Krosmaster Arena - Règles de Tournoi

Version 2.6 – Saison 4

Dernière mise à jour : 13 Avril 2017

Cette version des Règles de Tournoi remplace toute version précédente. Pour éviter les confusions, veuillez détruire toute version antérieure et donc obsolète de ce document.

Table des matières

1. Fondamentaux de Jeu
   - 1.1. Construction d'Equipe
   - 1.2. Plateau de Jeu
   - 1.3. Début de Partie
   - 1.4. Victoire et Défaite
   - 1.5. Contradictions
   - 1.6. Dés
   - 1.7. Simultanéités
2. Description d'une Carte de Krosmaster
   - 2.1. Nom et Version
   - 2.2. Trait
   - 2.3. Illustration
   - 2.4. Caractéristiques
   - 2.5. Sorts
   - 2.6. Histoire
   - 2.7. Pouvoirs
   - 2.8. Informations de Collection
3. Description d'un jeton d'invocation
   - 3.1. Nom et Famille
   - 3.2. Caractéristiques
   - 3.3. Sorts
   - 3.4. Pouvoirs
4. Concepts de Jeu
   - 4.1. Joueur
   - 4.2. Pièces de Jeu
   - 4.3. Les Unités
   - 4.4. Alliés
   - 4.5. Kamas
   - 4.6. Galons de la Gloire
   - 4.7. Récompenses Démoniaques
   - 4.8. Sorts
   - 4.9. Pouvoirs
   - 4.10. PV, Dégâts, Blessures, Soin et K.O
   - 4.11. PA, PM, Marqueurs PA, Marqueurs PM
   - 4.12. Marqueurs PO
   - 4.13. Marqueurs Spéciaux

4.14. Blocage, Tacle et Esquive
4.15. Portée et Lignes de Vue
4.16. Zone d'Effet
4.17. Cases et Décors
4.18. Effets
4.19. Invoquer, Sort d'Invocation, Pions Invocation
5. Structure du Tour de Jeu
5.1. Généralités
5.2. Jet de Tension
5.3. Inspiration
5.4. Remboursez !
5.5. Tours des Pièces de Jeu dans la Timeline
5.6. Fin du Tour
6. Structure du Tour d'une Pièce de Jeu dans la Timeline
6.1. Généralités
6.2. Phase Préliminaire
6.3. Phase d'Activation
6.4. Phase de Fin d'Activation
7. Lancer un Sort
7.1. Vérification des Pré Requis
7.2. Lancement et Résolution d'un Sort d'Attaque
7.3. Lancement et Résolution d'un Sort de Soin
7.4. Lancement et Résolution d'un Sort Spécial
7.5. Effets Additionnels d'un Sort
8. Autres
8.1. Première boite de base
9. Spécificités Multi Joueurs
9.1. Généralités
9.2. Chacun Pour Soi
9.3. 2 Contre 2

1. Fondamentaux de Jeu

1.1. Construction d'Equipe

1.1.1. Lors d'une partie en **format Construit**, une Equipe devra respecter les critères de construction suivants :

1.1.1.a. Une Equipe doit être composée de 3 à 8 Krosmaster.

1.1.1.b. Le total des Niveaux d'une Equipe doit être strictement égal à 12.

1.1.1.c. Un Krosmaster dont le nom est écrit en lettres dorées sur sa carte est un personnage unique. Il peut être présent au maximum une seule fois dans une Équipe. Il est possible de jouer plusieurs personnages uniques différents dans une même Equipe.

1.1.1.d. Une équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule version d'un personnage unique.

1.1.1.e. Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres blanches peut être présent deux fois au maximum dans une Equipe.

1.1.1.f. Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres noires peut être présent trois fois au maximum dans une Equipe.

1.1.1.g. Une équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule figurine ayant le trait « Boss ».

1.1.1.h. Chaque Krosmaster doit être autorisé pour le tournoi. Il doit appartenir à une Collection légale et ne doit pas être banni.

1.1.2. Lors d'une partie en **format Limité** (Scellé ou Draft), une Equipe devra respecter les critères de construction suivants :

1.1.2.a. Une Equipe doit être composée de 3 à 8 Krosmasters.

1.1.2.b. Le total des Niveaux d'une Equipe doit si possible être strictement égal à 12. Si le joueur ne peut pas construire d'Equipe de Niveau égal à 12, il doit composer une Equipe dont le total de niveaux sera le plus élevé possible sans dépasser 12.

1.1.2.c. Toutes les figurines sont jouables, sans aucune limite d'exemplaire.

1.1.3. Il est nécessaire de différencier les figurines d'un personnage joué en plusieurs exemplaires dans une équipe pour pouvoir les différencier.

1.2. Plateau de Jeu

1.2.1. Le Plateau de Jeu représente l'arène dans laquelle se déroule le combat. Chaque arène a des emplacements prévus pour les décors (Arbres, Buissons et Caisses), ainsi que des cases Démon, des cases Kama et des cases Déploiement.

1.3. Début de Partie

1.3.1. Chaque joueur totalise les scores d'Initiative de ses Krosmaster. Le joueur dont l'Equipe obtient le plus grand total est appelé le premier joueur, et celui avec le moins grand total est appelé le second joueur.

1.3.1.a. Si les Initiatives des deux équipes sont égales, les joueurs doivent comparer les initiatives de chacun de leurs Krosmasters de la plus haute initiative à la plus basse jusqu'à ce que les Krosmasters comparés ne disposent pas de la même initiative. Le premier joueur est alors le joueur contrôlant le Krosmaster ayant l'initiative la plus élevée parmi les deux personnages comparés.

1.3.1.b. Si les Initiatives individuelles sont identiques, le premier joueur est celui qui dispose du plus grand nombre des Krosmasters.

1.3.1.c. En dernier recours, si les deux Equipes possèdent exactement les même Initiatives individuelles et le même nombre de Krosmasters (par exemple dans le cas où les deux joueurs jouent la même Equipe), le premier joueur est déterminé à Chi-Fu-Mi, ou par tout autre méthode aléatoire communément acceptée (lancer de dé, pile ou face …).

1.3.2. Le premier joueur choisit l'Arène de combat : il place le Plateau de Jeu sur la face qu'il désire. Le second joueur choisit un des quatre côtés du plateau comme le sien et le premier joueur se positionne en face de lui. Certains tournois imposent la face et l'orientation du Plateau de Jeu. Pour ces tournois, cette Etape est ignorée.

1.3.3. Une fois l'Arène choisie et orientée, les joueurs commencent par placer les décors (Buissons, Arbres et Caisses). Ils placent ensuite les pions Kama sur les cases Kama et les cases Démon. Plusieurs pions Kama peuvent être placés sur une même case Kama, en fonction du nombre de Kama dessinés sur les cases Kama et les cases Démon.

1.3.4. Les pions Kama restants sont placés à côté du Plateau de Jeu, avec les Marqueurs Blessure, PM et PA. Chaque joueur se munit de ses dés.

1.3.5. Chaque joueur prend ensuite un nombre de GG dépendant du format de jeu :

1.3.5.a. Pour un tournoi en format Construit, chaque joueur prend 6 GG.

1.3.5.b. Pour un tournoi en format Limité, chaque joueur prend un nombre de GG en fonction du total des Niveaux des deux

Equipes. Le joueur dont l'Equipe a le total des Niveaux le plus faible vole ensuite des GG à son adversaire.

Total de Niveaux	Nombre de GG pour chaque joueur
11 ou Moins	Chaque joueur prend 3 GG
Entre 12 et 15 inclus	Chaque joueur prend 4 GG
Entre 16 et 19 inclus	Chaque joueur prend 5 GG
Entre 20 et 24 inclus	Chaque joueur prend 6 GG

Différence de Niveaux	**Nombre de GG volés**
1 ou moins	Pas de vol de GG
2 ou 3	Vol de 1 GG
4 ou plus	Vol de 2 GG

1.3.6. Un GG est ensuite placé au bord du Plateau de Jeu, entre les joueurs. Ce GG est appelé le « GG Sauvage ».

1.3.7. Les joueurs trient ensuite les pions Récompense Démoniaque face cachée par rang GRANIT, JADE et ARGENT. Ils forment des piles de 10 Récompenses Démoniaques de chaque Rang, de façon à avoir 6 piles de pions face cachée.

1.3.8. Chaque joueur crée ensuite sa Timeline en fonction des valeurs d'Initiative de ses Krosmaster, en commençant par le premier joueur. Les Krosmaster sont ordonnés par Initiative décroissante, le personnage ayant l'Initiative la plus élevée se situant à gauche de la Timeline. 2.4.3.

1.3.9. Le premier joueur déploie ses Krosmaster. Déployer un Krosmaster revient à placer sa figurine sur le Plateau de Jeu, dans une case Déploiement située sur une des deux premières rangées de cases de son côté du Plateau. Ces cases Déploiement sont ses cases Départ. Ensuite, le second joueur déploie ses Krosmasters de la même façon, de l'autre côté du Plateau de Jeu.

1.3.10. Les préparatifs sont terminés et le combat commence. Le premier joueur déclenche les Pouvoirs qui ont lieu « Au début du Combat » dans l'ordre d'initiative de ses Krosmasters. Ensuite, le second joueur déclenche les Pouvoirs de ses Krosmasters de la même façon.

1.3.10.a. Le Combat ne prend fin qu'avec la fin de la partie. Tous les Effets qui mentionnent « Jusqu'à la fin du Combat » durent donc jusqu'à la fin de la partie.

1.3.10.b. S'il est nécessaire de choisir l'ordre de résolution de plusieurs effets pendant cette étape, c'est le joueur dont on est en train de résoudre les effets « Au début du combat » qui choisit dans quel ordre ces effets sont résolus.

1.4. Victoire et Défaite

1.4.1. Pour gagner une partie de Krosmaster Arena, un joueur doit être le seul à posséder des Galons de la Gloire (GG). Cette condition est

vérifiée à chaque instant, dès lors que le GG Sauvage n'est plus en jeu. Tous les adversaires de ce joueur sont considérés comme ayant perdu la partie. 3.5

1.4.2. Il se peut que le GG sauvage soit toujours en jeu et qu'un des deux joueurs n'ait plus de GG. Dans ce cas de figure, aucun joueur n'est proclamé vainqueur. La partie se poursuit jusqu'à ce que le GG Sauvage ne soit plus en jeu.

1.4.3. Il peut arriver qu'un joueur soit le seul à posséder au moins un Krosmaster en jeu mais que son adversaire possède encore un ou plusieurs GG. Dans ce cas de figure, le joueur qui est le seul à avoir au moins un Krosmaster en jeu remporte la partie.

1.5. Contradictions

1.5.1. Si le texte d'une carte ou d'une Récompense Démoniaque contredit spécifiquement un point de règles, la carte ou la Récompense Démoniaque prend toujours préséance sur les Règles. Ceci est appelé la « Règle d'Or ».

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

1.6. Dés

1.6.1. Krosmaster Arena se joue avec des dés spéciaux à 6 faces. Les faces possèdent les symboles suivants :

- Critique
- Armure
- Tacle
- Esquive
- Critique/Esquive
- Dofus

1.6.2. Quand un joueur doit effectuer un jet de dés, il doit appliquer les règles suivantes au résultat de chaque dé :

1.6.2.a. Si le résultat du dé est Critique, Armure, Tacle ou Esquive, il doit laisser le dé tel quel.

1.6.2.b. Si le résultat du dé est Critique/Esquive, il doit tourner le dé sur la face Critique ou sur la face Esquive.

1.6.2.c. Si le résultat du dé est Dofus, il doit tourner le dé sur la face Critique, la face Armure, la face Tacle ou la face Esquive.

1.7. Simultanéités

1.7.1. 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.

2. Description d'une Carte de Krosmaster

Voici un exemple de carte de Krosmaster. Chaque partie de la carte est détaillée dans la section qui lui est dédiée.

2.1. Nom et Version

2.1.1. Le nom de la carte est imprimé en haut de la carte, en lettres majuscules.

2.1.2. Le nom du Krosmaster est parfois suivi de la version du Krosmaster, en lettres minuscules précédées d'un tiret. Deux Krosmasters ayant le même nom mais des versions différentes sont considérées comme étant le même Krosmaster lors de la construction de l'équipe.

Exemple : TRISTEPIN et TRISTEPIN – Tristecoeur sont deux versions du même Krosmaster. Comme Tristepin est un un Krosmaster unique (nom

écrit en lettres dorées), vous pouvez jouer soit Tristepin, soit Tristepin – Tristecoeur dans votre équipe, mais pas les deux.

2.2. Trait

Les traits du Krosmaster sont imprimés sous son nom.

Exemple: *Guy Yomtella possède le trait "Crâ".*

2.2.1. Si un personnage possède plusieurs traits, il possède chacun de ces traits individuellement et est impacté par tous les Pouvoirs faisant référence à au moins un de ses traits.

Exemple : Le Terminatot Stasis est à la fois considéré comme un Terminatot et un Boss. L'attaque Krosmo-Fulgur du Terminatot Gaulde lui inflige donc +4 Dégâts ***Feu****.*

2.3. Illustration

2.3.1. L'illustration est imprimée dans la moitié supérieure droite de la carte. Elle est présente dans un but purement esthétique et n'a aucun impact sur le jeu.

2.4. Caractéristiques

2.4.1. Un Krosmaster possède plusieurs caractéristiques qui sont imprimées sur sa carte. Ces caractéristiques sont son Niveau, son Initiative, ses **PM**, ses **PV** et ses **PA**.

2.4.2. Le **Niveau** d'un Krosmaster est imprimé dans le coin supérieur droit de la carte. Il représente la puissance globale d'un Krosmaster. Quand un Krosmaster est mis K.O, le joueur adverse gagne un nombre de GG égal au Niveau de ce Krosmaster.

2.4.3. L'**Initiative** d'un Krosmaster est imprimée dans le coin supérieur gauche de la carte, dans un pictogramme en forme d'éclair. Ce nombre représente la rapidité du Krosmaster.

2.4.3.a. Lorsque vous dirigez plusieurs Krosmasters, ils jouent les uns après les autres, toujours dans le même ordre. Cet ordre de jeu est défini par l'Initiative : votre Krosmaster avec le score d'Initiative le plus élevé joue en premier à chaque tour, puis les Krosmasterss suivants sont ordonnés par Initiative décroissante.

2.4.3.b. Si plusieurs de vos Krosmasters possèdent la même Initiative, vous déterminez au début de partie l'ordre dans lequel ces Krosmasters seront placés les uns par rapport aux autres. Cet ordre doit être maintenu pendant toute la partie.

2.4.3.c. L'Initiative d'une Equipe est égale à la somme des Initiatives des Krosmasters qui la composent. L'Equipe ayant l'Initiative la plus élevée commence la partie.

2.4.3.d. La ligne ordonnée formée par les personnages est appelée la Timeline.

2.4.4. Les **PM** représentent la mobilité d'un Krosmaster sur le terrain et servent à se déplacer.

2.4.5. Les **PV** représentent l'endurance d'un Krosmaster, sa faculté à encaisser les coups. Au fur et à mesure de la partie, un Krosmaster va subir des blessures. Ces blessures vont se cumuler tout au long de la partie : on le note avec les marqueurs Blessure que l'on place sur la carte du Krosmaster.

2.4.5.a.

2.4.6. Les **PA** indiquent la quantité d'actions qu'un personnage peut accomplir à chaque tour. Un personnage dispose de tout son capital de PA à chaque tour.

*Exemple : Tristepin est un Krosmaster de Niveau 3. Il a une Initiative de 2 et possède 3 **PM**, 10 **PV** et 6 **PA**. Il jouera après Evangelyne dans la Timeline car Evangelyne possède une Initiative de 8.*

2.5. Sorts

2.5.1. Un Krosmaster possède un ou plusieurs Sorts.

2.5.2. Tous les attributs d'un Sort sont indiqués dans sa barre de Sort : Portée, Nom, Coût (généralement un nombre de PA à dépenser) et Dégâts infligés (ou quantité de Soin). De nombreux Sorts ont également une zone de texte écrite sous leur Nom. Ce texte peut indifféremment décrire une zone d'effet, un ou plusieurs effets additionnels génériques, ou un ou plusieurs effets additionnels particuliers.

2.6. Histoire

2.6.1. Ce bref texte d'ambiance permet d'en connaître un peu plus sur la vie du Krosmaster. Il n'a aucun impact sur le jeu. Le texte d'ambiance est imprimé en police italique pour le différencier des Sorts et des Pouvoirs du Krosmaster.

2.7. Pouvoirs

2.7.1. Les Pouvoirs représentent les capacités spéciales du Krosmaster. Ce sont des compétences ou des talents particuliers qui modifient les règles.

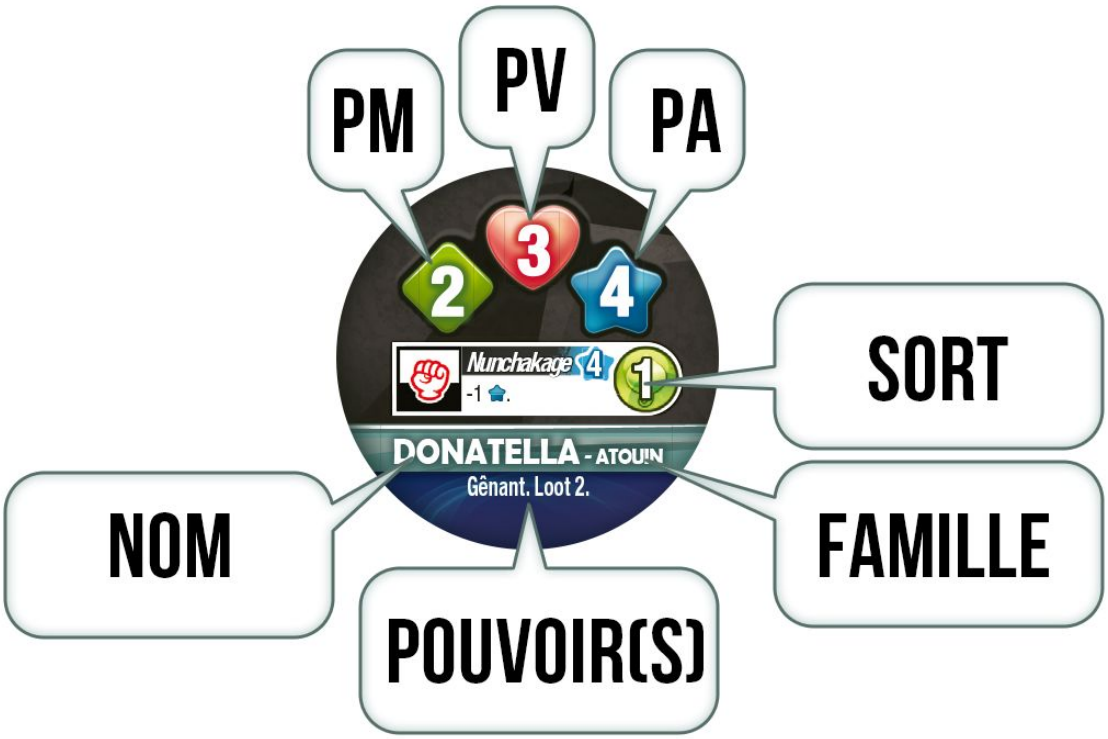
Exemple : Amalia possède le Pouvoir Bénédiction de Sadida.

2.8. Informations de Collection

2.8.1. Au pied de chaque carte se trouvent les informations de collection. Ces informations indiquent à quelle collection appartient le Krosmaster. Les informations de Collection n'ont aucun impact sur le jeu.

3. Description d'un jeton d'invocation

Voici un exemple de jeton d'invocation. Chaque partie du jeton est détaillée dans la section qui lui est dédiée.



3.1. Nom et Famille

3.1.1. Le nom de l'invocation est imprimé au milieu de la carte, en lettres majuscules.

3.1.2. Le nom de l'invocation est parfois suivi de la famille auquel elle appartient, en lettres minuscules précédées d'un tiret.

3.2. Caractéristiques

3.2.1. Une invocation possède plusieurs caractéristiques qui sont imprimées sur sa carte. Ces caractéristiques sont ses **PM**, ses **PV** et ses **PA**.

3.2.2. Une invocation ne possède pas de niveau.

3.2.3. Une invocation ne possède pas d'initiative.

3.2.4. Les **PM** représentent la mobilité d'une invocation sur le terrain et servent à se déplacer.

3.2.5. Les **PV** représentent l'endurance d'une invocation, sa faculté à encaisser les coups. Au fur et à mesure de la partie, une invocation va subir des blessures. Ces blessures vont se cumuler tout au long de la partie : on le note avec les marqueurs Blessure que l'on place sur le jeton d'invocation.

3.2.6. Les **PA** indiquent la quantité d'actions qu'une invocation peut accomplir à chaque tour. Une invocation dispose de tout son capital de PA à chaque tour.

3.3. Sorts

3.3.1. Une invocation peut posséder au maximum un Sort.

3.3.2. Tous les attributs d'un Sort sont indiqués dans sa barre de Sort : Portée, Nom, Coût (généralement un nombre de PA à dépenser) et Dégâts infligés (ou quantité de Soin). De nombreux Sorts ont également une zone de texte écrite sous leur Nom. Ce texte peut indifféremment décrire une zone d'effet, un ou plusieurs effets additionnels génériques, ou un ou plusieurs effets additionnels particuliers.

3.4. Pouvoirs

3.4.1. Les Pouvoirs représentent les capacités spéciales de l'invocation. Ce sont des compétences ou des talents particuliers qui modifient les règles.

4. Concepts de Jeu

4.1. Joueur

4.1.1. Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif.

4.1.2. La notion de joueur adverse ou d'adversaire est relative. Pour un joueur, les autres joueurs qui ne sont pas dans son équipe sont définis comme des Joueurs Adverses et comme des Adversaires. Lors d'une partie en 1 contre 1, chaque joueur est seul dans son équipe

4.2. Pièces de Jeu

4.2.1. Une Pièce de Jeu est un objet physique sur le terrain : Krosmaster, Invocation, Décor ou Kama.

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

4.2.3. Une Invocation est mise en jeu le plus souvent par un Krosmaster, elle est représentée 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.

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

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

4.3. Les Unités

4.3.1. Toutes les pièces de jeu contrôlées par un joueur sont appelées des Unités.

4.3.2. Une Unité peut être définie par 3 critères différents; une unité a obligatoirement une valeur dans chacun de ces critères.

4.3.3. Une Unité est soit Krosmaster, soit invocation. Elle est forcément l'un ou l'autre, et jamais les deux.

4.3.3.a. Un Krosmaster est choisi lors de la construction d'équipe et possède un niveau indiqué sur sa carte de profil

4.3.3.b. Une invocation est mis en jeu au cours de la partie, le plus souvent par un Krosmaster. Elle ne possède pas de niveau.

4.3.4. Une Unité est soit personnage, soit mécanisme. Elle est forcément l'un ou l'autre, et jamais les deux.

4.3.4.a. Toute unité qui possède une caractéristique **PM** est un personnage.

4.3.4.b. Toute unité qui ne possède pas de caractéristique **PM** est un mécanisme. Si une unité a un tiret à la place d'une valeur numérique dans sa caractéristique **PM**, alors il n'a pas de caractéristique **PM**.

4.3.5. Une unité est soit alliée, soit adverse. Elle est forcément l'un ou l'autre, et jamais les deux.

4.3.5.a. Ce critère est relatif, ainsi à deux joueurs, une unité qui sera allié du point de vue d'un joueur, sera adverse du point de vue de son adversaire.

4.3.5.b. Pour un joueur, toute unité qu'il met en jeu soit en plaçant son équipe, soit en utilisant une capacité d'une unité alliée est une unité alliée.

4.4. Alliés

4.4.1. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à une Unité Alliée, il fait référence à une Unité appartenant à la même Equipe que l'Unité possédant le Sort ou le Pouvoir, elle-même incluse.

4.4.2. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à une Autre Unité Alliée, ou à Ses Unités Alliées, il fait référence à une Unité appartenant à la même Equipe que l'Unité possédant le Sort ou le Pouvoir, elle-même exclue.

4.4.3. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à un Allié, il fait référence à une Unité appartenant à la même Equipe que l'Unité possédant le Sort ou le Pouvoir, lui-même inclus.

4.4.4. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à un Autre Allié, ou à Ses Alliés, il fait référence à une Unité appartenant à la même Equipe que l'Unité possédant le Sort ou le Pouvoir, lui-même exclu.

4.5. Kamas

4.5.1. Le Kama est la monnaie de Krosmaster Arena. Chaque joueur dispose d'un stock de Kamas commun à tous les Krosmaster de son équipe. Les Kamas gagnés vont dans ce stock, et les Kamas dépensés le sont depuis ce stock commun.

4.5.2. 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.

4.5.3. Un joueur peut dépenser ses Kamas pour acheter des GG ou des Récompenses Démoniaques. Un joueur ne peut pas acheter de GG ou de Récompense Démoniaque qu'il ne peut pas payer.

4.6. Galons de la Gloire

4.6.1. Les Galons de la Gloire, ou GG, servent à déterminer le vainqueur d'une partie. Chaque joueur débute la partie avec un nombre prédéfini de GG, et le vainqueur est le dernier joueur à posséder au moins un GG. En plus de ces GG, un « GG Sauvage » est placé sur le côté du Plateau de Jeu.

4.6.2. Quand un personnage est mis K.O, le joueur adverse gagne un nombre de GG égal au Niveau de ce personnage. Si le GG sauvage est encore sur le côté du Plateau de Jeu, le joueur adverse commence par prendre ce GG. Il vole ensuite les GG manquant à son adversaire.

4.6.3. Une fois par tour de joueur, un Krosmaster présent sur une case Démon peut acheter un GG en dépensant 1 PA, et en payant 12 Kamas de son stock à la réserve. Le joueur prend alors un GG à son adversaire, ou en priorité le GG sauvage s'il est encore présent.

4.7. Récompenses Démoniaques

4.7.1. Les Récompenses Démoniaques à utiliser en tournoi sont celles fournies dans la boîte KROSMASTER ARENA 2.0. Il est possible d'utiliser leur équivalent fourni dans les kits de tournois officiels. Si vous n'avez à disposition que la boite de base, nous vous invitons à consulter le point 8.1.

4.7.2. Les Récompenses Démoniaques sont aussi parfois appelées "RD".

4.7.3. Les Récompenses Démoniaques sont placées sur le côté du Plateau de Jeu en début de partie selon la procédure décrite en 1.3.7.

4.7.4. Lors de l'installation du jeu, tous les pions Récompense Démoniaque sont placés face cachée. Lors de son premier tour de jeu, le premier joueur peut uniquement acheter une RD au hasard. Au début du tour du joueur suivant, une RD de chaque rang est révélée puis placée en face de la pile correspondante. (On ne peut pas choisir une pile qui a déjà été révélée). Cette opération est répétée jusqu'à ce qu'il y ai une RD révélée face à chaque pile de RD.

4.7.5. Il existe trois types de Récompenses Démoniaques : les Boosts, les Buffs et les Equipements.

4.7.5.a. Un Boost est un avantage instantané. La Récompense Démoniaque possède un fond Noir. Une fois révélé, un pion Boost

est consommé : il procure son avantage au Krosmaster qui l'utilise, puis il est retiré de la partie.

Si un boost offre un sort, ce dernier doit être utilisé avant tout autre sort, sinon il est perdu.

Si un boost améliore un sort, l'amélioration est consommée pour le prochain sort lancé, même si ce dernier n'en bénéficie pas.

Dans ces deux cas, à la fin du tour du Krosmaster, si aucun sort n'a été lancé après révélation du Boost, alors l'effet est perdu.

4.7.5.b. Un Buff est une amélioration temporaire. La Récompense Démoniaque possède un fond Marron. Quand un Krosmaster utilise un pion Buff, la Récompense Démoniaque est retournée face visible sur sa carte de personnage : le Krosmaster bénéficie alors de l'effet du Buff jusqu'au début de son prochain tour. Au début du prochain tour du Krosmaster, pendant la Phase Préliminaire, le pion Buff est retiré de la partie.

4.7.5.c. Un Équipement est une amélioration permanente. La Récompense Démoniaque possède un fond Blanc. Il prend effet dès que le pion Récompense Démoniaque est retourné face visible, et reste en place jusqu'à la fin du jeu. Si un équipement procure des améliorations de **PA** ou de **PM**, la valeur de la caractéristique correspondante est augmentée. Si un équipement procure des améliorations de PO, la portée des sorts à portée modifiable est augmentée. Ce gain est effectif dès que le pion Equipement est retourné face visible. Il permet donc au Krosmaster de dépenser les **PA** ou les **PM** supplémentaires dès le tour où il révèle cet équipement.

4.7.6. Un Krosmaster présent sur une case Démon peut acheter une Récompense Démoniaque face visible ou face cachée en dépensant 1 **PA** et en payant les pions Kamas de son stock à la réserve. Le prix en Kamas d'une Récompense Démoniaque varie selon son Rang :

- Une Récompense Démoniaque GRANIT coûte 3 Kamas.
- Une Récompense Démoniaque JADE coûte 6 Kamas.
- Une Récompense Démoniaque ARGENT coûte 9 Kamas.

4.7.7. Lorsqu'une Récompense Démoniaque est achetée face visible, la première Récompense Démoniaque de la pile correspondante est immédiatement retournée face visible en lieu et place de celle venant d'être achetée, avant l'attribution de la Récompense Démoniaque achetée.

4.7.8. Une fois le pion Récompense Démoniaque acheté et la Récompense Démoniaque du dessus de la pile correspondante révélée le cas échéant (si elle a été achetée face visible), le joueur actif l'attribue à n'importe quel Krosmaster légal de son camp (celui qui vient de l'acheter ou un autre), qu'il soit ou non sur une case Démon.

4.7.8.a. Si la Récompense Démoniaque est achetée face cachée, le joueur peut la consulter avant de l'attribuer.

4.7.8.b. Le pion Récompense Démoniaque est attribué face cachée. Une Récompense Démoniaque face cachée n'a aucun impact sur la partie. Un joueur peut consulter à tout instant les Récompenses Démoniaques attribuées face cachée à un de ses Krosmasters.

4.7.9. Un Krosmaster ne peut pas recevoir un nombre de Récompenses Démoniaques supérieur à son Niveau. Un Krosmaster qui possède déjà un nombre de Récompenses Démoniaques égal à son Niveau ne peut pas se voir attribuer de nouvelle Récompense Démoniaque.

4.7.9.a. Un Krosmaster qui a acheté une récompense démoniaque et qui ne peut l'attribuer faute de place sur les Krosmasters de l'équipe révèle la RD et la défausse.

4.7.10. Un Krosmaster peut révéler un Boost, un Buff ou un Equipement à tout moment durant sa Phase d'Activation, si et seulement si il n'a pas encore révélé de pion Récompense Démoniaque face visible pendant son tour de personnage. Cette action ne coûte aucun **PA**. Le pion Récompense Démoniaque est retourné sur sa face visible et son effet est appliqué immédiatement.

4.7.10.a. Révéler un pion Récompense Démoniaque n'est pas considéré comme lancer un Sort.

4.7.11. Il existe 6 types d'Equipements : les Armes, les Panoplies, les Familiers, les Dofus, les Trophées et les Techniques.

4.7.11.a. Un Krosmaster ne peut avoir qu'un seul Equipement de chaque type face visible sur sa carte (à l'exception des techniques).

4.7.11.b. Si un Krosmaster possède déjà un Equipement d'un type donné, il ne peut pas révéler un autre Equipement du même type. Le type d'Equipement est indiqué par un pictogramme sur la Récompense Démoniaque.

4.7.11.c. Un Krosmaster ne peut posséder qu'un seul Dofus ou qu'un seul Trophée, mais pas à la fois un Dofus et un Trophée.

4.7.11.d. Les Techniques sont un type particulier d'Equipements. Une fois révélées, elles ne comptent pas pour calculer le nombre de RD sur le Krosmaster la possédant. On peut également activer plusieurs Techniques sur un même Krosmaster.

<u>Exemple</u> <u>:</u> Un Krosmaster level 1 qui a déjà une Technique de révélée est considéré comme n'ayant pas de Récompense Démoniaque sur lui. Il peut donc se voir attribuer une autre RD malgré la limitation due à son niveau, mais également activer une seconde Technique.

4.7.11.e. Chaque Technique révélée sur un Krosmaster ajoute un effet additionnel au sort Coup de Poing du Krosmaster la possédant.

4.7.11.f. Chaque Technique révélée sur un Krosmaster réduit le coût en PA du sort Coup de Poing du Krosmaster la possédant de 1 PA jusqu'à un minimum de 0 PA.

4.7.12. Révélé ou non, tant que le Krosmaster auquel il a été attribué n'est pas mis K.O., un pion Récompense Démoniaque ne peut jamais quitter ce Krosmaster. Seuls les pions Boost et les pions Buff sont défaussés une fois que leur effet est terminé. Il n'est notamment pas possible de défausser un Equipement pour en révéler un autre du même type.

4.8. Sorts

4.8.1. Une modification de coût de sort s'applique même si la valeur modifiée n'est pas précisée dans le coût initial du sort.

Exemple : Si Arthur Bine est adjacent à un Shak Shaka adverse, le coût de son sort Arrimage est de 2 PM et 1 PA même si il n'y avait de valeur en PA précisée dans le coût du sort Arrimage.

4.8.2. Si un sort a dans son coût une icône de PA avec un tiret à la place d'une valeur numérique, alors le coût de ce sort n'est pas modifiable.

Exemple : Le coût du sort Explosion des bombes ne peut être modifié.

4.8.3. Un Sort dont le texte est imprimé sur fond Noir peut être utilisé sans restriction, du moment que le joueur peut en payer le coût. Un Sort dont le texte est imprimé sur fond Bleu ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. Un Sort dont le texte est imprimé sur fond Violet ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour et par cible (il peut être lancé plusieurs fois par tour si toutes les cibles sont différentes). Un Sort dont le nom est imprimé sur fond Rouge ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

Exemple : Le Sort Vapeur Noire de Goultard le Barbare ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Son Sort Sombre Nuage ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

4.8.4. Quand un Sort dont le nom est imprimé sur fond Rouge est lancé, une fois ce dernier entièrement résolu, on considère que le Sort n'est plus sur le Profil du Krosmaster.

4.8.5. Chaque Krosmaster possède un Sort « Coup de Poing » non imprimé sur sa carte de personnage. C'est un Sort d'attaque de corps à corps qui peut être utilisé une fois par tour, qui coûte 5 PA pour être lancé et qui inflige 1 Dégât Neutre, sans effet additionnel.

4.8.6. Chaque Sort peut être classé comme étant soit « d'Attaque », « de Soin », ou « Spécial ». En plus, chaque sort peut-être classifié comme étant un Sort D'invocation ou non.

4.8.6.a. Un Sort d'Attaque inflige des Dégâts. Il est identifié par le fond Bleu, Vert, Orange, Violet ou Gris de son cercle.

4.8.6.b. Un Sort de Soin n'inflige pas de Dégâts, mais soigne des Blessures. Il est identifié par le fond Rose de son cercle.

4.8.6.c. Un Sort Spécial n'inflige pas de Dégâts, ni ne soigne de Blessures. Il est identifié par le fond Blanc de son cercle.

4.8.6.d. Un Sort d'Invocation est reconnaissable par la présence d'un chiffre entre parenthèses qui suit son Nom.

4.9. Pouvoirs

4.9.1. Une unité qui a déjà un pouvoir ne gagne pas les pouvoirs supplémentaires ayant le même nom.

4.9.2. Certains pouvoirs ne sont pas expliqués sur la carte du Krosmaster, ou sur le jeton d'invocation. Leurs effets sont expliqués ci-dessous.

4.9.3. Critique

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Etape 4 du lancement d'un Sort par cette pièce de jeu, lancez un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique ». Voir 6.2.5.

4.9.4. 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 un dé supplémentaire lors du Jet d'Armure ». Voir 6.2.6.

4.9.5. 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 ». Voir 3.10.2.b.

4.9.6. 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 ». Voir 3.10.2.c.

4.9.7. 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 **EAU** ». Voir 6.2.7.

4.9.8. 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 **AIR** ». Voir 6.2.7.

4.9.9. 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 **TERRE** ». Voir 6.2.7.

4.9.10. 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 **FEU** ». Voir 6.2.7.

4.9.11. 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**. ». Voir 3.7.5. , 3.7.6. , 3.7.7. et 3.7.8.

4.9.12. Immunisé

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « A 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 **EAU**, **AIR**, **TERRE** ou **FEU** ». Voir 6.2.7.

4.9.13. Toupiti

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Cette pièce de jeu n'est pas affectée par les règles de Blocage ». Voir 3.10.

4.9.14. Gênant

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Cette pièce de jeu bloque les Lignes de Vue.».

4.9.15. Riposte

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : «
Durant le tour adverse, si une unité adverse inflige au moins une blessure au possesseur de Riposte alors cette unité adverse subit une blessure.
».

4.9.16. Guérison

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Etape 6 du lancement d'un Sort de Soin par cette pièce de jeu, la quantité de Blessures soignées par ce Sort est augmentée de 1 ». Voir 6.3.2.b.

4.9.17. Insensible

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Un Sort ou un Pouvoir n'appartenant pas à cette pièce de jeu ne peut appliquer un effet qui déplacera cette pièce de jeu. »

Exemple : *Thio peut se téléporter avec « Transfert Groupé ». Par contre il ne téléportera pas un allié adjacent insensible*.

4.9.18. Feu Intérieur

Ce pouvoir n'a pas d'effets en dehors du cadre d'une partie sur l'extension Frigost.

4.9.19. Vindicte X

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Les pouvoirs ou les effets additionnels de sorts décrits après ce mot-clé ne s'appliquent que si au moins X Justiciers alliés ou ennemis sont présents sur le terrain. ».

4.9.20. Revanche X

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Les pouvoirs ou les effets additionnels de sorts décrits après ce mot-clé ne s'appliquent que si au moins X Vilains alliés ou ennemis sont présents sur le terrain. ».

4.9.21. Chance

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle lance un sort **EAU**, une pièce de jeu avec ce pouvoir lance un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique. Quand elle est la cible d'un Sort **EAU**, elle lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Armure. »

4.9.22. Agilité

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle lance un sort **AIR**, une pièce de jeu avec ce pouvoir lance un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique. Quand elle est la cible d'un Sort **AIR**, elle lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Armure. »

4.9.23. Force

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle lance un sort **TERRE**, une pièce de jeu avec ce pouvoir lance un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique. Quand elle est la cible d'un Sort **TERRE**, elle lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Armure. »

4.9.24. Intelligence

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle lance un sort **FEU**, une pièce de jeu avec ce pouvoir lance un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique. Quand elle est la cible d'un Sort **FEU**, elle lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Armure. »

4.9.25. Sagesse

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand un Krosmaster avec ce pouvoir met K.O un Krosmaster adverse possédant le trait Boss, vous gagnez **1GG** de plus. Quand un Krosmaster avec ce pouvoir est mis K.O par un Krosmaster adverse possèdant le trait Boss, votre adversaire gagne **1GG** de plus.»

4.9.26. Prospection

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Quand un de vos Krosmasters met K.O un Krosmaster adverse, prenez un Kama depuis la réserve et ajoutez-le à votre stock. »

4.9.27. Crafteur

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « La première fois de son tour qu'un Krosmaster avec ce pouvoir achète une Récompense Démoniaque, il n'a pas besoin de dépenser de **PA**, une Récompense Démoniaque de rang Jade ne lui coûte que 5 Kamas, une récompense de rang Argent ne lui coûte que 7 Kamas, une Récompense Démoniaque de rang Or ne lui coûte que 10 Kamas, et une Récompense Démoniaque de rang Rubis ne lui coûte que 15 Kamas (une Récompense Démoniaque de rang Granit elle coûte toujours 3 Kamas). »

4.9.28. Farmeur

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « A la fin du tour d'un Krosmaster possédant ce pouvoir, si ce Krosmaster a ramassé au moins 1 Kama durant son tour, prenez 1 Kama supplémentaire depuis la réserve et ajoutez-le à votre stock. »

4.9.29. Loot X

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « si une de vos pièces de jeu met K.O une pièce de jeu adverse qui a ce pouvoir, prenez X Kamas depuis la réserve et ajoutez-les à votre stock. »

4.9.30. Usure

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Au début du tour de son invocateur, cette invocation subit 1 Blessure.»

4.9.31. Profanation

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Chaque fois qu'un Krosmaster est déplacé sur l'unité possédant ce pouvoir, placez un marqueur Blessure sur cette dernière. De plus, cette unité ne peut se voir placée, déplacée ou retirer des Blessures autrement qu'avec Profanation.»

4.10. PV, Dégâts, Blessures, Soin et K.O

4.10.1. Les **PV** d'une unité représentent le nombre de Blessures que la pièce de jeu peut recevoir. Une unité ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessures sur sa carte que la valeur de sa caractéristique **PV**.

4.10.2. Si une unité en jeu a sur sa carte autant de marqueurs Blessure que sa caractéristique **PV**, il est alors mis K.O. Cette condition est vérifiée à chaque instant.

4.10.2.a. Quand une pièce de jeu est mise K.O les étapes suivantes sont appliquées dans l'ordre :

- L'adversaire de cette pièce de jeu prend autant de GG que le Niveau de la pièce de jeu K.O.
- On retire les marqueurs non-blessures de la pièce de jeu K.O.
- On retire les Récompenses Démoniaques sans les révéler.
- On retire la pièce de jeu du Terrain.
- On retire les invocations mis en jeu par cette pièce de jeu.

- On retire les marqueurs blessures de la pièce de jeu.

4.10.2.b. Un Krosmaster K.O n'est pas retiré de la Timeline.

4.10.3. Un Sort d'Attaque inflige des Dégâts. Les Dégâts de Base d'un Sort sont imprimés sur le Sort. On distingue deux types de Dégâts : les Dégâts Elémentaires et les Dégâts Neutres. Le type de Sort est indiqué par la couleur du fond du cercle indiquant les Dégâts de Base du Sort. Le type de Dégâts du Sort est indiqué par la couleur du fond du cercle indiquant les Dégâts de Base du Sort : fond bleu pour Eau ; fond violet pour Air, fond orange pour Feu, fond vert pour Terre et fond Gris pour Neutre.

4.10.3.a. Chaque Sort d'Attaque associé à un Elément **Eau**, **Air**, **Terre** ou **Feu** est un Sort Elémentaire. Les Dégâts infligés par ces Sorts sont des Dégâts Elémentaires. Par extension, on les décrit respectivement comme des Sorts **Eau**, **Air**, **Terre** ou **Feu**.

4.10.3.b. Certains Sorts d'Attaque ne sont associés à aucun Elément, ce sont les Sorts Neutres. Ces Sorts 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.

4.10.4. A la fin de la résolution d'un Sort, après avoir effectué les jets de Critique et d'Armure, le personnage qui subit le Sort reçoit un nombre de Blessures égal au nombre de Dégâts infligés par le Sort, dans la limite de ses **PV**. Pour chaque Blessure reçue, placez un marqueur Blessure sur la carte du personnage qui subit le Sort. Le personnage est mis K.O. dès qu'il a reçu un nombre de Blessures égal à son nombre de **PV**. Les Blessures excédentaires sont perdues et ne sont pas considérées comme étant infligées.

Exemple : Oscar Nak (10PV, 2 Blessures) attaque Guy Yomtella (6PV, 5 Blessures) avec son Attaque « Arnaque » qui possède un Vol de Vie. Grâce à un jet Critique, Arnaque doit infliger 2 Dégâts à Guy Yomtella. Un premier marqueur Blessure est placé sur Guy Yomtella qui est immédiatement mis K.O. La seconde Blessure est perdue. Un seul marqueur Blessure est retiré d'Oscar Nak.

4.10.5. Un Sort de Soin n'inflige pas de Dégât, mais retire à la place des marqueurs Blessure à la cible du Sort. La cible du Sort n'effectue jamais de jet d'Armure. Un Sort de Soin ne peut pas retirer plus de marqueurs Blessure que le nombre de marqueurs Blessure présents sur la carte du personnage qui reçoit le Soin. Les Soins excédentaires sont perdus et ne sont pas considérés comme étant reçus.

Exemple : Merkator (17PV, 1 Blessure) lance son Sort Vidange et effectue un jet Critique. Vidange doit soigner Merkator de 2 Blessures. Un premier marqueur Blessure est retiré de Merkator. Comme Merkator n'a plus aucun marqueur Blessure de placé sur lui, le second point de Soin est perdu, et Merkator ne se soigne que d'une Blessure.

4.10.6. Placer une Blessure correspond à l'action de prendre un marqueur Blessure qui n'est pas en jeu, et de le placer sur une Pièce de Jeu.

4.10.6.a. Toutes les Blessures placées sur une Pièce de Jeu sont considérées comme subies ou reçues par cette Pièce de Jeu, à l'exception des Coûts de sort.

4.10.6.b. Toutes les Blessures sont considérées comme infligées par une Source. Cette source sauf précision contraire est l'unité possédant le Sort, ou le Pouvoir à l'origine des blessures.

Exemple : Naz Rael inflige des Blessures par l'intermédiaire de Coups de Griffe. Il déclenche donc le pouvoir « Rolbak » en effectuant un jet de tacle contre un Comte Frigost Adverse.

Exemple : Les Blessures placées par « Iopinisme » de Dark Vlad sont bien infligées par Dark Vlad même si le pouvoir ne précise pas que c'est le cas.

4.10.6.c. Les Blessures placées par le coût d'un sort ne sont ni considérées comme infligées, ni comme subies.

4.10.7. Lors d'un Echange de Blessures, les Blessures ne sont pas considérées comme placées mais comme déplacées. Par conséquent, elles ne sont pas considérées comme infligées ou subies.

Exemple : Krobalèze de Merkator ne limite pas les marqueurs Blessures qui sont échangés par l'attaque de Djaul.

4.10.8. Une pièce de jeu ne peut avoir plus de marqueurs blessures que sa caractéristique PV. Si elle devait recevoir ou posséder un montant de marqueur blessure trop important, alors l'excédent n'est tout simplement pas appliqué à la pièce de jeu mais remis dans la réserve.

4.11. PA, PM, Marqueurs PA, Marqueurs PM

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

4.11.1.a. Si une unité a un tiret à la place d'une valeur numérique dans sa caractéristique **PM**, alors il n'a pas de jauge **PM**. Les modifications de **PM** ne l'affectent pas, qu'elles soient immédiates (Effets ou RD) ou sous forme de marqueurs.

4.11.1.b. Si une unité a un tiret à la place d'une valeur numérique dans sa caractéristique **PA**, alors il n'a pas de jauge **PA**. Les modifications de **PA** ne l'affectent pas, qu'elles soient immédiates (Effet ou RD) ou sous forme de marqueurs.

4.11.2. Durant sa phase préliminaire, 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**. Les **PM MAX** et **PA MAX** imprimés sur la carte de référence d'un Krosmaster peuvent être modifiés grâce aux Récompense Démoniaques notamment.

4.11.3. 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.

4.11.4. Certains effets vont offrir un gain ou une perte de **PA** et/ou **PM** immédiat. Dans ce cas, ce gain ou cette perte ne peut avoir lieu que si l'unité pour lequel s'applique le gain ou la perte est le personnage actif.

4.11.5. Les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** servent à représenter des modifications ponctuelles de la quantité de **PM MAX** ou de **PA MAX** d'un personnage. Un personnage qui commence sa Phase d'Activation avec de tels marqueurs voit ses caractéristiques **PM MAX** et **PA MAX** modifiées pour le reste du tour.

4.11.5.a. Au début de sa Phase d'Activation, la jauge de **PM** du personnage se remplit à hauteur de sa caractéristique **PM MAX** modifiée par les marqueurs +1 **PM** ou -1 **PM**. Ces marqueurs sont alors défaussés.

4.11.5.b. Au début de sa Phase d'Activation, la jauge de **PA** du personnage se remplit à hauteur de sa caractéristique **PA MAX** modifiée par les marqueurs +1 **PA** ou -1 **PA**. Ces marqueurs sont alors défaussés.

4.11.6. 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**.

4.11.7. 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**.

4.11.8. Un marqueur +1 **PM** annule un marqueur -1 **PM**, et inversement. Cette annulation s'applique une fois le marqueur posé : on retire les deux marqueurs. 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. Cette annulation s'applique une fois le marqueur posé : on retire les deux marqueurs. 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.

4.11.9. Avec ses PM, un personnage peut se déplacer de case en case. En dépensant 1 PM, le personnage actif peut se déplacer sur une case adjacente libre. Un personnage dispose de tout son capital de PM à chaque tour.

4.12. Marqueurs PO

4.12.1. Durant sa phase préliminaire, une Unité additionne ses marqueurs PO pour calculer sa valeur de modification de portée. Ces marqueurs sont retirés, et jusqu'à la fin du tour de l'unité tous ses sorts à portée modifiable sont affectés par cette valeur.

Exemple : Lilotte a 1 marqueur +1 PO sur elle en début de tour. usqu'à la fin de ce tour, tous les sorts à portée modifiable de Lilotte ont +1 de portée maximum.

4.13. Marqueurs Spéciaux

4.13.1. Certains Krosmaster sont capable de mettre un marqueur Spécial sur un Krosmaster. Ces marqueurs spéciaux sont nommés spécifiquement dans le texte du pouvoir ou du sort. Il ne peut y avoir qu'un marqueur spécial de même nom en jeu par équipe.

Exemple : Vampire Chétif possède Mort Sûre qui mets le marqueur "Saignement" sur le Krosmaster ciblé.

4.13.2. Chaque Krosmaster ne peut appliquer qu'un seul marqueur spécial à la fois. Si un sort vous demande de placer un marqueur spécial sur un Krosmaster, alors ce marqueur est placé sur le Krosmaster concerné, et ce même si le marqueur spécial était déjà associé à un autre Krosmaster. Vous ne pouvez pas retirer ainsi un marqueur que vous n'avez pas mis.

Exemple : Vampire Chétif lance le sort Mort Sûre sur une Reine des Tofus adverse. Cette dernière reçoit le marqueur "Saignement" du Vampire Chétif. Si le tour suivant, Vampire Chétif lance le sort Mort Sûre sur un Yugo adverse, le marqueur "Saignement" est retiré de la Reine des Tofus et mis sur le Yugo adverse.

4.13.3. Quand un Krosmaster est mis K.O, les marqueurs spéciaux qu'il a mis sur d'autres unités sont retirés en même temps que les marqueurs PA, PM et PO.

4.13.4. Un marqueur spécial ne fait par lui-même, mais sert le plus souvent de rappel pour un effet qu'un Krosmaster possède.

Exemple : Si Vampire Chétif est adjacent à une Mali Bouh adverse, même si cette Mali Bouh a reçu un marqueur "Saignement" de sa part, elle peut quand même se faire soigner. Le Vampire Chétif n'ayant plus de pouvoir le marqueur "Saignement" n'a plus d'effet.

4.14. Blocage, Tacle et Esquive

4.14.1. 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.

4.14.2. La procédure de Blocage est la suivante :

4.14.2.a. Etape 1. Le joueur actif indique la case dans laquelle il veut que son personnage se déplace. Ce personnage doit avoir au moins 1 **PM** dans sa jauge, mais sa figurine n'est pas encore déplacée.

4.14.2.b. Etape 2. Un des personnages adverses adjacent au personnage actif (le joueur actif choisit lequel) effectue un Jet de Tacle en lançant un dé et comptabilise les réussites. Chaque dé sur la face Tacle est considéré comme une réussite.

4.14.2.c. Etape 3. Le personnage actif effectue un Jet d'Esquive en lançant un dé et comptabilise les réussites. Chaque dé sur la face Esquive du Jet d'Esquive est considéré comme une réussite.

4.14.2.d. Etape 4. On compare les résultats pour connaître l'état du personnage actif.

Taclé : Si le jet de tacle compte plus de réussites que le jet d'esquive, le personnage actif est taclé. Il perd immédiatement 3 **PA** et 3 **PM** de ses jauges.

Agrippé : Si le jet de tacle compte autant de réussites que le jet d'esquive, le personnage actif est agrippé. Il perd immédiatement 1 PA et 1 PM de ses jauges.

4.14.2.e. Etape 5. Pour chaque personnage adverse adjacent au personnage actif qui n'a pas encore effectué de Jet de Tacle, répétez les Etapes 4.14.2.b. et 4.14.2.c.

4.14.2.f. Etape 6. S'il lui reste au moins 1 **PM** dans sa jauge, le personnage actif est déplacé dans la case indiquée par le joueur actif en 4.14.2.a. et peut continuer son tour normalement.

4.14.3. Un personnage qui subit le résultat "Taclé" au point 4.14.2.d à cause d'une invocation applique le résultat "Agrippé" à la place.

4.14.4. Un Blocage réussi n'interrompt pas le tour du personnage actif.

4.14.5. Un personnage possédant le Pouvoir Tacle lance un dé supplémentaire lors du Jet de Tacle effectué en 4.14.2.b.

4.14.6. Un personnage possédant le Pouvoir Esquive lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Esquive effectué en 4.14.2.c.

4.14.7. Un personnage possédant le Pouvoir Toupiti ignore les règles de Blocage. .

4.15. Portée et Lignes de Vue

4.15.1. La Portée d'un Sort représente la distance à laquelle un personnage doit se trouver du lanceur du Sort, en nombre de cases adjacentes (les diagonales ne comptent pas), pour Pouvoir être une cible légale de ce Sort. Un Sort peut avoir une Portée fixée ou une Portée minimale (ou PO MIN) et une Portée maximale (ou PO MAX). Cette Portée est indiquée dans la barre du Sort.

4.15.2. Un Sort dont la Portée est représentée par une icône en forme de poing est appelé un Sort de Corps à Corps. Ce Sort à une Portée non modifiable égale à 1 : il ne peut cibler qu'une case adjacente au lanceur du Sort. Ce Sort n'a ni PO MIN, ni PO MAX.

Exemple : Le Sort Arnaque de Oscar Nak est un Sort de Corps à Corps, il a une Portée de 1, non modifiable.

4.15.3. Un Sort dont la Portée est représentée par une icône en forme de cible est un Sort à Distance. Les deux chiffres indiqués sous l'icône représentent la Portée minimale et la Portée maximale du Sort : il ne peut cibler qu'une case située à un nombre de cases compris entre ces deux chiffres.

Exemple : Le Sort Sournoiserie d'Oscar Nak est un Sort à Distance de Portée minimale 2 et de Portée maximale 3. Il ne peut pas cibler une case adjacente à Oscar Nak, ou une case située à 4 cases ou plus d'Oscar Nak.

4.15.4. Un Sort dont la Portée est représentée par une icône en forme de flèche est un Sort à lancer en Ligne. Les deux chiffres indiqués sous l'icône représentent la Portée minimale et la Portée maximale du Sort : il ne peut cibler qu'une case située à un nombre de cases compris entre ces deux chiffres, dans la même rangée de cases (ligne ou colonne) que le lanceur du Sort.

Exemple : Le Sort Assaut d'Ana Tommy est un Sort à Distance à lancer en ligne de Portée minimale 1 et de Portée minimale 2. Il ne peut pas cibler une case située « en diagonale » par rapport à Ana Tommy.

4.15.5. Un Sort dont la Portée est représentée par une icône en forme de croix est un Sort sans ligne de vue. Les deux chiffres indiqués sous l'icône représentent la Portée minimale et la Portée maximale du Sort : il ne peut cibler qu'une case située à un nombre de cases compris entre ces deux chiffres. Ce Sort ignore également les limitations de lancer liées aux lignes de vues.

<u>Exemple</u> : Le Sort Oscillation du Comte Harebourg est un Sort sans ligne de vue. Il peut être lancé sur une case en ignorant les restrictions de lignes de vues.

4.15.6. Un Sort dont la Portée est représentée par une icône ovale bleue est un Sort Personnel. Seule la case où se trouve la pièce de jeu qui lance un Sort Personnel peut être désignée comme cible du Sort. Ce Sort n'a ni PO MIN, ni PO MAX.

<u>Exemple</u> : Le Sort Vidange de Merkator est un Sort Personnel. Il ne peut être lancé que sur la case où se trouve Merkator.

4.15.7. Un Sort dont l'icône de Portée est de couleur Verte est un Sort à Portée modifiable. Sa PO MAX peut être augmentée ou diminuée. Un Sort dont l'icône de Portée est de couleur Rouge est un Sort à Portée fixée, non modifiable. Sa PO MAX ne peut pas être augmentée ou diminuée.

<u>Exemple</u> : Le Sort Assaut d'Ana Tommy est un Sort à Portée fixée. Le Sort Sournoiserie d'Oscar Nak est un Sort à Portée variable, sa PO MAX peut être augmentée ou diminuée.

4.15.8. Les Krosmasters, les invocations avec le pouvoir « Gênant », et certains décors empêchent les personnages de voir toutes les cases du Plateau de Jeu. Une pièce de jeu ne peut cibler une case que s'il possède une Ligne de Vue vers cette case.

4.15.9. On considère qu'une pièce de jeu possède une Ligne de Vue vers une case si on peut tracer une ligne imaginaire du centre de la case qu'elle occupe jusqu'au centre de la case ciblée, sans que cette ligne imaginaire ne coupe de case gênant la ligne de vue.

4.15.9.a. Les cases occupées par un Krosmaster, une invocation avec le pouvoir « Gênant » ou un arbre gênent la Ligne de Vue.

4.15.9.b. Les cases libres, les cases occupées par un buisson ou une caisse, et les cases occupées par une invocation ne possédant pas le Pouvoir « Gênant » ne gênent pas la Ligne de Vue.

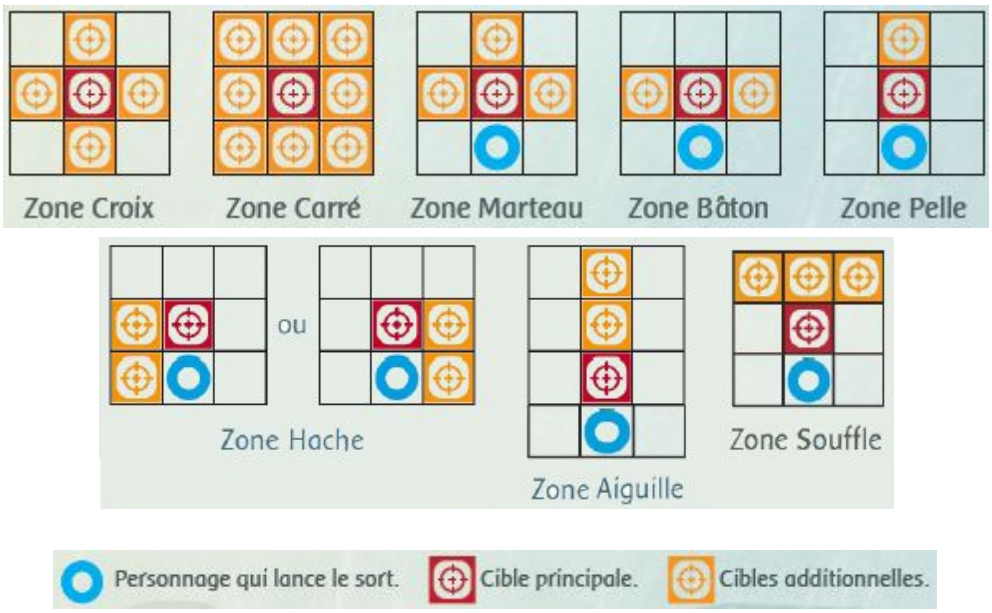
4.16. Zone d'Effet

4.16.1. Certains Sorts affectent plus d'une case à la fois : ce sont les Sorts à zone d'effet. La cible choisie pour le Sort est déterminée normalement : elle est appelée la cible principale du Sort. Toutes les cibles potentielles présentes dans la zone d'effet du Sort deviennent des cibles additionnelles.

4.16.2. La cible principale et les cibles additionnelles sont affectées de la même manière. Un seul Jet de Coup Critique est effectué lors d'un Sort d'Attaque à zone d'effet et est utilisé pour toutes les cibles du Sort. Néanmoins, chaque cible effectue un jet d'armure séparé.

4.16.3. Il existe plusieurs types de zone d'effet, basées sur la position de la Pièce de Jeu et l'orientation de son attaque (voir schéma ci-après) :

- **Zone Croix**. Les 4 cases adjacentes à la case ciblée sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Carré**. Les 8 cases autour de la case ciblée (les 4 cases adjacentes et les diagonales immédiates) sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Marteau**. Les 3 cases « en T » autour de la case ciblée sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Bâton**. Les 2 cases adjacentes « à gauche » et « à droite » de la case ciblée sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Pelle**. La case « derrière » la case ciblée est incluse dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Aiguille**. Les deux cases « derrière » la case ciblée sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Zone Souffle**. Les trois cases « en cône derrière » la case ciblée sont incluses dans la zone d'effet du Sort.
- **Cibles Multiples.** Une fois la case ciblée déterminée, toutes les autres cases qui auraient pu être ciblées sont incluses dans la zone d'effet du Sort.



4.16.4. Par défaut, un Sort cible une seule case. Si un Sort possède une zone d'effet particulière, cette zone d'effet est mentionnée dans sa zone de texte.

<u>Exemple</u> : Le Sort Ronces Défensives d'Amalia possède une zone d'effet de type « Croix ».

4.16.4.a. Une Zone d'Effet n'est pas considérée comme un effet additionnel d'un Sort.

4.17. Cases et Décors

4.17.1. Un Plateau de Jeu est composé de cases. Ces cases sont organisées en lignes et en colonnes.

4.17.2. Deux cases sont dites adjacentes quand elles ont un côté en commun. Un personnage ne peut se déplacer que dans une case adjacente à celle où il se trouve.

4.17.3. Une case qui ne contient pas d'arbre, de buisson ou de personnage est appelée une case libre. Une case libre peut être également appelée une case inoccupée. Ces deux termes sont synonymes. Un personnage ne peut se déplacer que vers une case libre.

4.17.4. Une case qui contient un obstacle est appelée une case impassable. Il est impossible de s'y déplacer. Les personnages, les arbres, les buissons et certaines invocations sont des obstacles.

4.17.5. Les décors sont placés sur le terrain en début de partie. Les décors ne sont pas des personnages, ils n'ont pas de **PV**. Sauf mention contraire, les décors possèdent le Pouvoir Insensible. Pour un Plateau de Jeu classique, il existe trois types de décors : les Buissons, les Arbres et les Caisses.

4.17.5.a. Un Buisson est un obstacle impassable qui ne gêne pas la Ligne de Vue.

4.17.5.b. Un Arbre est un obstacle impassable qui gêne la Ligne de Vue.

4.17.5.c. Une Caisse ne gêne pas la Ligne de Vue. Une case contenant simplement une Caisse est considérée comme une case libre. La PO MAX des Sorts à Portée modifiable d'une Pièce de Jeu présente sur une case contenant une Caisse est augmentée de 1 case.

<u>Exemple</u> : Oscar Nak est présent sur une case contenant une Caisse. Son Sort Sournoiserie a une PO MIN de 2 et une PO MAX de 4.

4.18. Effets

4.18.1. Un Effet est ce qui est produit par l'application du texte d'un Sort, ou du texte d'un Pouvoir. Certains Effets peuvent être produit par d'autres Effets.

4.18.2. Les Effets peuvent avoir des formulations relâchées, dans ces cas là, il faut appliquer les règles suivantes..

4.18.2.a. Si un effet fait référence à la première fois qu'un événement arrive sans autre contexte temporel, il fait référence à la première fois du combat que cet événement arrive.

Exemple : Le pouvoir « Ombre de la Jungle » du Darkli Moon, ne peut se déclencher qu'une fois par combat. A l'inverse le pouvoir « Mise en bière » des moines, lui peut se déclencher à chaque tour du joueur car il y a un contexte temporel ("Durant votre tour") qui est établi.

4.18.2.b. Si un Effet fait référence à un autre événement, il fait référence à un événement qui a eu lieu pendant le tour en cours du personnage actif, sauf mention contraire explicite.

Exemple : Pour déterminer si Remington se soigne via son pouvoir « Shushus à gogo », on ne prends en compte que les Blessures qu'il aurait infligé pendant le tour en cours. Ainsi infliger une blessure au premier tour de jeu, ne garantis pas d'être soigné à tous les tours suivants.

4.18.2.c. Si un Effet fait référence à une case ou une unité adjacente, il fait référence à une case ou une unité adjacente au personnage actif, sauf mention contraire explicite.

Exemple : La Nonne lance son sort « Tombinoscope », elle peut choisir un allié adjacent à elle-même pour appliquer l'Effet.

4.18.2.d. Si un effet fait référence à une unité adverse ou allié, le point de référence se fait toujours par rapport au joueur contrôlant l'Effet, sauf mention contraire explicite.

Exemple : Le pouvoir des Moines « Mise en Bière » ne se déclenche que lorsque qu'un Krosmaster Adverse (au joueur contrôlant le Moine possédant le pouvoir) est mis K.O pendant le tour de ce même joueur.

4.18.3. Quand un Sort est lancé, qu'un Pouvoir ou un Effet se déclenche, il peut créer un ou plusieurs « Effets ponctuels ».

4.18.3.a. Un effet ponctuel doit être résolu pour appliquer son effet. Certaines fois, l'effet créé doit se résoudre plus tard ou il n'est pas possible de résoudre l'effet immédiatement. Dans ce cas l'effet est mis en attente de résolution, on dit aussi qu'il est mis en attente.

Exemple : l'effet additionnel « Perce-armure » est créé en étape 3, mais ne peut être résolu qu'en étape 5.

4.18.3.b. Quand deux effets ponctuels devraient être résolus simultanément ou dans la même phase, ils sont mis en attente, et le joueur actif choisit dans quel ordre ils sont résolus. Une exception à cette règle, l'étape 3 de résolution d'un sort, les effets additionnels du sort en cours de résolution sont eux même résolus et/ou mis en attente dans leur ordre d'écriture.

4.18.3.c. Un effet ponctuel mis en attente créé par un pouvoir n'est pas résolu si le pouvoir dont il est issu est perdu entre temps par la pièce de jeu le possédant.

Exemple : Yugo - Jeune Roi prends des blessures suffisantes pour perdre son pouvoir Riposte. Le pouvoir n'étant plus possédé par Yugo. L'effet n'a pas lieu.

4.18.3.d. La résolution d'un effet ponctuel peut appliquer un effet continu sur une pièce de jeu. Sauf mention contraire, la résolution d'un effet ponctuel ne peut appliquer un effet continu que sur une pièce de jeu sur le terrain.

Exemple : Duc Rex lance son sort « Retour de Bâton », il s'applique un effet continu jusqu'à la fin de son tour qui fait que les prochains sort retour de bâton infligeront 1 dégât de plus.

Exemple : Le pouvoir « Facéties de Descendre » de Djaul déclenche un effet une fois, au début de combat, la résolution de cet effet applique un effet permanent à Djaul lui donnant le niveau 0. C'est pourquoi même si son pouvoir est retiré, l'effet reste.

4.18.3.e. Quand un Effet ponctuel demande de faire un choix lors de sa résolution, ce choix est fait sans vérifier si l'effet pourra s'appliquer ou pas.

<u>Exemple :</u> La Nonne lance son sort « Tombinoscope » en ayant un allié possédant le pouvoir « Insensible » adjacent à elle. Lors de la résolution de l'Effet, elle pourra choisir cet allié pour appliquer l'Effet de déplacement sur lui. L'Effet mettra une stèle en jeu, puis l'allié en question étant « Insensible », il ne sera pas déplacé.

4.18.4. Un effet continu s'applique sur une ou plusieurs pièces de jeu sur le terrain (sauf précision contraire). Un effet continu peut être appliqué par la présence d'un pouvoir, ou par la résolution d'un effet ponctuel pour une durée déterminée ou indéterminée.

4.18.4.a. Certains pouvoirs génèrent des effets continus, on parle dans ce cas d'effets continus statiques. *« Armure »* ou bien *« Souillure »* de Mali Bouh sont des exemples de pouvoirs générant des effets continus statiques.

4.18.4.b. Les unités affectées par un effet continu sont déterminées au moment où cet effet continu s'applique si celui-ci modifie des unités. Ce point ne s'applique pas pour les effets continus statiques.

<u>Exemple :</u> Ben le Ripate lance son sort « Tore Tue ». Cet effet modifiant les unités affectées, si plus tard dans le même tour, une invocation alliée est mise en jeu, elle ne gagnera pas le pouvoir Immunité.

4.18.4.c. Les effets continus qui ne modifient pas d'unités modifient directement les règles du jeu. Ils peuvent donc s'appliquer à des

unités auxquels ils ne s'appliquaient pas lorsque l'effet continu à commencé.

4.18.4.d. Lors de la mise en jeu d'une pièce de jeu, les effets continus qui s'appliqueraient à cette pièce de jeu sont appliqués avant toute résolution d'effet ponctuel.

4.18.4.e. Lorsque les conditions d'applications d'un effet continu sont réunies, l'effet est instantanément appliqué.

4.18.4.f. Lors du gain d'un pouvoir, l'effet continu associé est instantanément appliqué.

4.18.4.g. Lors de l'application d'effets continus, la perte de pouvoir prime sur les autres effets continus.

<u>Exemple :</u> Kriss la Krasse cible un Krosmaster avec son sort « Fraude ». Lors de la résolution du sort, « Fraude » applique un effet continu de perte de pouvoir à la cible. Si cette cible est ou devient adjacente à un Duc Rex, elle ne gagne pas le pouvoir résistance à tous les éléments car la Perte de pouvoir est prioritaire sur le gain de pouvoir offert par « Bouclier Féca ».

4.18.5. Si un effet essaie d'appliquer quelque chose d'impossible, il en applique toutefois autant que possible.

Exemple : *Repousse 2, si un obstacle se trouve 2 cases derrière la pièce de jeu repoussée, alors on ne repousse que de 1*.

4.18.6. Les effets ne s'appliquent qu'à des pièces de jeu qui sont présentes sur le terrain, sauf mention contraire.

4.18.7. Si un Pouvoir ou un Effet Additionnel de Sort fait référence au nom de la Pièce de Jeu possédant le Pouvoir ou le Sort, il fait exclusivement référence à cette Pièce de Jeu et non à toutes les cartes du même nom.

4.18.8. Lors de la copie d'un pouvoir ou d'un sort, toutes les occurrences du nom de la Pièce de Jeu possédant le pouvoir copié sont remplacées par le nom de la pièce de jeu possédant la copie.

Exemple : Quand Chevalier Ténèbre copie le pouvoir d'un Grougaloragran allié, il gagne tous les traits des Krosmasters en jeu.

4.18.9. Si un Pouvoir ou un Effet Additionnel de Sort désigne autre chose (Nom ou Trait) que le nom de la Pièce de Jeu possédant le Pouvoir ou le Sort, il fait référence à tous les Krosmasters ou invocations possédant ce trait ou ce nom.

Exemple : L'attaque Bouftabaffe du Roi des Bouftous fait + 2 dégâts si au moins un BOUFTOU est adjacent à sa cible. Son attaque est donc augmentée si un Bouftou (l'invocation) - même adverse - est adjacent mais aussi si le Bouftou Royal (trait Bouftou) est adjacent à la cible du sort.

4.18.10.

4.19. Invoquer, Sort d'Invocation, Pions Invocation

4.19.1. Une Invocation est le plus souvent mise en jeu par un Krosmaster via un Sort d'Invocation, elle est représentée par un pion dont les caractéristiques sont au dos.

4.19.1.a. Une Invocation ne peut être mise en jeu que sur une case libre.

4.19.1.b. Une invocation ne peut être mise en jeu que sur une case ne contenant pas d'unité.

4.19.1.c. Une Invocation ne possède pas de Niveau et ne fait pas gagner de GG quand elle est mise K.O.

4.19.1.d. Il existe plusieurs types d'Invocations : les Mobs et les Mécanismes.

4.19.1.e. Une Invocation ne possédant pas de caractéristique PM appartient à la catégorie Mécanisme. Les Bombes, les Pièges, les Tourelles, les Nodkokos et les Dragoeufs sont des exemples d'unités de type mécanisme.

4.19.1.f. Une invocation ne gêne pas les lignes de vue sauf si elle possède le pouvoir « Gênant ».

4.19.1.g. Une invocation s'insère dans la Timeline et joue son tour juste après le tour du personnage qui a mis en jeu le jeton d'invocation qui la représente. Si un personnage a invoqué plusieurs invocations, le joueur actif choisit dans quel ordre elles jouent après le tour de ce personnage.

4.19.2. Les invocations peuvent appartenir à une famille. Quand une invocation appartient à une famille, on considère qu'elle possède un trait correspondant au nom de cette famille. Voici une liste exhaustive des familles existantes et des invocations leur appartenant.

4.19.2.a. Famille Bombe : Tornabombe, Bombe incendiaire, Bombe à eau.

4.19.2.b. Famille Piège : Piège mortel, Piège Sournois

4.19.2.c. Famille Tourelle : Harponneuse, Tactirelle, Gardienne

4.19.2.d. Famille Sinistro : Granduk

4.19.2.e. Famille Bouftou : Bouftou

4.19.2.f. Famille Tofu : Tofu

4.19.2.g. Famille Atouin : Donatella, Léonardawa, Raphaela, Michelangela

4.19.3. Le pion représentant l'Invocation peut être remplacé par une représentation physique de l'Invocation. Cette représentation physique conserve les mêmes caractéristiques que le pion.

4.19.4. Les Mobs sont des personnages. Ces créatures invoquées disposent toutes de **PV**. La plupart du temps, elles ont aussi des **PM**, des **PA** et un Sort, parfois même des Pouvoirs.

4.19.4.a. Les Mobs ne peuvent dépenser des **PM** et des **PA** que pour se déplacer et lancer leur Sort. Ils ne peuvent pas ramasser de Kama ou acheter des Récompenses Démoniaques.

4.19.4.b. Un Mob est un obstacle, la case qu'il occupe est impassable.

4.19.5. Les Bombes sont des mécanismes. Ces Mécanismes invoqués possèdent 1 **PV**. Chaque Bombe possède un Sort Explosion qu'elle lance quand elle est mise K.O.

4.19.5.a. Une Bombe ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage.

4.19.5.b. Une Bombe est un obstacle, la case qu'elle occupe est impassable.

4.19.5.c. Au début du tour du personnage qui l'a invoquée, une Bombe subit automatiquement une Blessure et est mise K.O, ce qui entraîne le lancement de son Sort Explosion.

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

4.19.6. Les Tourelles sont des mécanismes. Ces Mécanismes invoqués possèdent des **PV**. Chaque Tourelle possède un Sort.

4.19.6.a. Une Tourelle ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage.

4.19.6.b. Une Tourelle est un obstacle, la case qu'elle occupe est impassable.

4.19.7. Les Pièges sont des mécanismes. Ces Mécanismes invoqués ne possèdent pas de **PV**. Chaque Piège possède un Sort Déclic qu'il lance quand un personnage se trouve sur sa case.

4.19.7.a. Un Piège ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage.

4.19.7.b. Un Piège n'est pas un obstacle, la case qu'il occupe est libre.

4.19.7.c. Un Piège lance son Sort Déclic si :

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

4.19.7.d. Un Piège ne lance pas son Sort Déclic si :

- Un personnage est déplacé sur le Piège grâce à l'effet additionnel d'un Sort mais qu'il ne termine pas ce déplacement spécial sur le Piège.
- Une Bombe est invoquée sur le Piège (une Bombe n'est pas un personnage).

Exemple : Oscar Nak est adjacent à un Piège, « devant » le Piège. Luk Ylook cible Oscar Nak avec son Sort Flèche Repoussante (Repousse 2) et le déplace « derrière » le Piège. Le Piège ne lance pas son Sort Déclic.

4.19.7.e. Un Piège est retiré du Plateau de Jeu après avoir lancé son Sort Déclic.

4.19.8. Les Stèles sont des mécanismes.

4.19.8.a. Une Stèle ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage.

4.19.8.b. Une Stèle n'est pas un obstacle, la case qu'elle occupe est libre.

4.19.8.c. Les Stèles possèdent le pouvoir profanation qui se lit ainsi :« Chaque fois qu'une autre pièce de jeu est déplacée sur la pièce de jeu possédant ce pouvoir, placez un marqueur Blessure sur cette dernière. De plus cette Pièce de jeu ne peut se voir placer, déplacer ou retirer des Blessures autrement qu'avec Profanation.»

4.19.9. Un Sort d'Invocation est le plus souvent un Sort Spécial, mais il peut être, à la place d'un Sort Spécial, un sort d'Attaque ou de Soin. Comme tous les Sorts, il possède un Nom, mais dans son cas ce Nom est suivi d'un chiffre inscrit entre parenthèses.

4.19.9.a. Un sort d'Invocation ne peut mettre en jeu que des invocations et ne fait donc jamais référence à un Krosmaster.

Exemple : Le sort Invocation de Bouftou du Roi des Bouftou ne peut pas mettre en jeu de Bouftou Royal même si il a le trait Bouftou car c'est un Krosmaster.

4.19.9.b. Chaque Sort d'Invocation invoque un nombre d'Invocations précisé dans son effet, indépendamment du chiffre entre parenthèses.

4.19.9.c. Un Sort d'invocation possède une valeur indiquée entre parenthèse dans le nom du sort, il s'agit de la valeur de contrôle d'invocation. Un Krosmaster ne peut pas mettre en jeu une invocation s'il y déjà autant d'invocations alliées en jeu que cette valeur de contrôle d'invocation. Quand un Effet additionnel de Sort essaye de mettre en jeu une ou plusieurs invocations, il en met autant que possible afin que le nombre total d'invocations alliées ne dépasse pas la valeur de contrôle d'invocation du sort..

Exemple : *Vous jouez Corbeau Noir et Elogio dans votre équipe. Si vous avez déjà un Corbac et un craqueboule en jeu, Elogio ne pourra pas invoquer de Craqueboule supplémentaire (sa limite d'invocation étant de deux), par contre le Corbeau Noir lui pourra invoquer un Corbac supplémentaire.*
Exemple : *Le Corbeau Noir possède le sort « Piqué de Corbac (3) » qui est un sort d'attaque et d'invocation. Il peut cibler et infliger des dégâts avec ce sort même si 3 Corbacs sont déjà en jeu ; cependant, lorsqu'il fait ceci, il n'invoquera pas de Corbacs supplémentaires, car ils dépasseraient de la valeur de contrôle d'invocations.*

4.19.9.d. Des Invocations qui sont retirées du Plateau de Jeu peuvent être invoquées de nouveau si la valeur de contrôle d'Invocations n'est plus atteinte.

Exemple : La Reine des Tofus contrôle 3 Tofus. Elle ne peut donc plus en invoquer via son Sort Invocation de TOFU. Pendant son tour, le joueur adverse met K.O un des Tofus qui est retiré du Plateau de Jeu. La Reine des Tofus peut de nouveau lancer son Sort Invocation de TOFU.

5. Structure du Tour de Jeu

5.1. Généralités

5.1.1. Une fois la mise en place terminée, le premier joueur commence son tour de jeu. Quand il a fini son tour, c'est à son adversaire de jouer puis les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

5.1.2. Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif.

5.1.3. Le Tour de Jeu d'un joueur est décomposé en plusieurs phases :

- Jet de Tension.
- Inspiration.
- Remboursez !
- Tour des Personnages (un par personnage du joueur actif).
- Fin de Tour.

5.2. Jet de Tension

5.2.1. Le joueur actif lance 2 dés : c'est le Jet de Tension.

5.2.2. Si le jet ne lui convient pas il a la possibilité d'effectuer une relance. Dans ce cas, le résultat des deux dés précédents n'est pas pris en compte pour la suite et le joueur actif ne lance qu'un seul dé lors de cette relance.

5.2.3. S'il n'y a pas eu relance, et que les deux dés présentent des faces identiques après application des règles décrites en 1.6.2. , chaque joueur perd un de ses pions GG. Cette perte de GG peut entraîner la victoire d'un joueur et terminer la partie.

5.2.4. Le premier joueur n'effectue pas de Jet de Tension au premier tour.

5.3. Inspiration

5.3.1. Le joueur actif peut attribuer chaque dé du Jet de Tension sur une carte de Krosmaster qu'il contrôle pour lui faire gagner un Pouvoir. Ces dés sont appelés des dés d'Inspiration.

5.3.1.a. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Critique se voit attribuer le Pouvoir Critique.

5.3.1.b. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Armure se voit attribuer le Pouvoir Armure.

5.3.1.c. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Tacle se voit attribuer le Pouvoir Tacle.

5.3.1.d. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Esquive se voit attribuer le Pouvoir Esquive.

5.3.2. Il est possible de n'attribuer aucun dé d'Inspiration, d'attribuer un seul dé d'Inspiration ou d'attribuer deux dés d'Inspiration, soit au même Krosmaster, soit à deux Krosmasters différents.

5.3.3. Un dé d'Inspiration reste sur la carte du Krosmaster jusqu'au début du prochain tour du joueur qui les place. Le Krosmaster perd le Pouvoir conféré par le dé d'Inspiration quand le dé est retiré de sa carte.

5.4. Remboursez !

5.4.1. S'il reste deux dés d'inspiration non placé au joueur actif, il prend 3 Kamas de la réserve et les ajoute à son stock. Ces dés sont désormais vendus.

5.4.2. S'il reste un seul dé d'inspiration non placé au joueur actif, il prend 1 Kamas de la réserve et les ajoute à son stock. Ce dé est désormais vendu.

5.5. Tours des Pièces de Jeu dans la Timeline

5.5.1. Pendant son tour, le joueur actif joue une par une chaque Pièce de Jeu de son Equipe dans l'ordre de sa Timeline, de la gauche vers la droite. Une fois le tour de sa première Pièce de Jeu terminée, on passe à la Pièce de Jeu en deuxième position sur la Timeline, et ainsi de suite jusqu'à la Pièce de Jeu qui est tout à fait à droite.

5.5.2. Le Tour d'une Pièce de Jeu présente dans la Timeline est découpé en plusieurs phases décrites plus en détails en section 5 :

- Phase Préliminaire.
- Phase d'Activation.
- Phase de Fin d'Activation.

5.6. Fin du Tour

5.6.1. Une fois que le joueur actif a joué le tour de toutes les Pièces de Jeu présentes dans sa Timeline, son tour s'arrête. Son adversaire commence un nouveau tour et devient le joueur actif.

6. Structure du Tour d'une Pièce de Jeu dans la Timeline

6.1. Généralités

6.1.1. Une Pièce de Jeu dans la Timeline dont c'est le tour est appelé la Pièce de Jeu active.

6.2. Phase Préliminaire

6.2.1. Durant la Phase Préliminaire du tour de l'Unité active, certains effets de jeu s'appliquent ou disparaissent. Ces effets sont traités dans l'ordre suivant :

6.2.1.a. Tous les Buffs présents face visible sur la carte du Krosmaster actif sont retirés.

6.2.1.b. L'Unité active remplit ses jauges de **PM** et de **PA** (si elle en possède) comme décrit en 4.11.2. Puis tous les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** présents sur sa carte sont défaussés.

6.2.1.c. L'Unité active applique la modification de portée dûe à ses marqueurs PO (qui durera jusqu'à la fin du tour), et défausse ses marqueurs PO.

6.2.1.d. Enfin les effets déclenchés « Au début du tour » d'une Pièce de Jeu se déclenchent. C'est notamment à ce moment-là que les Bombes d'un Roublard perdent leur **PV** et lancent leur Sort Explosion. Si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre de leur résolution, puis les résout un par un dans l'ordre choisi.

6.3. Phase d'Activation

6.3.1. Ensuite, elle peut utiliser ses **PM** et ses **PA** pour réaliser les actions suivantes, dans l'ordre qu'elle le souhaite et autant de fois qu'elle le souhaite (sauf restrictions contraires spécifiquement indiquées ci-dessous sur les types de Pièces de Jeu et les fréquences d'utilisation) tant qu'elle possède suffisamment de **PM** et de **PA** :

- Se déplacer d'une case.
- Ramasser un Kama.

- Acheter un GG.
- Lancer un Sort.
- Acheter une Récompense Démoniaque.
- Utiliser une Récompense Démoniaque.

Exemple : Un Krosmaster peut se déplacer d'une case, puis ramasser un Kama, puis se déplacer à nouveau d'une case …

6.3.2. **Se déplacer d'une case**. En dépensant 1 **PM**, la Pièce de Jeu active peut se déplacer dans une case libre adjacente à la case où elle se trouve. Une Pièce de Jeu sans jauge de **PM** ne peut pas se déplacer.

6.3.3. **Ramasser un Kama**. Seul un Krosmaster peut 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** à chaque fois qu'il veut ramasser un pion Kama.

6.3.4. **Acheter un GG**. Seul un Krosmaster peut effectuer cette action, une seule fois par tour de joueur. En dépensant 1 **PA** et en payant 12 Kamas, un Krosmaster présent sur une case Démon peut acheter un GG. Le joueur actif prend alors un GG à son adversaire, ou le GG sauvage s'il est encore présent.

6.3.5. **Lancer un Sort**. Cette action est décrite en section 6. Chaque Pièce de Jeu possède ses propres Sorts.

6.3.6. **Acheter une Récompense Démoniaque**. Seul un Krosmaster peut effectuer cette action, et un Krosmaster peut effectuer cette action plusieurs fois, tant qu'il dispose d'assez de **PA** et qu'il reste assez de Kamas dans son stock. En dépensant 1 **PA** et en payant un coût en Kamas dépendant de la Récompense Démoniaque achetée, un Krosmaster présent sur une case Démon peut acheter une Récompense Démoniaque.

6.3.7. **Utiliser une Récompense Démoniaque**. Seul un Krosmaster peut effectuer cette action, une seule fois par tour de Krosmaster. Un Krosmaster peut révéler une Récompense Démoniaque qui lui a été attribuée en la retournant face visible. Cette action ne coûte pas de **PA**.

6.3.8. Une Pièce de Jeu n'est pas obligé de dépenser tous ses **PM** ou ses **PA** pendant sa Phase d'Activation. Néanmoins, les **PM** et les **PA** restant à la Pièce de Jeu à la fin de sa Phase d'Activation ne sont pas transférés sur son tour suivant : ils sont simplement perdus.

6.4. Phase de Fin d'Activation

6.4.1. Durant la Phase de Fin d'Activation du tour de la Pièce de Jeu active, certains effets de jeu s'appliquent ou disparaissent, notamment les effets qui durent « Ce tour ». Si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre de leur résolution, puis les résout un par un dans l'ordre choisi.

<u>Exemple</u> : Le Sort Tir à Distance de Guy Yomtella disparaît pendant la Phase de Fin d'Activation de Guy Yomtella.

6.4.2. Une fois les effets déclenchés résolus, le Tour de la Pièce de Jeu active s'arrête. Si le joueur actif possède d'autres de la Pièces de Jeu après la Pièce de Jeu active dans la Timeline, le Tour de la Pièce de Jeu suivante débute. Si la Pièce de Jeu active est la dernière Pièce de Jeu dans la Timeline, le tour du joueur actif se termine et son adversaire commence son tour.

7. Lancer un Sort

7.1. Vérification des Pré Requis

7.1.1. Une unité ne peut lancer un Sort que si l'intégralité des prérequis au lancement du Sort sont vérifiés. Une pièce de jeu ne peut pas commencer à lancer un Sort si au moins un pré requis n'est pas vérifié.

7.1.2. La vérification des prérequis prend en compte toutes les Cibles (Unités et Cases) qui seraient touchées par le Sort s'il venait à être lancé.

7.1.3. Si le Sort possède des restrictions de lancer, l'unité doit Pouvoir lancer le Sort en respectant toutes les restrictions :

7.1.3.a. C'est un Sort limité à une utilisation par tour et il n'a pas déjà été lancé par l'unitéactive ce tour.4.8.3.

7.1.3.b. C'est un Sort limité à une utilisation par tour et par cible et il n'a pas déjà été lancé par l'unité active ce tour sur cette cible.4.8.3.

7.1.3.c. C'est un Sort limité à une utilisation par partie et il n'a pas déjà été lancé par l'unité active durant cette partie.4.8.3.

7.1.4. Si le Sort possède un coût, l'unité qui lance le Sort doit Pouvoir payer l'intégralité des coûts du Sort :

7.1.4.a. Si le Sort possède un coût en **PM**, l'unité dispose d'assez de **PM** dans sa jauge de **PM**.

7.1.4.b. Si le Sort possède un coût en **PA**, l'unité dispose d'assez de **PA** dans sa jauge de **PA**.

7.1.4.c. Si le Sort possède un coût en Blessures, l'unité peut recevoir au moins autant de marqueurs Blessure que le coût en Blessures du Sort.

*Exemple : Goultard le Barbare (25 **PV**) a reçu 24 marqueurs Blessure. Il ne peut pas lancer son Sort Vapeur Noire car il ne peut pas recevoir 2 Blessures additionnelles.*

7.1.5. La case désignée comme cible principale du Sort est à Portée de l'unité qui lance le Sort.

7.1.6. Il existe une Ligne de Vue depuis la case occupée par l'unité qui lance le Sort jusqu'à la case désignée comme cible principale.

7.1.6.a. Si le Sort lancé par l'unité est un Sort sans Ligne de Vue, ce pré requis est ignoré.

7.1.7. Si certains Effets imposent des contraintes sur le lancement de Sort, le lancement du Sort doit respecter l'intégralité de ces contraintes.

7.2. Lancement et Résolution d'un Sort d'Attaque

7.2.1. Le lancement et la résolution d'un Sort d'Attaque sont décomposés en plusieurs Etapes. Toutes ces Etapes sont systématiquement effectuées dans l'ordre indiqué ci-après.

- Etape 1 – Paiement des coûts.
- Etape 2 – Détermination des cibles.
- Etape 3 – Résolution des effets additionnels.
- Etape 4 – Jet de Coup Critique.
- Etape 5 – Jet d'Armure.
- Etape 6 – Calcul des Dégâts.
- Etape 7 – Placement des marqueurs Blessures.
- Etape 8 – Résolution des effets en attente.

7.2.1.a. Une unité ne peut pas dépenser de PM, de PA, révéler une RD, ramasser un Kama, acheter une Récompense Démoniaque, 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.

7.2.1.b. Le Sort est totalement résolu une fois que tous les effets en attente de résolution sont résolus durant l'Etape 8 – Résolution des effets en attente.

7.2.2. **Etape 1 – Paiement des coûts**.

7.2.2.a. Le personnage actif dépense autant de **PM** et de **PA** de ses jauges de **PM** et de **PA** qu'indiqué sur le Sort. Un nombre de marqueurs Blessures égal au coût en Blessure du Sort est placé sur la carte du personnage actif. Ces Blessures ne sont pas considérées comme des Blessures infligées ni comme des Blessures subies.

7.2.2.b. Un Krosmaster peut être mis K.O en payant le coût en Blessure d'un Sort. Dans ce cas, il est retiré du Plateau de Jeu à la fin de cette Etape 1. L'adversaire du joueur actif gagne immédiatement les GG correspondant au Niveau du Krosmaster. Si aucun joueur n'est déclaré vainqueur, les Etapes suivantes du lancement et de la résolution du Sort sont appliquées normalement. Si un joueur est déclaré vainqueur, la partie s'arrête, le Sort n'est pas résolu.

Exemple : Coa Gulay (7 PV) a reçu 6 Blessures. Elle lance son Sort Punition qui possède un coût en Blessure. Un marqueur Blessure est placé sur Coa Gulay. Coa Gulay est mise K.O à la fin de cette Etape, 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, son adversaire gagne la partie, Punition n'est pas résolue. Dans le cas contraire, les autres Etapes du lancement et de la résolution de Punition sont résolues normalement, même si Coa Gulay n'est plus en jeu.

7.2.3. **Etape 2 – Détermination des cibles**.

7.2.3.a. La case désignée lors de la vérification des pré requis 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.

7.2.3.b. Certains Sorts ont des Zones d'Effet. Toutes les cases indiquées en orange sur les schémas des Zones d'Effet deviennent aussi des cibles à cette Etape. 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.

7.2.3.c. Certains Sorts sont à Cibles Multiples. Cibles Multiples définit une Zone d'Effet spéciale. 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.

7.2.4. **Etape 3 – Résolution des effets additionnels**.

7.2.4.a. La plupart des effets additionnels indiqués sur le Sort sont appliqués à cette Etape, comme « Recul 3 », « Repousse 1 » ou « Vole 1 PM à la cible ». Par défaut, un effet additionnel s'applique à cette Etape, à moins que la description de l'effet additionnel ne le 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 du Sort Flèche Repoussante de Luk Ylook s'applique à l'Etape 3. Si le personnage ciblé est repoussé sur un Piège grâce à cet effet additionnel, le Sort Déclic de ce Piège se déclenche mais ne sera résolu qu'à l'Etape 8.

7.2.4.b. Les effets additionnels d'un Sort sont des effets obligatoires. Un joueur ne peut pas décider d'ignorer les effets additionnels d'un Sort. Si un effet additionnel essaye de faire quelque chose qu'il est impossible de faire dans sa globalité, alors il fait autant que possible à la place.

Exemple : Un Krosmaster situé à 3 cases d'un Arbre (une pièce de jeu Impassable) est la cible d'un Sort avec comme « Repousse 3 » comme effet additionnel. Il est impossible de repousser ce Krosmaster de 3 cases. L'effet additionnel fera autant que possible, et le Krosmaster sera repoussé de 2 cases.

7.2.4.c. Quand l'effet additionnel d'un sort ne précise pas de contraintes sur son application, on considère que l'effet additionnel s'applique aux pièces de jeu ciblées et/ou sur la ou les cases ciblées par le sort.

Exemple : Katar lance son sort Dégobillage sur une case, il met donc en jeu le Rejeton de Katar dans la case ciblée si cette dernière est libre.

7.2.4.d. Un Krosmaster peut être mis K.O lors de la résolution des effets additionnels. Dans ce cas, il est retiré du Plateau de Jeu à la fin de cette Etape 3. L'adversaire gagne immédiatement les GG correspondant au Niveau du Krosmaster. Si aucun joueur n'est déclaré vainqueur, les Etapes suivantes du lancement et de la résolution du Sort sont appliquées normalement. Si un joueur est déclaré vainqueur, la partie s'arrête, le Sort n'est pas résolu.

Exemple : Quentin Flush (6 PV) a reçu 4 Blessures. Il lance son Sort Loterie et obtient 2 fois « Pile » et 1 fois « Face ». Deux marqueurs Blessure sont placés sur Quentin Flush. Quentin Flush est mis K.O à la fin de cette Etape, 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, son adversaire gagne la partie, Loterie n'est pas résolue entièrement. Dans le cas contraire, les autres Etapes du lancement et de la résolution de Loterie sont résolues normalement, même si Quentin Flush n'est plus en jeu, et Loterie infligera 1 Dégât supplémentaire grâce au lancer « Face ».

7.2.4.e. Si un Sort possède plusieurs Effets Additionnels, ceux-ci sont résolus dans leur ordre d'impression.

7.2.5. **Etape 4 – Jet de Coup Critique**.

7.2.5.a. Le joueur actif effectue le Jet de Coup Critique de la pièce de jeu active en lançant un dé. Chaque dé sur la face Critique est considéré comme une réussite au Jet de Coup Critique.

Exemple : L'effet additionnel du Sort Vil Age du Chevalier Ténèbres s'applique au résultat du Jet de Coup Critique de cette Etape.

7.2.5.b. Une pièce de jeu possédant le Pouvoir Critique, Chance, Agilité, Force ou Intelligence (selon l'Elément du Sort) lance un dé supplémentaire lors du Jet de Coup Critique.

7.2.5.c. Un seul Jet de Coup Critique est effectué lors d'un Sort d'Attaque à zone d'effet. Son résultat est utilisé pour toutes les cibles du Sort.

7.2.6. **Etape 5 – Jet d'Armure**.

7.2.6.a. Chaque pièce de jeu disposant d'une caractéristique **PV** dans une case ciblée par le Sort effectue un Jet d'Armure en lançant un dé. Chaque dé sur la face Armure est considéré comme une réussite au Jet d'Armure.

7.2.6.b. Une pièce de jeu possédant le Pouvoir Armure, Chance, Agilité, Force ou Intelligence (selon l'Elément du Sort) lance un dé supplémentaire lors du Jet d' Armure.

7.2.6.c. Une pièce de jeu ciblée par un Sort possédant l'effet additionnel Perce-Armure lance un dé de moins lors du Jet d'Armure.

Exemple : Gaspard Fay est ciblé par le Sort Sournoiserie d'Oscar Nak. Gaspard Fay lance un dé lorsqu'il effectue son Jet d'Armure : 2 dés de

base car Gaspard Fay possède le Pouvoir Armure, et diminué de 1 car Sournoiserie possède l'effet additionnel Perce-Armure.

7.2.7. **Etape 6 – Calcul des Dégâts**.

7.2.7.a. Une fois les Jets de Coup Critique et d'Armure effectués, on détermine le total de Dégâts infligés par le Sort à chaque cible disposant d'une caractéristique **PV**.

7.2.7.b. En fonction du résultat des Jets de Coup Critique et d'Armure, un modificateur de Dégâts est appliqué. Si le nombre de réussites du Jet de Coup Critique est supérieur au nombre de réussites du Jet d'Armure, le nombre de Dégâts est augmenté de 1. Si le nombre de réussites du Jet de Coup Critique est inférieur au nombre de réussites du Jet d'Armure, le nombre de Dégâts est diminué de 1. Si le même nombre de réussites a été obtenu, le nombre de Dégâts n'est pas modifié.

7.2.7.c. Le total de Dégâts est alors égal à :

Dégâts de Base du Sort
+ Dégâts supplémentaires décrits dans les effets additionnels du Sort
+ Dégâts supplémentaires liés aux Pouvoirs
+ Dégâts supplémentaires liés aux Récompenses Démoniaques
+ Modificateur de Dégâts lié aux Jets de Coup Critique et d'Armure
- Dégâts réduits par les Pouvoirs de la cible

Exemple : La Reine des Tofus révèle sa Récompense Démoniaque Aéro Boost puis lance son Sort Dan To Fu sur le Chevalier Nuage adverse. Deux Tofus sont adjacents au Chevalier Nuage. La Reine des Tofus lance un succès sur son Jet de Coup Critique. Le Chevalier Nuage lance également un succès sur son Jet d'Armure. Le Sort Dan To Fu infligera 1 (de base) + 2 (Tofus adjacents) + 0 (la Reine des Tofus ne pas de Pouvoir particulier impactant les Dégâts) + 2 (de l'Aéro Boost, Dan To Fu est un Sort Air) + 0 (Modificateur lié aux Jets de Coup Critique et d'Armure) – 1 (le Chevalier Nuage possède une Résistance Air) = 4 Dégâts Air.

7.2.7.d. Un Sort ne peut pas infliger de « Dégâts négatifs ». Si le total de Dégâts que devrait infliger un Sort est négatif, ce total de Dégâts devient égal à 0 à la place.

7.2.7.e. Dans le cas d'un Sort à Zone d'Effet, ce total de Dégâts peut être différent pour chaque cible, notamment en fonction du résultat de son Jet d'Armure ou de ses Pouvoirs.

7.2.8. **Etape 7 – Placement des marqueurs Blessure**.

7.2.8.a. Durant cette Etape, chaque cible du Sort reçoit autant de marqueurs Blessure que le total de Dégâts infligés par le Sort à cette cible. Tous les marqueurs Blessure placés à cette Etape sont appelés des Blessures infligées par le Sort. Par extension, ces Blessures sont aussi appelées des Blessures infligées par la pièce de jeu qui a lancé ce Sort. De la même manière, tous les

marqueurs Blessure placés à cette Etape sont aussi appelés des Blessures subies par la ou les cible(s) de ce Sort.

*<u>Exemple1</u> : A la fin de cette Etape 7 de la résolution du Sort Epée 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.*

7.2.8.b. Un Sort dont le total de Dégâts est de 0 n'inflige aucune Blessure. Par extension, la pièce de jeu qui lance le Sort n'inflige aucune Blessure, et la ou les cible(s) de ce Sort ne subissent aucune Blessure.

7.2.8.c. Un Krosmaster peut être mis K.O lors du placement des marqueurs Blessure sur les cibles d'un Sort. Dans ce cas, il est retiré du Plateau de Jeu à la fin de cette Etape 7. L'adversaire gagne immédiatement les GG correspondant au Niveau du Krosmaster. Si aucun joueur n'est déclaré vainqueur, les Etapes suivantes du lancement et de la résolution du Sort sont appliquées normalement. Si un joueur est déclaré vainqueur, la partie s'arrête et l'Etape 8 n'est pas résolue.

<u>Exemple2</u> : Bad Aboum lance Tir de Recul sur Morora (12 PV, 11 Blessures). Bad Aboum 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 est immédiatement retiré du jeu mais le Sort Déclic du Piège Mortel est décalé à l'Etape 8 du lancement de ce Sort, en attente de résolution. Le Tir de Recul inflige 1 Blessure à Morora (Etape 6). Pendant l'Etape 7, un marqueur Blessure est placé sur Morora, ce qui suffit à le mettre K.O à la fin de cette Etape. Le joueur actif gagne immédiatement 4 GG. Si le joueur actif remplit les conditions de victoire, la partie s'arrête là, on ne résout pas l'Etape 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 Déclic du Piège Mortel de Morora sera résolu.

<u>Exemple3</u> : Le joueur actif et son adversaire possèdent tous deux 2 GG, le GG sauvage est toujours en jeu. Jems Blond (8 PV, 7 Blessures) inflige 2 Blessures à un Zoubo l'Amiche qui porte une Panoplie Prespic (13 PV, 11 Blessures et Riposte) grâce à son Sort Flèche Ardente. A l'Etape 7, 2 marqueurs Blessure sont placés sur Zoubo l'Amiche (13 Blessures). Le Pouvoir Riposte de Zoubo l'Amiche se déclenche et est décalé en Etape 8, en attente de résolution. A la fin de l'Etape 7, Zoubo l'Amiche est 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 possède 4 GG et il n'en reste plus qu'un au joueur adverse, ce qui ne suffit pas pour remporter la victoire.

*<u>Exemple4</u> : Oscar Nak (10 **PV**) a 8 Blessures et lance le Sort Arnaque sur une Bombe Incendiaire. Le total de Dégâts déterminé à l'Etape 6 précédente est de 3 Dégâts. Durant cette Etape 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 K.O, 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 se déclenche également à ce moment et devient aussi en attente de résolution.

7.2.8.d. Certains Pouvoirs modifient le nombre de Blessures qui peuvent être placées sur une pièce de jeu lors de la résolution d'un Sort. Ces Pouvoirs s'appliquent lors de l'Etape 7 et remplacent le nombre de Blessures qui sont placées sur la pièce de jeu.

Exemple : Grâce à différents bonus aux Dégâts, Oscar Nak doit infliger 5 Dégâts (déterminés en Etape 6) à Merkator via son Sort Arnaque, Sort qui possède un Vol de Vie. Le Pouvoir Krobalèze de Merkator s'applique lors de l'Etape 7, et seulement 3 Blessures sont placées sur Merkator. Au maximum, 3 Blessures sont retirées d'Oscar Nak via le Vol de Vie (à concurrence de son nombre de Blessures actuel).

7.2.9. **Etape 8 – Résolution des effets en attente**.

7.2.9.a. Si plusieurs effets doivent être résolus à cette Etape, 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.

7.2.9.b. Si l'effet en attente de résolution choisi par le joueur actif ne peut pas être résolu à cette Etape, il disparaît des effets en attente de résolution.

7.2.9.c. 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.

7.2.9.d. Si la résolution d'un effet en attente de résolution est un Sort, ce Sort n'a pas d'Etape 8 et tout nouvel effet en attente de résolution qui serait déclenché par ce Sort sont renvoyés à l'Etape 8 du premier Sort (les effets en attente de résolution ne forment qu'un seul et même groupe).

Exemple1 (suite de l'Etape 7) : Durant l'Etape 8 de la résolution du Sort Epée Céleste de Goultard, il y a deux Sorts en attente de résolution , les deux Sorts Explosion des Bombes à Eau. Le joueur actif en choisi un et le résout. Ce Sort Explosion inflige une Blessure à deux Tornabombes, qui explosent également. 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.

Exemple2 (suite de l'Etape 7) : Seul le Sort Déclic du Piège Mortel est en attente de résolution, il faut le résoudre. Pauvre Bad Aboum…

Exemple3 (suite de l'Etape 7) : Seul le Pouvoir Riposte de Zoubo l'Amiche (qui est maintenant K.O) est en attente de résolution, il faut le résoudre.

Jems Blond subit une Blessure, il devient donc également 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.

*<u>Exemple4</u> (suite de l'Etape 7) : L'effet additionnel Vol de vie du Sort Arnaque lancé par Oscar Nak (10 **PV**, 8 Blessures) et rejoins le Sort Explosion de la Bombe Incendiaire sont en attente de résolution. Le joueur actif choisit de résoudre le Sort Explosion de la Bombe incendiaire en premier. Après avoir résolu les Etape 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 K.O 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. Si le joueur actif avait choisi de résoudre le Vol de Vie en premier, Oscar Nak serait passé à 7 Blessures, puis 9 Blessures après résolution de l'Explosion. Oscar Nak n'aurait pas été mis K.O !*

7.3. Lancement et Résolution d'un Sort de Soin

7.3.1. Un Sort de Soin n'inflige pas de Dégâts, mais soigne des Blessures. Il est identifié par le fond Rose de son cercle.

7.3.2. La procédure de lancement et de résolution d'un Sort de Soin est la même que celle d'un Sort d'Attaque à l'exception des spécificités suivantes :

7.3.2.a. Une pièce de jeu ciblée par un Sort de Soin n'effectue pas de Jet d'Armure pendant l'Etape 5.

7.3.2.b. A l'Etape 6, une fois le Jet de Coup Critique effectué, on détermine le total de Blessures soignées à chaque cible disposant d'une caractéristique **PV**. Ce total est égal à :

Soins de Base du Sort
+ Soins supplémentaires décrits dans les effets additionnels du Sort
+ Soins supplémentaires liés aux Pouvoirs
+ Soins supplémentaires liés aux Récompenses Démoniaques
+ 1 si au moins un succès a été obtenu au Jet de Coup Critique

7.3.2.c. Les marqueurs Blessure ne sont pas placés mais retirés de la cible. Tous les marqueurs Blessure retirés à cette Etape 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.

7.4. Lancement et Résolution d'un Sort Spécial

7.4.1. Un Sort Spécial n'inflige pas de Dégâts, ni ne soigne de Blessures. Il est identifié par le fond Blanc de son cercle.

7.4.2. La procédure de lancement et de résolution d'un Sort Spécial est la même que celle d'un Sort d'Attaque à l'exception que les étapes 4, 5, 6 et 7 ne sont pas effectuées.

7.5. Effets Additionnels d'un Sort

7.5.1. +X **PM**

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

7.5.2. -X **PM**

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

7.5.3. +X **PA**

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

7.5.4. -X **PA**

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

7.5.5. + X **EAU**

7.5.5.a. Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 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 ».

7.5.6. + X **AIR**

7.5.6.a. Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 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 ».

7.5.7. + X **TERRE**

7.5.7.a. Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 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 »

7.5.8. +X **FEU**

7.5.8.a. Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 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 ».

7.5.9. Repousse X

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

7.5.9.b. Si au moins une des X cases est une case occupée, la pièce de jeu ciblée est déplacée d'autant de cases libres que possible, tant qu'aucune case occupée ne devrait être traversée.

7.5.10. Attire X

7.5.10.a. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Chaque pièce de jeu ciblée par ce Sort est déplacée de X cases en ligne droite en direction de la pièce de jeu qui lance ce Sort ».

7.5.10.b. Si au moins une des X cases est une case occupée, la pièce de jeu ciblée est déplacée d'autant de cases libres que possible, tant qu'aucune case occupée ne devrait être traversée.

7.5.11. Perce-Armure

7.5.11.a. 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 ».

7.5.12. Vole X **PM**

7.5.12.a. 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 ».

7.5.13. Vole X **PA**

7.5.13.a. 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 ».

7.5.14. Gagne immédiatement +X **PM**

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

7.5.15. Gagne immédiatement +X **PA**

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

7.5.16. Recul X

7.5.16.a. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « La pièce de jeu qui lance ce Sort est déplacée de X cases en ligne droite en s'éloignant de la cible principale de ce Sort ».

7.5.17. Rapproche X

7.5.17.a. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « La pièce de jeu qui lance ce Sort est déplacée de X cases en ligne droite en direction de la cible principale de ce Sort ».

7.5.18. Vol de Vie

7.5.18.a. Cet effet additionnel n'est pas appliqué à l'Etape 3 mais à l'Etape 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) du Sort à la fin de l'Etape 7 du lancement de ce Sort. ».

7.5.19. Remplacer

7.5.19.a. Quand une pièce de jeu est remplacée par une autre, la carte de Profil est remplacée conjointement à la Figurine physique. Tous les marqueurs (y compris les marqueurs Blessure), les Récompenses Démoniaques et les Effets en cours sont transférés du premier profil au second.

7.5.20. Echange de Marqueurs

7.5.20.a. L'échange de marqueurs n'est pas considéré comme une pose de marqueur. Aucun marqueur n'étant créé par l'effet, il s'agit juste d'une manipulation.

Exemple : Krobalèze n'est pas déclenché par l'effet de l'attaque de Djaul.

8. Autres

8.1. Première boite de base

8.1.1. Si vous jouez avec la première Boîte de Base, voici certains points qu'il faut prendre en compte pour adapter les règles.

8.1.2. La mise en place des récompenses démoniaques diffère de la version décrite en 1.3.7 : les récompenses démoniaques sont réparties en 2 piles de RD GRANIT, 2 piles de RD JADE et enfin 2 piles de RD OR. Chacune de ces piles contenant 10 RDs.

8.1.3. Une Récompense Démoniaque OR coûte 12 Kamas.

9. Spécificités Multi Joueurs

9.1. Généralités

9.1.1. 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, aux exceptions près mentionnées ci-après.

9.1.2. Chaque joueur joue avec 2 Krosmaster. Les joueurs se mettent d'accord sur une méthode pour composer leur équipe.

9.2. Chacun Pour Soi

9.2.1. Les joueurs calculent leur total d'Initiative. Le joueur avec 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. Ils joueront dans cet ordre : 1 – 2 – 3 – 4.

9.2.2. Le joueur **4** choisit le plateau. Le joueur **1** oriente ce plateau dans le sens de son choix.

9.2.3. 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 adversaire lui prend tous ses GG.

9.2.4. Dans l'ordre de jeu, chacun place ses figurines sur le terrain, dans les cases Déploiement de sa parcelle. Les parcelles sont différenciées graphiquement sur les plateaux de jeu.

9.2.5. 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 forcément éliminé, tant qu'il a une figurine en jeu.

9.2.6. En cas de double lors du Jet de Tension, 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.

9.3. 2 Contre 2

9.3.1. En 2 Contre 2, les règles spécifiques au mode Chacun Pour Soi s'appliquent, aux exceptions près ci-dessous.

9.3.2. La seule équipe à posséder des GG quand il n'y a plus de GG Sauvage gagne la partie. Si un joueur et son partenaire sont les seuls à encore posséder des figurines sur le terrain, ils gagnent aussi.

9.3.3. Les joueurs calculent leur total d'Initiative. Le joueur avec le plus grand total devient le joueur **1**, son partenaire le joueur **3**. Le joueur de l'autre équipe avec le total d'Initiative le plus grand devient le joueur **2** et son partenaire le joueur **4**.

Crédits

Krosmaster Arena Conception et Développement :

Conception et Développement :

Règles :

Rédaction du Livret d'Initiation :

Rédaction des Règles de Tournoi : DURAND-GOBERT Matthieu, BERTHIER Matthieu, FIASSE Pierre-François
Relecture : GABORIAUD Dominique

Remerciements Spéciaux :