, que ce soient des Tofus alliés ou des Tofus adverses.

ROI DES BOUFTOUS

Bouftabaffe

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement de ce sort, ce sort inflige **+2 Dégât TERRE** si au moins un pion Bouftou est adjacent à la cible de ce sort, qu'il s'agisse de Bouftou allié ou de Bouftou adverse. »

REMINGTON SMISSE

Pulsar

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Durant l'Etape 6 du lancement de ce sort, ce sort inflige **+1 Dégât FEU** par **PM** restant dans la jauge de **PM** de REMINGTON SMISSE et **+1 Dégât FEU** par **PA** restant dans sa jauge de **PA**. Ces deux jauges sont alors vidées immédiatement. »

Noter qu'une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort n'ignore pas la perte de tous les **PM** et **PA** restants dans les jauges de REMINGTON SMISSE, car cet effet n'est pas appliqué à la cible mais à REMINGTON SMISSE.

Noter aussi que si REMINGTON SMISSE a le pouvoir **Insensible**, il n'ignore pas la perte de tous ses **PM** et **PA** restants dans ses jauges en lançant ce sort car REMINGTON SMISSE n'est pas la cible du « Pulsar ».

Shushus à Gogo

Ce pouvoir ne fait pas la distinction entre un Krosmaster allié ou adverse. Donc si REMINGTON SMISSE inflige une blessure à un Krosmaster allié ou adverse durant son tour, il se soignera d'une blessure à la fin de son tour.

DOKFA TALYS

Aura de Rapidité

Le texte de ce pouvoir doit être lu ainsi : « à la fin du tour de DOKFA TALYS, placez un marqueur **+1PM** sur chaque Krosmaster adjacent à lui. »

GUY YOMTELLA

Tir à distance

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Ce tour, les sorts de GUY YOMTELLA gagnent **+3 PO max**. Vider immédiatement sa jauge de **PM** ». Tous les sorts que GUY YOMTELLA peut lancer sont affectés par ce sort, que ce soit le sort « Flèche Harcelante » imprimé sur sa carte ou qu'il s'agisse d'un sort procuré par une RD (tant que leur icône de portée est indiquée en **vert**).

Noter que si GUY YOMTELLA a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, il bénéficie tout de même du bonus de PO et perd tout de même tous les **PM** de sa jauge car il est la cible principale de ce sort personnel.

ALIE ZELE

Stimulation

Le texte de ce pouvoir doit être lu ainsi : « à la fin du tour d'ALIE ZELE, placez un marqueur +**1PA** sur chaque Krosmaster adjacent à elle. »

SRAMMY

Invisibilité

La case où se trouve SRAMMY **peut** être ciblée comme toute autre case, tant qu'il existe une ligne de vue jusqu'à elle. SRAMMY subit alors les effets additionnels des sorts qui pourraient s'appliquer à lui comme tout personnage qui n'a pas le pouvoir **Insensible**.

Les personnages adjacents à SRAMMY ainsi que les bombes et les pièges ne sont pas affectés par son pouvoir d'**Invisibilité** et peuvent lui infliger des blessures normalement. Une bombe **peut donc** infliger des blessures à SRAMMY même si cette bombe n'est pas adjacente à lui, car seuls les **personnages** qui ne sont pas adjacents à SRAMMY sont affectés par son pouvoir **Invisibilité**.

Lorsqu'un personnage adjacent à SRAMMY vérifie une ligne de vue, si « le trait imaginaire de centre de case à centre de case » coupe la case que SRAMMY occupe, il n'existe pas de ligne de vue dégagée.

Lorsqu'un personnage qui n'est pas adjacent à SRAMMY vérifie une ligne de vue, si « le trait imaginaire de centre de case à centre de case » coupe la case de SRAMMY, il peut exister une ligne de vue dégagée si ce « trait imaginaire » ne coupe pas d'autre case gênant la ligne de vue.

ANNA TOMMY

Assaut

Un personnage **Insensible** qui serait ciblé par ce sort ignore l'effet additionnel qui devrait les faire changer de position, car cet effet additionnel devrait être appliqué (au moins en partie) au personnage ciblé. ANNA TOMMY et le personnage **Insensible** ciblé ne changent donc pas de position.

Noter que si ANNA TOMMY est **Insensible** et que la cible ne l'est pas, l'échange de position peut avoir lieu car ANNA TOMMY n'est pas la cible de ce sort.

Transposition

Un personnage allié **Insensible** qui serait ciblé par ce sort ignore l'effet additionnel qui devrait les faire changer de position, car cet effet additionnel devrait être appliqué (au moins en partie) au personnage allié ciblé. ANNA TOMMY et le personnage allié **Insensible** ciblé ne changent donc pas de position.

Noter que si ANNA TOMMY est **Insensible** et que la cible ne l'est pas, l'échange de position peut avoir lieu car ANNA TOMMY n'est pas la cible de ce sort.

GLOBULE LA CRAPULE

Démence VS Transfert de Vie

Une fois le coût du sort « Transfert de Vie » payé à l'Etape 1, si GLOBULE LA CRAPULE a au moins 7 marqueurs Blessure, elle gagne les pouvoirs **Critique**, **Armure**, **Esquive** et **Tacle** grâce à

son pouvoir Démence. Il faudra donc jeter 2 dés pour le jet de coup critique de ce sort « Transfert de Vie ».

MAKUM BAH

Puissance Sylvestre

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Vider immédiatement les jauges de **PM** et de **PA** de MAKUM BAH ».

Noter que si MAKUM BAH a le pouvoir **Insensible** quand elle lance ce sort, elle perd tout de même tous les **PM** et **PA** de ses jauges car elle est la cible principale de ce sort personnel.

QUENTIN FLUSH

Lotterie

Le nom de ce sort devrait être « **Loterie** »

Une cible avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort n'ignore pas les blessures subies par QUENTIN FLUSH sur les résultats « Pile » car ce n'est pas un effet additionnel qui est appliqué à la cible.

Une cible avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort n'ignore pas les dégâts supplémentaires infligés par le sort sur les résultats « Face » car c'est un effet additionnel qui inflige des Dégâts.

Noter que si Quentin Flush devait être mis KO durant l'Etape 3 du lancement de son sort « Loterie » (car il aurait obtenu assez de « pile »), le joueur adverse gagne 1 GG à ce moment-là, donc avant que les éventuelles blessures ne soient infligées par ce sort à la cible.

DANY OSHEUN

Quitte ou double

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu :

« Jouer à pile ou face :

Pile : Vider immédiatement les jauges de **PM** et de **PA** de DANY OSHEUN

Face : ajouter immédiatement 2 à la jauge de **PA** de DANY OSHEUN »

Une cible avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort n'ignore pas et n'annule donc pas la perte de tous les **PM** et **PA** restants dans les jauges de DANY OSHEUN sur un résultat « Pile » ni le gain immédiat de 2 **PA** dans la jauge de DANY OSHEUN sur un résultat « Face », car ces effets additionnels ne sont pas appliqués à la cible mais à DANY OSHEUN.

Noter que si DANY OSHEUN a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, les effets additionnels s'appliquent tout de même car il n'est pas la cible de ce sort.

NAZ RAËL

Coups de Griffes

Quand il effectue un jet de tacle contre un personnage adverse qui voudrait quitter une case adjacente à lui en dépensant 1 **PM**, NAZ RAËL inflige automatiquement 1 blessure au personnage qui veut rompre le corps à corps au moment où le jet de tacle est effectué (Etape 2 de la règle de Blocage).

Si le personnage adverse a alors autant de marqueurs Blessure que de **PV**, il est mis K.O et retiré du terrain sans avoir le temps d'effectuer son jet d'esquive.

A noter que si le personnage qui voulait quitter la case adjacente à NAZ RAEL a le pouvoir Riposte, ce pouvoir se déclenche car c'est NAZ RAEL qui inflige la blessure grâce à ce pouvoir.

PERCIMOL

Accéléflaqueuse

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Ajouter immédiatement **6** à la jauge de **PA** de PERCIMOL »

Noter que si PERCIMOL a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, il ajoute tout de même immédiatement **6** à sa jauge de **PA** car il est la cible principale de ce sort personnel.

Flaquage

Le texte de ce pouvoir doit être lu : « PERCIMOL a les pouvoirs **Critique**, **Armure**, **Esquive** et **Tacle** contre les personnages actuellement capables de lancer un sort d'**EAU** ». Les conditions d'utilisation de ce pouvoir ne sont donc pas remplies contre GOULTARD LE BARBARE qui aurait déjà lancé son sort « Sombre Nuage », ni contre un personnage qui aurait acheté une « Epée Razielle » mais qui ne l'aurait pas encore révélée.

PERCIMOL n'a pas le pouvoir **Armure** contre le sort « Explosion » de la Bombe à Eau, car une Bombe n'est pas un personnage. Il n'a pas non plus le pouvoir **Critique** quand il cible une Bombe à Eau avec un de ses sorts pour la même raison.

Flaquage et Flakatak

Si un personnage dans la zone d'effet du sort « Flakatak » de PERCIMOL est capable de lancer un sort d'Eau, alors PERCIMOL gagne le pouvoir **Critique** pour le lancement de son sort. Le résultat de son jet de coup critique à l'Etape 4 du lancement de ce sort s'applique aux dégâts du sort, donc à chaque cible lors du calcul du total de Dégâts à l'Etape 6 du lancement de ce sort « Flakatak ». Ceci est aussi valable pour tous les autres sorts à zone d'effet que pourrait lancer PERCIMOL.

SHAK SHAKA

Toucher du bois

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « **-1 PA**. Choisir « pile » ou « face », puis jouer à pile ou face. Si le résultat choisi est obtenu, ce sort inflige **+4 Dégâts TERRE** »

Noter qu'une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort ignore le **-1 PA** qui devrait s'appliquer à elle (ne pas placer de marqueur **-1 PA** sur sa carte), mais ce sort peut tout de même lui infliger **+4 Dégâts TERRE** sur un « pile ou face » réussi car c'est un effet additionnel qui inflige des Dégâts supplémentaires.

Caprice

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Choisir « pile » ou « face », puis jouer à pile ou face. Si le résultat choisi est obtenu, ajouter immédiatement **5** à la jauge de **PA** de SHAK SHAKA ».

Noter que Si SHAK SHAKA a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, il gagne tout de même immédiatement **5 PA** dans sa jauge sur un « pile ou face » réussi, car il est la cible principale de ce sort personnel.

Canne Spray Fixateur

Noter que tous les sorts qu'un personnage adverse adjacent à SHAK SHAKA peut lancer sont affectés par ce pouvoir, que ce soit un sort imprimé sur la carte d'un Krosmaster, au dos d'un pion Invocation, qu'il s'agisse du sort « coup de poing », du sort « Pousse-Glaçon », d'un autre sort procuré par une RD ou de tout autre sort. Mais ce pouvoir n'affecte pas les autres actions comme l'achat de RD, l'achat de GG ou le ramassage de Kama, puisque ces actions ne sont pas des sorts. **Seul un sort qui a un coût en PA (même un coût de 0 PA) peut être affecté par le pouvoir « Canne Spray Fixateur ».** Un sort qui n'a pas de coût en PA n'est pas affecté par ce pouvoir.

GOULTARD

Goultarminator

Ce pouvoir ne fait pas la distinction entre un Krosmaster allié ou adverse : si GOULTARD met K.O un Krosmaster allié ou adverse, il se soignera de 3 blessures à la fin de son tour. Ce pouvoir se déclenche uniquement si GOULTARD mets directement K.O un Krosmaster, il ne se déclenche pas :

- Si GOULTARD fait péter une bombe qui met K.O un Krosmaster,
- si un pion Invocation mis en jeu par GOULTARD met K.O un Krosmaster
- si un Krosmaster est mis K.O grâce au pouvoir Riposte de la pano Prespic que GOULTARD porterait.
- ou dans tout autre cas où ce n'est pas GOULTARD qui inflige les blessures au Krosmaster mis K.O

CHEVALIER NUAGE

Discute en Fuite

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Ajouter immédiatement **1** à la jauge de **PM** du CHEVALIER NUAGE, puis ajouter immédiatement **1** de plus à sa jauge de **PM** si un autre Chevalier allié est en jeu. »

Note que Si CHEVALIER NUAGE a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, il gagne tout de même immédiatement **+1 PM** (ou **+2 PM** si un autre chevalier allié est en jeu) dans sa jauge car il est la cible principale de ce sort personnel.

CHEVALIER GOUTTE

Restauration

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Ce sort soigne un Dégât supplémentaire lors de l'Etape 6 du lancement de ce sort si un autre Chevalier allié est en jeu. »

Noter que si CHEVALIER GOUTTE est **Insensible** et qu'il lance ce sort sur lui-même alors qu'un autre Chevalier allié est en jeu, il ne bénéficie pas de l'effet additionnel du sort car cet effet additionnel n'inflige pas de Dégât ou des Blessure.

CHEVALIER FLAMME

Fuzion

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu : « Ajouter immédiatement **2** à la jauge de **PA** du CHEVALIER FLAMME, puis ajouter immédiatement **1** de plus à sa jauge de **PA** si un autre Chevalier allié est en jeu. »

Noter que si CHEVALIER FLAMME a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, il ajoute tout de même immédiatement 2 ou 3 PA à sa jauge (selon qu'un autre Chevalier allié soit en jeu ou pas) car il est la cible principale de ce sort personnel.

CHEVALIER TENEBRES

Maître Chevalier

Le CHEVALIER TENEBRES dispose à chaque instant de tous les pouvoirs des autres Chevaliers alliés, même de ceux qu'ils gagnent grâce aux dés d'inspiration lors du jet de tension ou grâce aux Récompenses Démoniaques.

Vil Age

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « -1 PA. Chaque réussite obtenue lors du jet de coup critique de l'étape 4 de ce sort sera compté comme deux réussites ». Chaque résultat «  » obtenu sur le jet de coup critique augmentera donc les dégâts infligés par ce sort de 2 points ou lieu d'un seul.

Noter qu'une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort ignore l'effet additionnel -1PA car cet effet devrait être appliqué à la cible, mais que ce sort peut tout de même infliger des dégâts supplémentaire lors du jet de coup critique car ce n'est pas un effet additionnel qui s'applique à la cible (il s'applique au jet de coup critique du CHEVALIER TENEBRES).

NOX

Dérive Temporelle

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Déplace NOX dans la case libre ciblée ».

Maître de l'Eliacube

Le texte de ce pouvoir doit être lu ainsi : « A chaque fois que NOX inflige au moins 1 Blessure à un personnage adverse, placez un marqueur -1 PA sur ce personnage ».

YUGO

Disque de Transfert

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Choisissez l'un : Déplace YUGO dans la case libre ciblée OU Déplace un allié adjacent à YUGO dans la case libre ciblée ».

Cet effet additionnel n'est pas appliqué à la cible du sort (qui doit être une case libre pour que ce déplacement puisse effectivement avoir lieu), mais soit à YUGO, soit à un personnage allié adjacent à lui (selon le choix fait par le joueur actif). Les pions Bombes et les pions Pièges ne peuvent donc pas être déplacés de la sorte.

Noter que si le personnage choisi est **Insensible**, il est tout de même déplacé grâce à l'effet additionnel de ce sort car le personnage qui va se déplacer n'est pas ciblé par le sort.

Noter aussi que si un piège (**Insensible**) se trouve dans la case libre ciblée, le personnage choisi est tout de même déplacé grâce à l'effet additionnel de ce sort car le pion Piège est bien ciblé par le sort mais l'effet additionnel ne s'applique pas à lui mais au personnage choisi.

Inspiration Héroïque

Tous les sorts que YUGO peut lancer sont affectés par ce pouvoir, que ce soit un sort imprimé sur sa carte ou qu'il s'agisse d'un sort procuré par une RD.

Exemple : YUGO porte les RD « Dagues Rafeuses » et « Eclair », et un autre allié de la Confrérie du Tofu est en jeu. il doit dépenser seulement 1 PA pour payer le cout de lancement du sort d'attaque des « Dagues Rafeuse », et devra payer 0 PA pour utiliser le sort d'attaque de la RD « Eclair ». Si SHAK SHAKA est adjacent à lui, il paiera les coûts de lancement normaux (+1 PA pour « Canne Spray Fixateur » de SHAK SHAKA et -1PA pour « Inspiration Héroïque » de YUGO)

TRISTEPIN

Bond

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Déplace TRISTEPIN dans la case libre ciblée ».

EVANGELYNE

Tirs de Couverture

Tous les sorts qu'EVANGELYNE peut lancer sont affectés par ce pouvoir, que ce soit un sort imprimé sur sa carte ou qu'il s'agisse d'un sort procuré par une RD (tant que leur icône de portée est indiquée en **vert**).

Exemple : EVANGELYNE porte la RD Célestine. La PO de cette arme passe donc de 0-3 à 0-4.

AMALIA

Attachement

Ce sort est valable sur les alliés, ce qui inclut les Krosmasters et les pions Mobs de son camp, mais pas les pions Bombes ni les pions Pièges.

Noter qu'une pièce de jeu avec le pouvoir **Insensible** qui serait ciblée par ce sort ignore l'effet additionnel Attire 1 car cet effet devrait être appliqué à la cible.

Bénédiction de Sadida

Ce pouvoir n'est pas un sort : le pouvoir **Guérison** ne modifie donc pas les blessures ainsi soignées.

GOULTARD LE BARBARE

Portée Démoniaque

Tous les sorts que GOULTARD LE BARBARE peut lancer sont affectés par ce pouvoir, que ce soit un sort imprimé sur sa carte ou qu'il s'agisse d'un sort procuré par une RD (tant que leur icône de portée est indiquée en **vert**).

Exemple 1 : GOULTARD LE BARBARE a déjà 11 marqueurs Blessure sur lui. Il utilise la RD Eclair pour lancer un sort. La portée (en ligne) de l'Eclair passe de 1-5 à 1-7.

A noter que durant la vérification des prérequis du lancement d'un sort, lorsqu'on vérifie la PO du sort (de la case où se trouve le lanceur jusqu'à la case désignée), aucun coût de sort n'a été payé, car les éventuels bonus de PO max du pouvoir **Portée Démoniaque** sont indexés sur les blessures de GOULTARD LE BARBARE avant qu'il n'ait payé le coût du sort qu'il souhaite lancer.

Exemple 2 : Goultard le Barbare a 9 blessures. Il souhaite lancer le sort « Vapeur Noire » qui coute 2 Blessure et 2 PA. Lors de la vérification des prérequis, Vapeur noire ne bénéficie que d'un bonus

de +1 PO max (+1 par tranche complète de 5 blessures) car le cout du sort « Vapeur Noire » n'a pas encore été payé. « Vapeur noire » a donc une PO de 1 – 5 en ligne.

COMTE HAREBOURG

Oscillation

Noter qu'un Sinistro qui serait **Insensible** et qui serait ciblé par ce sort ignorerait l'effet additionnel qui devrait faire changer de position le COMTE HAREBOURG et le Sinistro, car cet effet additionnel serait appliqué (au moins en partie) au Sinistro ciblé.

Noter que le fait que le COMTE HAREBOURG soit lui-même **Insensible** n'est pas important, car le sort oscillation ne cible pas le COMTE HAREBOURG mais un Sinistro (tant que ce Sinistro n'est pas insensible)

COMTE FRIGOST

Tournée des Granduks (4)

Ce sort ne peut en aucun cas aboutir à plus de 4 Sinistros invoqués par ce COMTE FRIGOST sur le terrain.

Exemple : le Comte Frigost a révélé une RD « pano Abra » et a maintenant 12 PA. La première fois de la partie qu'il lance ce sort, il ne peut mettre en jeu que 3 Sinistros car une des cases ciblées de la zone « Marteau » n'est pas libre. Au tour suivant, il n'y a plus que 2 Sinistro en jeu car l'un d'entre eux a été mis K.O entre temps. Le Comte Frigost décide de lancer à nouveau « Tournée des Granduks ». Il ne peut mettre en jeu que 2 Sinistro à ce moment-là car 2 des Sinistros qu'il a invoqué précédemment sont toujours en jeu et qu'il ne peut y en avoir plus de 4 en jeu.

MERKATOR

Bouton-Pression

Noter que si MERKATOR a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, le marqueur +1**PM** et les 4 marqueurs +1**PA** sont tout de même placés sur sa carte car il est la cible principale de ce sort personnel.

Noter également que si MERKATOR a le pouvoir **Insensible** quand il lance ce sort, les dégâts des sorts qu'il lancera durant le reste de son tour seront tout de même augmentés de +1 **Dégât EAU** et +1 **Dégât AIR** car MERKATOR est la cible principale de ce sort personnel.

Krobalèze

Le texte de l'effet additionnel de ce sort doit être lu ainsi : « Quand MERKATOR est la cible d'un sort et qu'il subit des blessures à l'Etape 7 du lancement de ce sort, si le nombre de blessures subi est supérieur à 3, ce nombre devient égal à 3 ; Quand MERKATOR est la cible d'un sort et qu'il est soigné de blessures à l'Etape 7 du lancement de ce sort, si le nombre de blessures soigné est supérieur à 3, ce nombre devient égal à 3. »

CAPTAIN AMAKNA

Kickmaster

Quelle que soit la distance à laquelle se trouve CAPTAIN AMAKNA de la case ciblée par ce sort, l'effet additionnel « Rapproche 3 » sera toujours appliqué et CAPTAIN AMAKNA sera donc déplacé de 3 cases (il peut ainsi se déplacer plus loin que la case ciblée).

Exemple : Captain Amakna cible une case adjacente à lui avec «Kickmaster ». Cette case étant libre, il devrait donc se déplacer de 3 cases dans la direction de la case ciblée. La case « derrière » la case ciblée (au moment où il a lancé ce sort) est libre elle aussi, mais la case encore derrière est occupée par un Arbre. Captain Amakna est donc déplacé de 2 cases grâce à l'effet additionnel de ce sort ; il doit s'arrêter juste avant l'arbre car il ne peut ni passer ni s'arrêter sur un obstacle grâce à l'effet additionnel « Rapproche 3 ».

Noter qu'une cible avec le pouvoir **Insensible** n'ignore pas l'effet additionnel Rapproche 3 de ce sort car cet effet additionnel ne lui est pas appliqué, mais elle ignore l'effet additionnel Perce-armure puisque c'est un effet additionnel qui s'applique à la cible.

Mocalisation

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Placez 2 marqueurs +1 **PM** sur CAPTAIN AMAKNA, puis le tour de CAPTAIN AMAKNA prend fin. »

Noter que si CAPTAIN AMAKNA est **Insensible** quand il lance ce sort, les 2 marqueurs +1 **PM** sont tout de même placés sur sa carte et son tour prend toute de même fin immédiatement car il est la cible principale de ce sort personnel.

FORMATS DE JEU LIMITES

En format limité, chaque joueur ne joue pas avec ses propres figurines mais devra composer son équipe avec ce qu'il aura eu, soit au hasard en « scellé » soit au choix en « draft ».

Toutes les figurines sont jouables, sans aucune limite d'exemplaire : il est parfaitement possible de jouer 2 Chevalier Ténèbres ou 4 Guy Yomtella, par exemple.

Chaque joueur doit alors lister toutes les figurines qu'il a drafté ou reçu, et composer une équipe de 12 niveaux. S'il ne peut pas, il doit composer une des équipes dont le total de niveaux sera le plus élevé possible sans dépasser 12.

GG de départ

Au début de la partie, chaque joueur prend des GG en fonction **du total de niveaux des 2 équipes** :

11 niveaux ou moins au total :	chaque joueur prend 3GG
De 12 à 15 niveaux au total :	chaque joueur prend 4 GG
De 16 à 19 niveaux au total :	chaque joueur prend 5 GG
De 20 à 24 niveaux au total :	chaque joueur prend 6 GG

Puis le joueur dont l'équipe a **le total de niveaux le plus faible** prend des GG à l'adversaire (on ignore le GG sauvage pour ce vol spécial de GG avant le début de la partie) :

Pas de différence de niveau :	pas de vol de GG
1 ou 2 niveaux de différence :	vol de 1 GG
3 à 5 niveaux de différence :	vol de 2 GG
6 niveaux de différence ou +	vol de 3 GG

Plus de GG

Il se peut que le GG sauvage soit toujours en jeu et qu'un des deux joueurs n'ait plus de GG : la partie n'est pourtant pas terminée, puisque pour gagner « Il faut être le seul joueur à posséder des GG quand le GG sauvage **n'est plus en jeu** ». Toutefois, dans une telle situation (GG sauvage encore en jeu mais un joueur n'a plus de GG) **aucun joueur ne perd de GG lors d'un double au jet de Tension.**

Format « PAQUET SCELLE »

Minimum :	4 Blindboxes par joueur
Conseillé :	6 Blindboxes par joueur
Maximum :	8 Blindboxes par joueur

Procédure de scellé :

Chaque joueur ouvre les blindboxes qui lui sont remises et compose son équipe avec ces personnages.

Format « DRAFT »

Minimum : 3 Blindboxes par joueur

Conseillé : 4 Blindboxes par joueur

Maximum : 6 Blindboxes par joueur

Procédure de draft :

- Les joueurs s'assoient autour de la table, toutes les figurines sont sorties des Blindboxes et placées au centre de la table.
- On tire au hasard un joueur qui commence à drafter : il choisit la figurine qu'il veut. Puis le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi 1 figurine.
- Le dernier joueur à avoir choisi une figurine en choisit alors une deuxième (il choisit donc 2 figurines d'affilée). Puis le joueur à sa droite fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient 2 figurines.
- Le joueur tiré au hasard en début de partie choisit alors une troisième figurine (il aura donc pris 2 figurines d'affilée, sa deuxième et sa troisième). Puis le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 figurines.
- Le dernier joueur à avoir choisi une figurine en choisit alors une deuxième (il choisit donc 2 figurines d'affilée). Puis le joueur à sa droite fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient 4 figurines.
- Chaque joueur compose alors son équipe avec les personnages qu'il a ainsi drafté.