

Krosmaster - Règles Avancées

Version 2.0.2

Dernière mise à jour : 13 Mars 2014

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

<u>1. FONDAMENTAUX DE JEU</u>	3
101. CONSTRUCTION D'EQUIPE	3
102. PLATEAU DE JEU	3
103. DÉBUT DE PARTIE	3
104. VICTOIRE ET DÉFAITE	5
105. CONTRADICTIONS	5
106. DÉS	5
107. SIMULTANÉITÉS	5
<u>2. DESCRIPTION D'UNE CARTE DE PERSONNAGE</u>	6
201. NOM	6
202. CLASSE	6
203. ILLUSTRATION	6
204. CARACTÉRISTIQUES	6
205. SORTS	7
206. HISTOIRE	8
207. POUVOIRS	8
208. INFORMATIONS DE COLLECTION	8
<u>3. CONCEPTS DE JEU</u>	9
301. PIÈCES DE JEU	9
302. ALLIÉS	9
303. KAMAS	9
304. GALONS DE LA GLOIRE	9
305. RÉCOMPENSES DÉMONIAQUES	10
306. POUVOIRS	11
307. PV, DÉGÂTS, BLESSURES ET SOIN	16
308. PA, PM, MARQUEURS PA, MARQUEURS PM	17
309. BLOCAGE, TACLE ET ESQUIVE	18
310. PORTÉE ET LIGNES DE VUE	19
311. ZONE D'EFFET	20
312. CASES ET DÉCORS	21
313. INVOQUER, SORT D'INVOCATION, PIONS INVOCATION	23

<u>4. STRUCTURE DU TOUR DE JEU</u>	26
401. GÉNÉRALITÉS	26
402. JET DE TENSION	26
403. INSPIRATION	26
404. REMBOURSEZ !	27
405. TOURS DES PIÈCES DE JEU DANS LA TIMELINE	27
406. FIN DU TOUR	27
<u>5. STRUCTURE DU TOUR D'UNE PIÈCE DE JEU DANS LA TIMELINE</u>	28
501. GÉNÉRALITÉS	28
502. PHASE PRÉLIMINAIRE	28
503. PHASE D'ACTIVATION	28
504. PHASE DE FIN D'ACTIVATION	29
<u>6. LANCER UN SORT</u>	30
601. VÉRIFICATION DES PRÉ REQUIS	30
602. LANCEMENT ET RÉOLUTION D'UN SORT D'ATTAQUE	30
603. LANCEMENT ET RÉOLUTION D'UN SORT DE SOIN	36
604. EFFETS ADDITIONNELS D'UN SORT	36
<u>7. SPÉCIFICITÉS MULTI JOUEURS</u>	39
701. GÉNÉRALITÉS	39
702. CHACUN POUR SOI	39
703. 2 CONTRE 2	39
<u>CRÉDITS</u>	40

1. Fondamentaux de Jeu

1.1. Construction d'Équipe

- 1.1.1. Lors d'une partie en **format Construit**, une Équipe devra respecter les critères de construction suivants :
 - 1.1.1.α. Une Équipe doit être composée de 2 à 8 Krosmaster.
 - 1.1.1.β. Le total des Niveaux d'une Équipe doit être strictement égal à 12.
 - 1.1.1.γ. Un Krosmaster dont le nom est écrit en lettres dorées sur sa carte est un personnage unique. Un tel personnage peut être présent une seule fois dans une Équipe. Il est possible de jouer plusieurs personnages uniques différents dans une même Équipe.
 - 1.1.1.δ. Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres blanches peut être présent deux fois au maximum dans une Équipe.
 - 1.1.1.ε. Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres noires peut être présent trois fois au maximum dans une Équipe.
 - 1.1.1.φ. Une équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule figurine ayant le trait « Boss ».
 - 1.1.1.γ. 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 Équipe devra respecter les critères de construction suivants :
 - 1.1.2.α. Une Équipe doit être composée de 2 à 8 Krosmaster.
 - 1.1.2.β. Le total des Niveaux d'une Équipe doit si possible être strictement égal à 12. Si le joueur ne peut pas construire d'Équipe de Niveau égal à 12, il doit composer une Équipe dont le total de niveaux sera le plus élevé possible sans dépasser 12.
 - 1.1.2.γ. Toutes les figurines sont jouables, sans aucune limite d'exemplaire.
- 1.1.3. Il est nécessaire de personnaliser les figurines d'un personnage joué en 2 ou plus 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'Équipe obtient le plus grand total est appelé le premier joueur. En cas d'égalité, c'est l'Équipe avec le personnage ayant l'Initiative la plus élevée qui détermine le premier joueur. S'il y a toujours égalité, c'est l'Équipe ayant la seconde Initiative la plus élevée qui détermine le premier joueur, puis la troisième et ainsi de suite tant que les Initiatives ne sont pas départagées. En dernier recours, si les deux Équipes possèdent exactement les mêmes Initiatives individuelles (par exemple dans le cas où les deux joueurs jouent la même Équipe), 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. L'autre 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 Étape 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, PA et PO. 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.α. Pour un tournoi en format Construit, chaque joueur prend 6 GG.
 - 1.3.5.β. Pour un tournoi en format Limité, chaque joueur prend un nombre de GG en fonction du total des Niveaux des deux Équipes. Le joueur dont l'Équipe 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
Pas de différence	Pas de vol de GG
1 ou 2	Vol de 1 GG
Entre 3 et 5 inclus	Vol de 2 GG
6 ou plus	Vol de 3 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 RUBIS, GRANIT, JADE et OR. Ils forment 2 piles avec les Récompenses Démoniaques de chaque Rang, de façon à avoir 8 piles de pions face cachée (2 de chaque Rang). Voir section 3.5.
- 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. Voir 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, son adversaire déploie ses Krosmaster de la même façon, de l'autre côté du Plateau de Jeu.

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. Voir 3.4.
- 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 préférence 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.α. Si le résultat du dé est Critique, Armure, Tacle ou Esquive, il doit laisser le dé tel quel.
 - 1.6.2.β. 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.γ. 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 Personnage

2.1. Nom

- 2.1.1. Le nom de la carte est imprimé en haut de la carte. Si un Pouvoir ou un Sort fait référence au nom de la source qui génère le Pouvoir ou le Sort, il fait exclusivement référence à sa source et non à toutes les cartes du même nom.
- 2.1.2. Si un Pouvoir ou un Sort fait référence à une carte ayant un nom différent de la source du Pouvoir ou du Sort, il fait référence à toutes les cartes possédant ce nom.

2.2. Classe

- 2.2.1. La classe du personnage est imprimée sous son nom. Si un Pouvoir fait référence à une classe de personnage, il fait référence à toutes les cartes possédant ce type.

Exemple : Guy Yomtella est un Crâ.

- 2.2.2. Si un personnage possède plusieurs classes, il possède chacune de ces classes individuellement et est impacté par tous les Pouvoirs faisant référence à au moins une de ses classes.

*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 le coin supérieur droit 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 personnage 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 personnage est imprimé dans le coin supérieur droit de la carte. Il représente la puissance globale d'un personnage. Quand un personnage est mis K.O, le joueur adverse gagne un nombre de GG égal au Niveau de ce personnage.
- 2.4.3. L'**Initiative** d'un personnage est imprimée dans le coin supérieur gauche de la carte, sous sa ou ses Classes. Ce nombre représente la rapidité du personnage.
 - 2.4.3.α. Lorsque vous dirigez plusieurs personnages, ils jouent les uns après les autres, toujours dans le même ordre. Cet ordre de jeu est défini par l'Initiative : votre personnage avec le score d'Initiative le plus élevé joue en premier à chaque tour, puis les personnages suivants sont ordonnés par Initiative décroissante.
 - 2.4.3.β. Si plusieurs de vos personnages possèdent la même Initiative, vous déterminez au début de partie l'ordre dans lequel ces personnages seront placés les uns par rapport aux autres. Cet ordre doit être maintenu pendant toute la partie.
 - 2.4.3.γ. L'Initiative d'une Equipe est égale à la somme des Initiatives des personnages qui la composent. L'Equipe ayant l'Initiative la plus élevée commence la partie.
 - 2.4.3.δ. La ligne ordonnée formée par les personnages est appelée la Timeline.

- 2.4.4. Les **PM** représentent la mobilité d'un personnage sur le terrain et servent à se déplacer. Avec ses PM, un personnage peut se déplacer de case en case. Un personnage dispose de tout son capital de PM à chaque tour.
- 2.4.5. Les **PV** représentent l'endurance d'un personnage, sa faculté à encaisser les coups. Au fur et à mesure de la partie, un personnage 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 personnage.
- 2.4.5.α. Un personnage ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessures sur sa carte que la valeur de sa caractéristique **PV**.
- 2.4.5.β. Si un personnage a sur sa carte autant de marqueurs Blessure que sa caractéristique PV, il est K.O : son joueur le retire du terrain et donne à son adversaire autant de GG que le Niveau du personnage K.O. Cette condition est vérifiée à chaque instant.
- 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 personnage possède un ou plusieurs Sorts. 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 Soins). 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. Dans le cas d'effets multiples, ces effets sont résolus dans l'ordre où ils sont décrits dans l'explication du sort.
- 2.5.2. 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 texte 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.*
- 2.5.3. 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 sans restriction par tour ou par partie, qui coûte 5 PA pour être lancé et qui inflige 1 Dégât Neutre, sans effet additionnel.

Exemple : Ruel Stroud possède 3 Sorts : Pelle Fantôme et Roulage de Pelle, imprimés sur sa carte, et Coup de Poing.

2.6. Histoire

- 2.6.1. Ce bref texte d'ambiance permet d'en connaître un peu plus sur la vie du personnage. 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 personnage.

2.7. Pouvoirs

- 2.7.1. Les Pouvoirs représentent les capacités spéciales du personnage. 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 personnage. Les informations de Collection n'ont aucun impact sur le jeu.

3. Concepts de Jeu

3.1. Pièces de Jeu

- 3.1.1. Une Pièce de Jeu est un objet physique sur le terrain : Krosmaster, Invocation, Décor ou Kama.
- 3.1.2. Un Krosmaster est représenté sur le terrain par une figurine et une carte de référence associée avec un Niveau.
- 3.1.3. 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.
- 3.1.4. Un Décor peut être représenté sur le terrain par une construction en carton telle que celles fournies dans la boîte de jeu Krosmaster Arena, mais peut aussi être remplacée par une représentation en volume.
- 3.1.5. Un Kama est un pion en carton sans caractéristique qui peut être remplacé par une version en métal.

3.2. Alliés

- 3.2.1. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à une Pièce Alliée, il fait référence à une Pièce de Jeu appartenant à la même Équipe que la Pièce de Jeu possédant le Sort ou le Pouvoir.
- 3.2.2. Si un Sort ou un Pouvoir fait référence à un Allié, il fait référence à un Personnage appartenant à la même Équipe que la Pièce de Jeu possédant le Sort ou le Pouvoir.

3.3. Kamas

- 3.3.1. Le Kama est la monnaie de Krosmaster. 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.
- 3.3.2. 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.
- 3.3.3. 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.

3.4. Galons de la Gloire

- 3.4.1. 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.
- 3.4.2. Quand un personnage est mis K.O, le joueur adverse gagne un nombre de GG égal au Niveau de ce personnage. Si le GG 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.

- 3.4.3. Une seule fois par tour de joueur, un des Krosmasters présent sur une case Démon peut acheter un GG en dépensant 1 PA, et en payant 10 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.

3.5. Récompenses Démoniaques

- 3.5.1. Les Récompenses Démoniaques sont placées sur le côté du Plateau de Jeu en début de partie selon la procédure décrite en 1.3.7. Il existe quatre rangs de Récompense Démoniaque : GRANIT, JADE, OR et RUBIS.
- 3.5.2. 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. A la fin de son tour, une seconde RD de chaque rang est révélée.
- 3.5.3. Il existe trois types de Récompenses Démoniaques : les Boosts, les Buffs et les Équipements.
- 3.5.3.α. 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.
- 3.5.3.β. 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.
- 3.5.3.γ. 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. Ce gain est effectif dès que le pion Équipement 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.
- 3.5.4. 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 OR coûte 12 Kamas.
 - Une récompense Démoniaque RUBIS coûte 18 Kamas.
- 3.5.5. 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.
- 3.5.6. 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.

- 3.5.6.α. Si la Récompense Démoniaque est achetée face cachée, le joueur peut la consulter avant de l'attribuer.
- 3.5.6.β. 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.
- 3.5.7. 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.
- 3.5.8. Un Krosmaster peut révéler un Boost, un Buff ou un Équipement 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.
 - 3.5.8.α. Révéler un pion Récompense Démoniaque n'est pas considéré comme lancer un Sort.
- 3.5.9. Il existe 5 types d'Équipements : les Armes, les Panoplies, les Familiers, les Dofus et les Trophées. Un Krosmaster ne peut avoir qu'un seul Équipement de chaque type face visible sur sa carte.
 - 3.5.9.α. Si un Krosmaster possède déjà un Équipement d'un type donné, il ne peut pas révéler un autre Équipement du même type. Le type d'Équipement est indiqué par un pictogramme sur la Récompense Démoniaque.
 - 3.5.9.β. Les Trophées sont considérés en tous points comme un pion Dofus. Un pion Trophée peut être activé si le Krosmaster ne possède ni pion Dofus ni pion Trophée déjà révélé. De la même manière, un pion Dofus ne peut donc être révélé que dans les mêmes conditions. Un Krosmaster ne peut révéler un pion Trophée que si vous possédez moins de GG que chacun de vos adversaires.
- 3.5.10. Révélé ou non, un pion Récompense Démoniaque ne peut jamais quitter le Krosmaster auquel il a été attribué. Seuls les pions Boost et les pions Buff sont défaussés une fois que leur effet est terminé. Il n'est notamment pas possible de défausser un Équipement pour en révéler un autre du même type.

3.6. Pouvoirs

3.6.1. Critique :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.2. Armure :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.3. Tacle :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 2 d'un Blocage, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du Jet de Tacle de ce personnage ». Voir 3.9.2.b.

3.6.4. Esquive :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 3 d'un Blocage, lancez 2 dés au lieu d'un seul lors du Jet d'Esquive de ce personnage ». Voir 3.9.2.c.

3.6.5. Résistance EAU :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.6. Résistance AIR :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.7. Résistance TERRE :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.8. Résistance FEU :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 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.

3.6.9. 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 3.6.5. , 3.6.6. , 3.6.7. et 3.6.8.

3.6.10. Immunisé :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « A la fin de l'Étape 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.

3.6.11. Fragilité :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 6 du lancement d'un Sort dont cette pièce de jeu est une cible, les Dégâts infligés par le Sort à cette pièce de jeu sont augmentés de 1 point si ce Sort est un Sort **EAU**, **AIR**, **TERRE**, **FEU** ou **NEUTRE** ». Voir 6.2.7.

3.6.12. Endurance :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 6 du lancement d'un Sort dont cette pièce de jeu est une cible, les Dégâts infligés par le Sort à cette pièce de jeu sont réduits de 2 points si ce Sort est un Sort **EAU**, **AIR**, **TERRE**, **FEU** ou **NEUTRE** ». Voir 6.2.7.

3.6.13. Aveuglement :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Avant de vérifier les pré requis d'un Sort que cette pièce de jeu s'apprête à lancer, vous pouvez uniquement désigner une case adjacente à la pièce de jeu ayant ce Pouvoir ». Voir 6.1.4.

- 3.6.13.α. Il est impossible à une pièce de jeu ayant ce Pouvoir de lancer des Sorts donc la cible principale serait la case qu'elle occupe, comme un Sort personnel par exemple. Seul un Sort de Corps à Corps ou un Sort capable de cibler une case à PO 1 peut être lancé par une pièce de jeu ayant ce Pouvoir.

3.6.14. Toupiti :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Cette pièce de jeu n'est pas affectée par les règles de Blocage ». Voir 3.9.

3.6.15. Riposte :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « A chaque fois qu'une pièce de jeu adverse inflige une ou plusieurs Blessures à cette pièce de jeu, placez 1 marqueur Blessure sur la pièce de jeu qui a infligé la ou les Blessures. Si ce Pouvoir se déclenche durant le lancement d'un Sort, il devient un effet en attente de résolution et sera résolu durant l'Étape 8 du lancement de ce Sort. ». Voir 6.2.9.

3.6.16. Guérison :

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

3.6.17. Insensible :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Quand elle est la cible d'un Sort, les effets additionnels du Sort qui devraient s'appliquer à cette pièce de jeu sont ignorés, à l'exception de ceux qui infligent des Dégâts ou des Blessures ; dans le cas où cette pièce de jeu serait la cible principale d'un Sort personnel (qu'elle serait en train de lancer), son Pouvoir Insensible ne s'applique pas. ». Voir 6.2.4.

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

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

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

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

Exemple : Oscar Nak a déjà subi 5 Blessures et lance Arnaque sur le Comte Harebourg qui lui est adjacent. Il lui inflige au final 2 Blessures, et retire donc 2 marqueurs Blessure de sa carte grâce au Vol de Vie à l'Étape 8 du lancement de ce Sort Arnaque. L'effet additionnel Vol de vie ne s'applique pas au Comte Harebourg, son Pouvoir Insensible ne lui permet donc pas de l'ignorer.

Exemple : Bad Aboum lance Tir de Recul sur le Comte Harebourg. Bad Aboum est déplacé de 1 case en s'éloignant du Comte Harebourg à l'Étape 3 de son Sort car l'effet additionnel Recul 1 ne s'applique pas au Comte Harebourg.

Exemple : Goultard lance Charge sur le Comte Frigost. Goultard est déplacé de 2 cases en direction du Comte Frigost à l'Étape 3 de son Sort car l'effet additionnel « Rapproche de 2 cases du personnage ciblé » ne s'applique pas au Comte Harebourg.

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

Exemple : Makum Bah lance Puissance Sylvestre alors qu'elle a le Pouvoir Insensible. Elle perd tout de même tous les PM et PA restants dans ses jauges car Puissance Sylvestre est un Sort personnel dont Makum Bah est la cible principale (et unique).

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

3.6.18. Feu Intérieur :

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Le personnage ne peut pas recevoir de nouveaux marqueurs Blessure gelée, PM gelé ou PA gelé ; s'il devait en recevoir, il reçoit autant de marqueurs normaux à la place ». De plus, ses Sorts de Soins peuvent soigner les Blessures gelées comme si c'étaient des Blessures normales

3.6.19. Gelure :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Les sorts d'attaque de ce personnage deviennent des sorts gelés. Lors de l'Étape 6 du lancement d'un Sort, placez des marqueurs blessure gelée à la place de marqueurs blessure normaux. » Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

3.6.20. Kazage :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 **PM** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 **PM** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

3.6.21. Dékazage :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 **PM** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 **PM** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

3.6.22. Aksélération :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 **PA** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 **PA** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

3.6.23. Kongélation :

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 **PA** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 **PA** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

3.6.24. 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. ».

3.6.25. 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. ».

3.6.26. 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. »

3.6.27. 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. »

3.6.28. 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. »

3.6.29. 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. »

3.6.30. Sagesse :

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

3.6.31. Prospection :

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « quand un Krosmaster met K.O un Krosmaster adverse, prenez autant de Kamas depuis la réserve que de pièces de jeu alliées avec ce pouvoir et ajoutez-les à votre stock. »

3.6.32. 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 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 lui coûte toujours 3 Kamas). »

3.6.33. Farmer :

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. »

3.6.34. Loot X :

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

3.6.35. Génant :

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « une pièce de jeu avec ce pouvoir bloque les lignes de vue. »

3.7. **PV, Dégâts, Blessures et Soins**

3.7.1. Les **PV** d'un personnage représentent le nombre de Blessures que le personnage peut recevoir. Un personnage qui reçoit un nombre de Blessures égal à son nombre de **PV** est K.O. Voir 2.4.5.

3.7.2. 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 Élémentaires et les Dégâts Neutres. Le type de Sort est indiqué par la couleur du fond du cercle indiquant les Dégâts de Base du Sort.

3.7.2.α. Chaque Sort d'Attaque associé à un Élément **Eau**, **Air**, **Terre** ou **Feu** est un Sort Élémentaire. Les Dégâts infligés par ces Sorts sont des Dégâts Élémentaires. Par extension, on les décrit respectivement comme des Sorts **Eau**, **Air**, **Terre** ou **Feu**.

3.7.2.β. Certains Sorts d'Attaque ne sont associés à aucun Élément, 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 **Neutres**.

3.7.3. 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.

- 3.7.4. Un Sort de Soins 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 Soins ne peut pas retirer plus de marqueurs Blessure que le nombre de marqueurs Blessure présents sur la carte du personnage qui reçoit le Soins. 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 Soins est perdu, et Merkator ne se soigne que d'une Blessure.

3.8. PA, PM, Marqueurs PA, Marqueurs PM

- 3.8.1. 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**.
- 3.8.2. Quand sa Phase d'Activation commence, un Krosmaster ou un pion Invocation remplit une jauge virtuelle d'autant de **PM** que sa caractéristique **PM MAX** et remplit une autre jauge virtuelle d'autant de **PA** que sa caractéristique **PA MAX**. Les **PM MAX** et **PA MAX** imprimés sur la carte de référence d'un Krosmaster peuvent être modifiés grâce aux Récompense Démoniaques notamment.
- 3.8.3. 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.
- 3.8.4. 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.
- 3.8.4.α. 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.
- 3.8.4.β. 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.
- 3.8.5. 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**.

- 3.8.6. 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**.
- 3.8.7. Un marqueur +1 **PM** annule un marqueur -1 **PM**, et inversement. Au final, un personnage peut avoir soit des marqueurs +1 **PM**, soit des marqueurs -1 **PM**, soit pas de marqueurs +1/-1 **PM** du tout. Un marqueur +1 **PA** annule un marqueur -1 **PA**, et inversement. Au final, un personnage peut avoir soit des marqueurs +1 **PA**, soit des marqueurs -1 **PA**, soit pas de marqueurs +1/-1 **PA** du tout.
- 3.8.8. Sur un Plateau de Jeu Frigost, un personnage peut recevoir des marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** gelés. Ces marqueurs sont considérés comme des marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** normaux lorsqu'on détermine la quantité de **PM** et de **PA** d'un Krosmaster à l'Etape 3.8.4. Néanmoins, un marqueur +1 **PM** gelé n'annule qu'un marqueur -1 **PM** gelé, et inversement. Un personnage peut donc avoir, par exemple, un marqueur +1 **PM** et un marqueur -1 **PM** gelé. Une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés -1 **PM** gelés et -1 **PM** normaux supérieur à ses **PM MAX**. De même, un marqueur +1 **PA** gelé n'annule qu'un marqueur -1 **PA** gelé, et inversement. Une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés -1 **PA** gelés et -1 **PA** normaux supérieur à ses **PA MAX**. Un personnage peut donc avoir, par exemple, un marqueur +1 **PA** et un marqueur -1 **PA** gelé.

3.9. Blocage, Tacle et Esquive

- 3.9.1. 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.
- 3.9.2. La procédure de Blocage est la suivante :
- 3.9.2.α. Etape 1. Le joueur actif indique la case dans laquelle il veut que son personnage se déplace. Ce personnage dépense 1 **PM** de sa jauge, mais sa figurine n'est pas encore déplacée.
- 3.9.2.β. 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.
- 3.9.2.γ. 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 et annule une réussite du Jet de Tacle précédent.
- 3.9.2.δ. Etape 4. Pour chaque personnage adverse adjacent au personnage actif qui n'a pas encore effectué de Jet de Tacle, répétez les Etapes 3.9.2.b. et 3.9.2.c.
- 3.9.2.ε. Etape 5. Si au moins un des Jets de Tacle effectués par les personnages adverses adjacents au personnage actif compte au moins une réussite après annulation par le Jet d'Esquive, le personnage actif est Bloqué : il perd immédiatement tous les **PA** et tous les **PM** de ses jauges.
- 3.9.2.φ. Etape 6. S'il n'a pas été bloqué, le personnage actif est déplacé dans la case indiquée par le joueur actif en 3.9.2.a. et peut continuer son tour normalement.
- 3.9.3. Un Blocage réussi n'interrompt pas le tour du personnage actif. Ce personnage pourra par exemple toujours lancer des Sorts ne coûtant pas de **PM** ni de **PA** ou utiliser une Récompense Démoniaque. Si cette Récompense Démoniaque ajoute des **PM** et/ou des **PA** dans les jauges du personnage actif, il pourra alors tenter de

nouveau de se désengager, lancer des Sorts ou effectuer toute autre action nécessitant une dépense de **PM** et/ou de **PA**.

- 3.9.4. Un personnage possédant le Pouvoir Tacle lance un dé supplémentaire lors du Jet de Tacle effectué en 3.9.2.b.
- 3.9.5. Un personnage possédant le Pouvoir Esquive lance un dé supplémentaire lors du Jet d'Esquive effectué en 3.9.2.c.
- 3.9.6. Un personnage possédant le Pouvoir Toupiti ignore les règles de Blocage. Il ne peut ni tacler, ni être taclé.

3.10. Portée et Lignes de Vue

- 3.10.1. 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.
- 3.10.2. 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.

- 3.10.3. 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.

- 3.10.4. 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 maximale 2. Il ne peut pas cibler une case située « en diagonale » par rapport à Ana Tommy.

- 3.10.5. 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.

Exemple : 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.

- 3.10.6. 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.

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

- 3.10.7. 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.

Exemple : 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.

- 3.10.8. Les personnages et certains décors empêchent les personnages de voir toutes les cases du Plateau de Jeu. Un personnage ne peut cibler une case que s'il possède une Ligne de Vue vers cette case.

- 3.10.9. On considère qu'un personnage 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.

3.10.9.α. Les cases occupées par un personnage, un arbre ou une Tourelle gênent la Ligne de Vue.

3.10.9.β. Les cases libres, les cases occupées par un buisson ou une caisse et les cases occupées par un personnage possédant le Pouvoir Toupiti ne gênent pas la Ligne de Vue. Le Pouvoir Toupiti est une exception à la règle 3.10.9.a.

- 3.10.10. Marqueurs +1/-1 PO. Une pièce de jeu qui commence sa phase d'activation avec de tels marqueurs voit la PO max de ses Sorts modifiée pour le reste du tour. Seuls les Sorts à Portée modifiable (couleur verte) sont impactés. La PO max d'un Sort ne peut jamais être inférieure à sa PO min.

3.11. Zone d'Effet

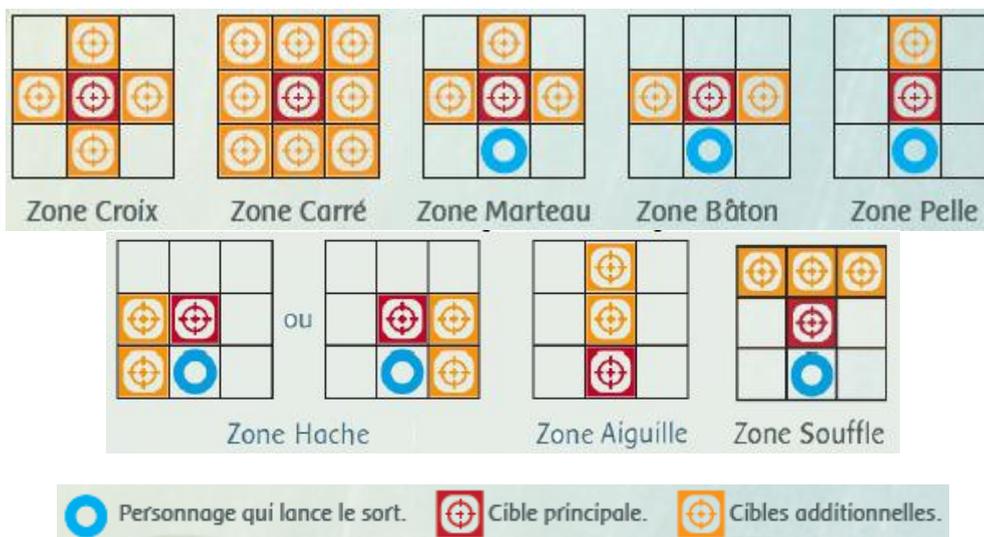
- 3.11.1. Certains Sorts affectent plus d'une case à la fois : ce sont les Sorts à zone d'effet. La cible choisie pour le Sort est déterminée normalement : elle est appelée la cible principale du Sort. Toutes les cibles potentielles présentes dans la zone d'effet du Sort deviennent des cibles additionnelles.

- 3.11.2. 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.

- 3.11.3. 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 Hache.** Les deux cases « en L » adjacentes à la case ciblée sont incluses 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.** Toutes les autres cases qui pourraient être ciblées sont incluses dans la zone d'effet du sort.



3.11.4. 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.

Exemple : Le Sort *Ronces Défensives d'Amalia* possède une zone d'effet de type « Croix ».

3.11.4.α. Une Zone d'Effet n'est pas considérée comme un effet additionnel d'un Sort. Une pièce de jeu possédant le Pouvoir Insensible présent dans la Zone d'Effet d'un Sort mais non cible principale est une cible additionnelle de ce Sort.

3.12. Cases et Décors

- 3.12.1. Un Plateau de Jeu est composé de cases. Ces cases sont organisées en lignes et en colonnes.
- 3.12.2. 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.
- 3.12.3. Une case qui ne contient pas d'arbre, de buisson, de personnage, de bombe ou de tourelle est appelée une case libre. Une case libre peut également être appelée une case inoccupée. Ces deux termes sont synonymes. Un personnage ne peut se déplacer que vers une case libre.
- 3.12.4. 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. Le Plateau de Jeu **Frigost** introduit un nouveau type de décors, le Cube de Glace.

3.12.5. Une case qui contient un obstacle est appelée une case impassable. Il est impossible de s’y déplacer. Les personnages, les arbres, les buissons, les bombes et les tourelles sont des obstacles. Les pièges, les caisses et les cubes de glace ne sont pas des obstacles.

3.12.5.α. Un Buisson est un obstacle impassable qui ne gêne pas la Ligne de Vue.

3.12.5.β. Un Arbre est un obstacle impassable qui gêne la Ligne de Vue.

3.12.5.γ. 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’un personnage présent sur une case contenant une Caisse est augmentée de 1 case.

Exemple : 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.

3.12.5.δ. Un Cube de Glace ne gêne pas la Ligne de Vue, et une case contenant simplement un Cube de Glace est considérée comme une case libre. La PO MAX des Sorts à Portée modifiable d’un personnage présent sur une case contenant un Cube de Glace est augmentée de 1 case. Un Cube de Glace ne possède pas le Pouvoir Insensible.

3.12.6. Sur un Plateau de Jeu **Frigost**, les personnages peuvent interagir avec un Cube de Glace pour le déplacer.

3.12.6.α. Le Sort Pousse-Glaçon ne peut être lancé que par un Krosmaster adjacent au Cube de Glace. Si le Sort Pousse-Glaçon est lancé sur une case contenant un Cube de Glace, il n’affecte directement que le Cube de Glace, puisque son effet additionnel est « Repousse le cube de glace ciblé ». Le Cube de Glace se déplace alors sur un nombre de cases variable (dans les cases Patinoire uniquement) tel que décrit dans le livret de règles spécifiques à l’extension Frigost.

3.12.6.β. Si un personnage ou une Bombe se trouve sur la même case que le Cube de Glace ciblé par le Sort Pousse-Glaçon, il est déplacé d’autant de cases que le Cube de Glace, et ce même si ce personnage ou cette bombe a le Pouvoir Insensible. Ce déplacement spécial est uniquement généré par le Cube de Glace qui se déplace suite à l’effet additionnel du Sort Pousse-Glaçon.

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

Exemple : Luk Ylook lance le Sort Flèche Repoussante (avec effet additionnel Repousse 2) sur une case contenant un Cube de Glace et le Comte Harebourg. Il y a trois cases Patinoire vers lesquelles le Cube de Glace peut être repoussé. Le Cube de Glace est repoussé de 2 cases par la Flèche Repoussante et le Comte Harebourg n’est pas déplacé car il possède le Pouvoir Insensible.

Exemple : Luk Ylook lance le Sort Flèche Repoussante (avec effet additionnel Repousse 2) sur une case contenant un Cube de Glace et Bad Aboum. Il y a une seule case Patinoire vers lesquelles le Cube de Glace peut être repoussé. Le Cube de Glace est repoussé de 1 case « seulement » par la Flèche Repoussante (il ne peut pas Sortir de la Patinoire) et Bad Aboum est déplacé « normalement » de 2 cases.

- 3.12.7. Optionnellement, il est possible de jouer avec une règle de destruction des arbres, des buissons et des caisses. Si cette règle est utilisée, ces décors gagnent un nombre de **PV**.
- 3.12.7.α. Un personnage peut alors infliger de Dégâts à un décor qu'avec un Sort de Corps à Corps.
- 3.12.7.β. Un décor n'est détruit que s'il reçoit un nombre de Blessures égal à son nombre de **PV** en un seul tour de jeu. Les décors sont entièrement soignés à la fin du tour de chaque joueur.
- 3.12.7.γ. Quand un décor reçoit autant de Blessures que son nombre de **PV**, il est détruit. Le décor est retiré du Plateau de Jeu et un nombre de Kamas dépendant du type de décor est placé sur la case qu'il occupait.

Décor	PV	Kamas
Arbre	12 PV	3 Kamas
Buisson ou Sapin	6 PV	2 Kamas
Caisse ou Geyser	3 PV	1 Kama
Cube de Glace	1 PV	

3.13. Invoquer, Sort d'Invocation, Pions Invocation

- 3.13.1. 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. Une Invocation ne possède pas de Niveau et ne fait pas gagner de GG quand elle est mise K.O. Il existe plusieurs types d'Invocations, les Mobs, les Bombes, les Tourelles et les Pièges. Les Bombes, les Tourelles et les Pièges sont également regroupés sous le terme Mécanisme.
- 3.13.2. 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.
- 3.13.3. Il existe deux types d'Invocation : Les Mobs et les Mécanismes. Les Bombes, Les pièges et les Tourelles sont des Mécanismes. Toutes les autres Invocations sont des Mobs.
- 3.13.4. 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.
- 3.13.4.α. Un Mob s'insère dans la Timeline et joue son tour juste après le tour du personnage qui a mis en jeu le pion Mob qui la représente. Si un personnage a invoqué plusieurs Mobs, le joueur actif choisit dans quel ordre ils jouent après le tour de ce personnage.
- 3.13.4.β. Un Mob ne gêne pas les Lignes de Vue.
- 3.13.4.γ. Les Mobs ne peuvent dépenser des **PM** et des **PA** que pour se déplacer et lancer leur Sort d'attaque. Ils ne peuvent pas ramasser de Kama ou acheter des Récompenses Démoniaques, ni lancer d'autre sort que celui imprimé au dos de leur pion.
- 3.13.4.δ. Un Mob est un obstacle, la case qu'il occupe est impassable.
- 3.13.5. Les Bombes ne sont pas des personnages. Ces Mécanismes invoqués possèdent 1 **PV**. Chaque Bombe possède un Sort Explosion qu'elle lance quand elle est mise K.O.

- 3.13.5.α. Une Bombe n'est pas considérée comme un Allié ou comme un Adversaire. Elle ne s'insère pas dans la Timeline.
- 3.13.5.β. Une Bombe ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage. De plus, une Bombe ne gêne pas les Lignes de Vue.
- 3.13.5.γ. Une Bombe est un obstacle, la case qu'elle occupe est impassable.
- 3.13.5.δ. 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.
- 3.13.5.ε. 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).
- 3.13.6. Les Tourelles ne sont pas des personnages. Ces Mécanismes invoqués possèdent des **PV**. Chaque Tourelle possède un Sort. Toutes les Tourelles ont le Pouvoir « Génant ».
- 3.13.6.α. Une Tourelle s'insère dans la Timeline et joue son tour juste après le tour du personnage qui a mis en jeu le pion Tourelle qui la représente. Si un personnage a invoqué plusieurs Tourelles, le joueur actif choisit dans quel ordre ils jouent après le tour de ce personnage.
- 3.13.6.β. Une Tourelle ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage. Néanmoins, une Tourelle gêne les Lignes de Vue.
- 3.13.6.γ. Une Tourelle est un obstacle, la case qu'elle occupe est impassable.
- 3.13.7. Les Pièges ne sont pas des personnages. 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.
- 3.13.7.α. Un Piège n'est pas considéré comme un Allié ou comme un Adversaire. Il ne s'insère pas dans la Timeline.
- 3.13.7.β. Un Piège ne peut pas tacler de personnage car ce n'est pas un personnage. De plus, Un Piège ne gêne pas les Lignes de Vue.
- 3.13.7.γ. Un Piège n'est pas un obstacle, la case qu'il occupe est libre. Néanmoins, il ne peut y avoir qu'un seul Piège par case. Un personnage ne peut pas invoquer de Piège sur une case en contenant déjà un.
- 3.13.7.δ. 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.
- 3.13.7.ε. 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).
 - Une Tourelle 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.

3.13.7.φ. Un Piège est retiré du Plateau de Jeu après avoir lancé son Sort Déclic.

3.13.8. Un Sort d'Invocation n'est pas un Sort d'Attaque, il n'inflige pas de Dégâts. Comme tous les Sorts, il possède un Nom, suivi d'un chiffre inscrit entre parenthèses : le contrôle d'Invocation.

3.13.8.α. Chaque Sort d'Invocation n'invoque qu'une seule Invocation à chaque lancer, indépendamment du chiffre entre parenthèses (à l'exception du Sort « Tournée de Granduks »).

3.13.8.β. Pour un Sort qui invoque un Mob, le chiffre entre parenthèses indique combien d'Invocations de ce type peuvent être contrôlées simultanément par l'équipe du Krosmaster qui lance le Sort. Un Krosmaster ne peut pas lancer de Sort d'Invocation si son équipe contrôle déjà son nombre maximum d'Invocations. Si plusieurs Krosmasters peuvent invoquer le même Mob, c'est le plus haut de tous les chiffres qui est utilisé pour déterminer la limite d'Invocation.

Exemple : Elogio possède un Sort Invocation de CRAQUEBOULE (2). Vous jouez 2 Elogio dans votre équipe. Si un Elogio invoque 2 Craqueboules, le second Elogio ne pourra pas en invoquer.

3.13.8.γ. Pour un Sort qui invoque un Mécanisme (Piège, Bombe, Tourelle), le chiffre entre parenthèses indique combien d'Invocations de ce type peuvent être contrôlées simultanément par le Krosmaster qui lance le Sort. Un Krosmaster ne peut pas lancer de Sort d'Invocation s'il contrôle déjà son nombre maximum d'Invocations.

Exemple : Si Chloé Mallette est présente en double dans votre équipe, chacune d'elles pourra mettre en jeu jusqu'à 2 Tourelles Harponneuses, pour un total maximum de 4 contrôlées par votre équipe.

3.13.8.δ. Des Invocations qui sont retirées du Plateau de Jeu peuvent être invoquées de nouveau si le nombre maximum d'Invocations n'est plus atteint.

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.

4. Structure du Tour de Jeu

4.1. Généralités

- 4.1.1. 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.
- 4.1.2. Le joueur dont c'est le tour est appelé le joueur actif.
- 4.1.3. 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.

4.2. Jet de Tension

- 4.2.1. Le joueur dont c'est le tour lance 2 dés : c'est le Jet de Tension. Si 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.
- 4.2.2. Le premier joueur n'effectue pas de Jet de Tension au premier tour.

4.3. Inspiration

- 4.3.1. 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.
 - 4.3.1.α. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Critique se voit attribuer le Pouvoir Critique.
 - 4.3.1.β. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Armure se voit attribuer le Pouvoir Armure.
 - 4.3.1.γ. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Tacle se voit attribuer le Pouvoir Tacle.
 - 4.3.1.δ. Un personnage auquel est attribué un dé d'Inspiration sur la face Esquive se voit attribuer le Pouvoir Esquive.
- 4.3.2. Il est possible ne pas attribuer aucun dé d'Inspiration, d'attribuer un seul dé d'Inspiration ou d'attribuer les deux dés d'Inspiration, soit au même Krosmaster, soit à deux Krosmasters différents.
- 4.3.3. 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.

4.4. Remboursez !

- 4.4.1. Si le joueur actif n'a placé qu'un seul dé d'Inspiration sur ses Krosmasters pendant ce tour, il prend 1 Kama de la réserve et l'ajoute à son stock.
- 4.4.2. Si le joueur actif n'a placé aucun dé d'Inspiration sur ses Krosmasters pendant ce tour, il prend 3 Kamas de la réserve et les ajoute à son stock.

4.5. Tours des Pièces de Jeu dans la Timeline

- 4.5.1. Pendant son tour, le joueur actif joue un par un 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.
- 4.5.2. 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.

4.6. Fin du Tour

- 4.6.1. 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.

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

5.1. Généralités

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

5.2. Phase Préliminaire

- 5.2.1. Durant la Phase Préliminaire du tour de la Pièce de Jeu active, certains effets de jeu s'appliquent ou disparaissent. Ces effets sont traités dans l'ordre suivant :
- 5.2.1.α. En premier, 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.
- 5.2.1.β. Ensuite, tous les Buffs présents face visible sur la carte du Krosmaster actif sont retirés. Voir 3.5.3.b.

5.3. Phase d'Activation

- 5.3.1. Au début de sa Phase d'Activation, la Pièce de Jeu active active remplit ses jauges de **PM** et de **PA** (si elle en possède) comme décrit en 3.8. Puis tous les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** normaux présents sur sa carte sont défaussés ; notez que les marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** gelés, eux, ne sont pas défaussés (Extension Frigost uniquement).
- 5.3.2. Ensuite, cette pièce de jeu 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.
 - Se les dégeler.

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

- 5.3.3. **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.
- 5.3.4. **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.
- 5.3.5. **Acheter un GG.** Seul un Krosmaster peut effectuer cette action, une seule fois par tour de joueur. En dépensant 1 **PA** et en payant 10 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.

- 5.3.6. **Lancer un Sort.** Cette action est décrite en section 6. Chaque Pièce de Jeu possède ses propres Sorts.
- 5.3.7. **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. Voir section 3.5.4.
- 5.3.8. **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. Voir section 3.5.8. Cette action ne coûte pas de **PA**.
- 5.3.9. **Se les Dégeler.** Un Krosmaster peut se libérer d'un marqueur Blessure gelée ou -1 **PM** gelé ou -1 **PA** gelé en dépensant 2 **PA**. Se les dégelé n'est pas un sort.

- Transformer une blessure gelée en une blessure normale.
- Remplacer un marqueur -1 **PM** gelé de sa carte de personnage par un marqueur -1 **PM**.
- Remplacer un marqueur -1 **PA** gelé de sa carte de personnage par un marqueur -1 **PA**.

- 5.3.10. 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 Pièce de Jeu à la fin de sa Phase d'Activation ne sont pas transférés sur son tour suivant : ils sont simplement perdus.

5.4. Phase de Fin d'Activation

- 5.4.1. 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.

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

- 5.4.2. Dégel automatique (Ext Frigost uniquement). A la fin de la phase d'activation d'un Krosmaster :

- Transformez une blessure gelée en une blessure normale
- Remplacez un marqueur +1/-1 **PM** gelé de sa carte de personnage par le marqueur +1/-1 **PM** correspondant.
- Remplacez un marqueur +1/-1 **PA** gelé de sa carte de personnage par le marqueur +1/-1 **PA** correspondant.
- Le dégel automatique n'affecte pas les pions Invocation ou les décors

- 5.4.3. 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.

6. Lancer un Sort

6.1. Vérification des Pré Requis

- 6.1.1. Une pièce de jeu ne peut lancer un Sort que si l'intégralité des pré requis 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.
- 6.1.2. Si le Sort possède des restrictions de lancer, la pièce de jeu doit Pouvoir lancer le Sort en respectant toutes les restrictions :
- 6.1.2.α. C'est un Sort limité à une utilisation par tour et il n'a pas déjà été lancé par la pièce de jeu active ce tour. Voir 2.5.2.
- 6.1.2.β. C'est un Sort limité à une utilisation par tour et par cible et il n'a pas déjà été lancé par la pièce de jeu active ce tour sur cette cible. Voir 2.5.2.
- 6.1.2.γ. C'est un Sort limité à une utilisation par partie et il n'a pas déjà été lancé par la pièce de jeu active durant cette partie. Voir 2.5.2.
- 6.1.2.δ. C'est un Sort d'Invocation et il n'y a pas déjà autant de pion Invocation mis en jeu par l'Equipe du lanceur qu'indiqué sur le Sort. Voir 3.13.8.b.
- 6.1.3. Si le Sort possède un coût, la pièce de jeu qui lance le Sort doit Pouvoir payer l'intégralité des coûts du Sort :
- 6.1.3.α. Si le Sort possède un coût en **PM**, la pièce de jeu dispose d'assez de **PM** dans sa jauge de **PM**.
- 6.1.3.β. Si le Sort possède un coût en **PA**, la pièce de jeu dispose d'assez de **PA** dans sa jauge de **PA**.
- 6.1.3.γ. Si le Sort possède un coût en Blessures, la pièce de jeu 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.*
- 6.1.4. La case désignée comme cible du Sort est à Portée de la pièce de jeu qui lance le Sort. Voir 3.10.1. et suivantes.
- 6.1.5. Il existe une Ligne de Vue depuis la case occupée par la pièce de jeu qui lance le Sort jusqu'à la case désignée. 3.10.9.
- 6.1.5.α. Si le Sort lancé par la pièce de jeu est un Sort sans Ligne de Vue, ce pré requis est ignoré. Voir 3.10.5.

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

- 6.2.1. 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.

6.2.1.α. Une pièce de jeu 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.

6.2.1.β. 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.

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

6.2.2.α. Le personnage actif dépense autant de **PM** et de **PA** de sa jauge 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.

6.2.2.β. 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.

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

6.2.3.α. 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.

6.2.3.β. 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. Voir 3.11.3.

6.2.3.γ. Certains Sorts sont à Cibles Multiples. Cibles Multiples définit une Zone d'Effet spéciale : une fois la cible principale déterminée, toutes les autres cases qui auraient pu être ciblées (et donc par extension toutes les pièces de jeu qu'elles contiennent) deviennent des cibles additionnelles du Sort.

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

- 6.2.4.α. 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. Ces effets sont décrits en 6.4.

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 Déclat de ce Piège se déclenche mais ne sera résolu qu'à l'Etape 8.

- 6.2.4.β. 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 ».

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

- 6.2.5.α. 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.

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

- 6.2.5.γ. 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.

6.2.6. **Etape 5 – Jet d'Armure.**

- 6.2.6.α. 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.

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

- 6.2.6.γ. 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.

6.2.7. Etape 6 – Calcul des Dégâts.

6.2.7.α. 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**.

6.2.7.β. 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.

6.2.7.γ. 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.

6.2.7.δ. 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.

6.2.7.ε. 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.

6.2.8. Etape 7 – Placement des marqueurs Blessure.

6.2.8.α. 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.

Exemple1 : 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.

6.2.8.β. 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.

6.2.8.γ. 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.

Exemple2 : *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.*

Exemple3 : *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.*

Exemple4 : *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.*

6.2.8.δ. 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 Krobaleze 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).*

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

- 6.2.9.α. 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.
- 6.2.9.β. 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.
- 6.2.9.γ. 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.
- 6.2.9.δ. 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 nonrésolu 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 About...

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.

*Exemple4 (suite de l'Etape 7) : L'effet additionnel Vol de vie du Sort Arnaque lancé par Oscar Nak (10 **PV**, 8 Blessures) et rejoint 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 !*

6.3. Lancement et Résolution d'un Sort de Soin

- 6.3.1. Un Sort de Soin n'inflige pas de Dégâts, mais soigne des Blessures. Il est identifié par le fond Rose de son cercle.
- 6.3.2. 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 :
- 6.3.2.α. Une pièce de jeu ciblée par un Sort de Soin n'effectue pas de Jet d'Armure pendant l'Etape 5.
- 6.3.2.β. 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
- 6.3.2.γ. 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.

6.4. Effets Additionnels d'un Sort

- 6.4.1. +X **PM**
- 6.4.1.α. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs +1 **PM** sur chaque pièce de jeu ciblée ».
- 6.4.2. -X **PM**
- 6.4.2.α. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs -1 **PM** sur chaque pièce de jeu ciblée ».
- 6.4.3. +X **PA**
- 6.4.3.α. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs +1 **PA** sur chaque pièce de jeu ciblée ».
- 6.4.4. -X **PA**
- 6.4.4.α. Cet effet additionnel doit être lu ainsi : « Placez X marqueurs -1 **PA** sur chaque pièce de jeu ciblée ».
- 6.4.5. +X **EAU**
- 6.4.5.α. 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 ».

6.4.6. +X AIR

6.4.6.α. 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 ».

6.4.7. +X TERRE

6.4.7.α. 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 »

6.4.8. +X FEU

6.4.8.α. 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 ».

6.4.9. Repousse X

6.4.9.α. 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 ».

6.4.9.β. 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.

6.4.10. Attire X

6.4.10.α. 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 ».

6.4.10.β. 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.

6.4.11. Perce-Armure

6.4.11.α. 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 ».

6.4.12. Vole X PM

6.4.12.α. 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 ».

6.4.13. Vole X PA

6.4.13.α. 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 ».

6.4.14. Gagne immédiatement +X **PM**

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

6.4.15. Gagne immédiatement +X **PA**

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

6.4.16. Recul X

6.4.16.α. 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 ».

6.4.17. Rapproche X

6.4.17.α. 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 ».

6.4.18. Rapproche de X cases du personnage ciblé

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

6.4.19. Vol de Vie

6.4.19.α. 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. ».

6.4.20. +X **PO**

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

6.4.21. -X **PO**

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

7. Spécificités Multi Joueurs

7.1. Généralités

- 7.1.1. 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.
- 7.1.2. Chaque joueur joue avec 2 Krosmaster. Les joueurs se mettent d'accord sur une méthode pour composer leur équipe.

7.2. Chacun Pour Soi

- 7.2.1. 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.
- 7.2.2. Le joueur **4** choisit le plateau. Le joueur **1** oriente ce plateau dans le sens de son choix.
- 7.2.3. 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 autre joueur lui prend tous ses GG.
- 7.2.4. 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.
- 7.2.5. 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.
- 7.2.6. 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.

7.3. 2 Contre 2

- 7.3.1. En 2 Contre 2, les règles spécifiques au mode Chacun Pour Soi s'appliquent, aux exceptions près ci-dessous.
- 7.3.2. 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.
- 7.3.3. 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 : Team Krosmaster, Team Products, Tot.

Règles : Murat Celebi, Nicolas Degouy

Rédaction du Livret d'Initiation : Murat Celebi

Rédaction des Règles de Tournoi : Mathieu Durand-Gobert, Dominique Gaboriaud

Relectures : Murat Celebi