TONY N. TRUHAN
Roublard

3 PM | 7 PV | 6 PA

Tir X — 2-5 — 5 — 1
Lancer de Tornabombe (2) — 1-3 — 3
Met en jeu une **TORNABOMBE**.

Détonateur, pas donateur

Ce Roublard est un truand de la pire espèce ! Lorsqu'il cambriole les honnêtes gens, il ne se contente pas d'entrer par effraction, il casse littéralement la baraque ! Il faut dire qu'il aime faire parler de lui. Aussi, lorsqu'il prépare un coup fumant, vous pouvez être sûr que ça va faire du bruit !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance .

Krosmaster Saison 1 01/32 — Version 4.2 — © Ankama

BAD ABOUM
Roublard - Amakna

4 PM | 10 PV | 6 PA

Tir de Recul — 1-3 — 3 — 1
Recul **1**.
Lancer de Bombe à Eau (2) — 1-3 — 3
Met en jeu une **BOMBE À EAU**.

Pas de fumée sans eau

Ce Roublard a un tempérament explosif ! À tel point que, ses congénères l'ont relégué dans les souterrains de leur temple, où il fait le passeur entre Astrub et Amakna... sans doute de peur qu'en cas de conflit, il ne mette un peu trop le feu aux poudres !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Tacle.

Krosmaster Saison 1 02/32 — Version 4.2 — © Ankama

REMINGTON
Roublard - Bandit

4 PM | 13 PV | 7 PA

Tir Performant — 2-5 — 3 — 1
Perce-Armure.
Pulsar — 1-3 — 2+4 — 0
Inflige **+1** par et restant.
REMINGTON perd tous ses et .
Lancer de Bombe Incendiaire (2) — 1-3 — 2
Met en jeu une **BOMBE INCENDIAIRE**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Shushus à gogo.
*(**Shushus à gogo** : à la fin de son tour, si **REMINGTON** a infligé au moins **1** ce tour-ci à un Krosmaster, il se soigne de **1** . Sinon, il s'inflige **1** .)*

Krosmaster Saison 1 03/32 — Version 4.2 — © Ankama

ZOUBO L'AMICHE
Zobal

3 PM | 6 PV | 7 PA

Appeau — 4-6 — 4 — 1
Vol de Vie. Attire **2**.
Distance — 1-3 — 3 — 1
Traque : Repousse **1**.

Bizzzarre, vous avez dit bizzzarre...

Zoubo l'Amiche a adopté un style de vie très particulier : rejetant toute forme de technomagie, il mène une existence simple et dépouillée, à l'écart des tentations du Monde des Douze. Pas question pour lui de fréquenter une taverne ou savourer une chope de lait de bambou ! Les Pandawas, horrifiés, se demandent bien quelle Moomouche l'a piqué...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure.

Krosmaster Saison 1 04/32 — Version 4.2 — © Ankama

KRÉOL PANIKON
Zobal

3 PM | 8 PV | 6 PA

Dard Irritant — 1-5 — 5 — 2
Soufflette — 1-3 — 1 — 2
Repousse **2**.

C'est bon pour le moral !

Kréol Panikon a beau se prendre pour un ménestrel, lorsqu'il donne de la voix, ça fait fuir les oiseaux et ça fait mal aux oreilles. Pourtant, il ne peut pas s'arrêter de chanter (« ohé, ohé ! ») : il chante, il chante, il chante, le Zobal masqué.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Aura de Couardise.
*(**Aura de Couardise** : à la fin du tour de **KRÉOL PANIKON**, chaque Krosmaster allié adjacent à lui reçoit **+1** .)*

Krosmaster Saison 1 05/32 — Version 4.2 — © Ankama

DOKFA TALYS
Zobal

4 PM | 14 PV | 7 PA

Furia — 1-3 — 2 — 1
Rapproche **1** du personnage ciblé.
Apathie — 2-5 — 4 — 1
-1 .
Névrose — 0-6 — 1
Le Krosmaster ciblé gagne **Critique** et **Insensible** jusqu'à la fin de la partie.

Sur les planches

Ce Zobal, adepte du déguisement, a jadis tenté de faire carrière dans le théâtre mais ce fut un fantastique four...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle. Aura de Rapidité.
*(**Aura de Rapidité** : au début du tour de **DOKFA TALYS**, chaque Krosmaster allié adjacent à lui reçoit **+1** .)*

Krosmaster Saison 1 06/32 — Version 4.2 — © Ankama

GUY YOMTELLA
Crâ

3 PM | 6 PV | 6 PA

Flèche Harcelante — 3-8 — 3 — 1
Tir à Distance — 1
Ce tour, les sorts de **GUY YOMTELLA** gagnent **+3** max, mais il perd tous ses .

Loin des yeux, en plein cœur

Guy Yomtella n'a pas eu une enfance facile... Petit, on le sumommait « Poils de Cawotte ». Et lui, bonne Pom qu'il était, jamais il ne se défendait ! Mais aujourd'hui, Guy a changé : ceux qui se moquent de lui ne tardent pas à s'en prendre plein la poire !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive.

Krosmaster Saison 1 07/32 — Version 4.2 — © Ankama

JEMS BLOND
Crâ - Amakna

4 PM | 8 PV | 7 PA

Flèche Ardente — 2-6 — 3 — 1
Flèche d'Immolation — 2-4 — 5 — 2
Zone «Aiguille». Repousse **1**.
Flèche Explosive — 2-3 — 6 — 3
Zone «Carré».

Rien que pour nos jeux

Cet archer aux doigts d'or, au service de Sa Majesté Allister, dispose du permis de tuer. Mais il n'en abuse pas, car, pour lui, tuer n'est pas jouer.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Résistance .

Krosmaster Saison 1 08/32 — Version 4.2 — © Ankama

LUK YLOOK
Crâ

3 PM | 5 PV | 6 PA

Flèche Glacée — 2-3 — 3 — 1
-1 . **-1** .
Flèche Repoussante — 1-5 — 3 — 0
Repousse **2**.

Un pauvre Crâ solitaire

On a parfois dit de Luk Ylook qu'il tirait à l'arc plus vite que son ombre; qu'il était capable d'atteindre trois ennemis en même temps, à l'aide d'une seule flèche; ou encore qu'il pouvait voir une cible à des kilokamètres de distance. Mais à la vérité, Luk Ylook tire à l'arc comme un pied ! Heureusement pour lui, il a les orteils agiles...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . **Résistance** .

Krosmaster Saison 1 09/32 — Version 4.2 — © Ankama

OPÉE TISSOIN

Eniripsa

3 PM · 8 PV · 6 PA

Mot Interdit — 4 — 1
2 - 4 — Perce-Armure.

Mot Soignant — 2 — 1
0 - 4 — Inflige 1 aux personnages adverses adjacents à l'allié ciblé.

Un soin vaut mieux que deux tu mourras

Opée Tissoin est toujours prête à aider son prochain. Au moindre bobo, elle rapplique ! Que ce soit pour une plaie béante au crâne ou une entorse du gros orteil, ses alliés peuvent compter sur elle ! Si bien qu'à la longue, elle devient une véritable plaie...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Intelligence ().

Krosmaster Saison 1 10/32 — Version 4.2 — © Ankama

ALIE ZÈLE

Eniripsa

3 PM · 11 PV · 7 PA

Mot Vampirique — 3 — 1
2 - 4 — Vol de Vie. Traque : inflige +1 .

Mot Revitalisant — 3 — 1
1 - 3 — Zone «Carré». +1 ou +1 à la cible principale.

Mot de Frayeur — 2
1 - 4 — Repousse 1. La cible subit 1 si elle n'est pas repoussée.

Une Eniripsa dans le vent

C'est pas sa faute, à elle ! Elle, Alie Zèle... !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Stimulation.

*(Stimulation : à la fin du tour d'**ALIE ZÈLE**, chaque Krosmaster allié adjacent à elle reçoit +1 .)*

Krosmaster Saison 1 11/32 — Version 4.2 — © Ankama

DAÏE GUÉRI

Eniripsa

3 PM · 5 PV · 5 PA

Mot Blessant — 5 — 1
1 - 3

Mot Doux — 5 — 1
1 - 4

À votre santé !

Face à une baisse de régime, certains Pandawas s'offrent un petit remontant. D'autres préfèrent se tourner vers la charmante Daïe Guéri. C'est bien simple, quand elle ouvre la bouche, tout le monde boit ses paroles ! Sa bonne humeur et sa verve forment un cocktail efficace pour repartir du bon pied ! Et sans avoir mal au crâne qui plus est...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 1 12/32 — Version 4.2 — © Ankama

SRAMMY

Sram

3 PM · 5 PV · 6 PA

Coup Sournois — 3 — 1
Repousse 2.

Pose de Piège Sournois (2) — 3
1 - 3 — Met en jeu un **PIÈGE SOURNOIS**.

Mystère et compagnie

« Tel Chienchien, tel maître » et ça n'est pas Srammy qui contredira le proverbe !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Invisibilité.

*(Invisibilité : **SRAMMY** ne gêne pas la ligne de vue des personnages qui ne sont pas adjacents à lui. De plus, un personnage qui n'est pas adjacent à **SRAMMY** ne peut pas lui infliger de .)*

Krosmaster Saison 1 13/32 — Version 4.2 — © Ankama

OSCAR NAK

Sram

3 PM · 10 PV · 6 PA

Arnaque — 3 — 1
Vol de Vie.

Sournoiserie — 3 — 1
3 - 3 — Vole 1 au Krosmaster ciblé. Traque : Attire 2.

Donner c'est donner, voler c'est voler

Avoir le mauvais rôle n'empêche pas de bien jouer ! Le rêve d'Oscar Nak : égaler les grands maîtres du larcin et, pourquoi pas, donner la réplique à Arzène Lutin ! Pas de doute, si la palme du meilleur arnaqueur existait, Oscar l'aurait déjà remportée!

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure.

Krosmaster Saison 1 14/32 — Version 4.2 — © Ankama

MORORA

Sram - Égouts

3 PM · 13 PV · 7 PA

Attaque Mortelle — 5 — 4
1 - 2

Peur — 2
Si le Krosmaster adverse ciblé est **Insensible**, il perd ce pouvoir jusqu'au début de son prochain tour. Sinon, **Repousse 1**.

Pose de Piège Mortel (1) — 5
Met en jeu un **PIÈGE MORTEL**.

Il ne va pas vous rater !

Ce sram est un redoutable exterminateur de vermine. Lorsqu'il pénètre dans un égout, les rongeurs n'ont aucune chance : ils sont faits comme des Rats !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Tacle. Résistance .

Krosmaster Saison 1 15/32 — Version 4.2 — © Ankama

COA GULAY

Sacrieur

3 PM · 7 PV · 5 PA

Punition — 1 + 5 — 2
Invasion : inflige +1 .

À feu et à sang

Pendant longtemps, Coa Gulay était une grosse fainéante. Elle passait ses journées à se la couler douce et quand un ennemi venait la provoquer, elle restait figée sans même prendre la peine de se lever. Jusqu'au jour où sa paresse manqua de lui coûter la vie... Une horde de Moskitos assoiffés était bien décidée à la vider de son sang ! Autant dire que ce dernier ne fit qu'un tour ! Depuis, dès que quelqu'un l'approche, Coa Gulay met tout sang dessus dessous...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 1 16/32 — Version 4.2 — © Ankama

ANNA TOMMY

Sacrieur

3 PM · 12 PV · 6 PA

Assaut — 3 — 1
1 - 2 — Échange de position avec le personnage ciblé.

Transposition — 3
1 - 3 — Échange de position avec le personnage allié ciblé.

Là où ça fait mal

Cette Sacrieuse a si bien étudié le corps humain qu'elle en connait tous les points faibles ! Un talent qui fait d'elle une guerrière aussi redoutée que redoutable. Car, lorsqu'elle se décide à frapper, Anna Tommy atomise littéralement ses ennemis !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Châtiment Fulgurant.

*(Châtiment Fulgurant : tant que **ANNA TOMMY** a au moins **4** ses sorts coûtent **1** de moins pour être lancés.)*

Krosmaster Saison 1 17/32 — Version 4.2 — © Ankama

GLOBULE LA CRAPULE

Sacrieur

4 PM · 14 PV · 7 PA

Pied du Sacrieur — 3 — 1
Zone «Hache». Perce-Armure.

Folie Sanguinaire — 2 — 0
Vol de Vie. Inflige +2 contre les alliés.

Transfert de Vie — 2 + 1 — 2
1 - 4 — Traque : Rapproche 1 du personnage ciblé.

Se saigner aux quatre vannes

Globule la Crapule jamais ne recule ni ne capitule !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Démence.

*(Démence : tant que **GLOBULE LA CRAPULE** a au moins **6** , elle gagne les pouvoirs **Critique**, **Armure**, **Esquive** et **Tacle**.)*

Krosmaster Saison 1 18/32 — Version 4.2 — © Ankama

KLOR OFIL
Sadida



4 PM | 3 | 5 PV | 5 PA | 2

Herbe Folle 4 — 1
3 - 4 Zone «Croix». -1 .

Graine de Folle (1) 5
Met en jeu une **POUPÉE FOLLE**. **KLOR OFIL** reçoit -1 .

Se mettre au vert
La chevelure de Klor Ofil ressemble à s'y méprendre aux feuilles d'un arbre. Ce qui est un atout majeur lorsqu'elle joue à cache-cache dans la forêt ! Mais ce qui peut aussi parfois s'avérer très dangereux... Klor Ofil ne compte plus les fois où on l'a confondue avec une plante ou un buisson !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Camouflage.
*(Camouflage : pendant le tour adverse, lorsque **KLOR OFIL** doit subir une ou plusieurs et qu'elle est adjacente à un **Arbre**, celui-ci est détruit à la place.)*

MAKUM BAH
Sadida - Madrestam



6 PM | 3 | 12 PV | 7 PA | 4

Larme Empoisonnée 3 — 1
2 - 5 Traque : -2 .

Graine de Sacrifiée (2) 4
Met en jeu une **POUPÉE SACRIFIÉE**.

Puissance Sylvestre 1 + 2 — 1
MAKUM BAH gagne **Insensible** et **Résistance** jusqu'au début de son prochain tour.

Ça va se savoir !
Cette Sadida de Madrestam danse tous les soirs pour les Pandawas du port qui ne pensent qu'à boire.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique.

LIANE ZOLIE
Sadida



2 PM | 3 | 5 PV | 5 PA | 1

Epines 5 — 1
1 - 3 Zone «Aiguille» si la cible est un Buisson ou une Poupée.

Graine de Bloqueuse (1) 5
1 - 2 Met en jeu une **POUPÉE BLOQUEUSE**.

Grain de folie
Liane Zolie est une Sadida particulièrement jolie ! Cette belle plante fait des ravages aussi bien auprès de ses amis qu'auprès de ses ennemis. Mais bien souvent, il leur suffit de l'entendre chanter pour avoir aussitôt envie de la planter...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle Poupesque.
*(Tacle Poupesque : tant que **LIANE ZOLIE** est en jeu, les **Poupées** alliées sont considérées comme des Krosmasters lors des jets de Tacle.)*

QUENTIN FLUSH
Ecaflip - Frigost



2 PM | 3 | 5 PV | 5 PA | 1

Loterie 1 + 5 — 1
1 - 4 Jouer à pile ou face :
Pile : soigne un allié de 1 .
Face : inflige +1 .

À lui de jouer !
Cet Ecaflip originaire de Frigost n'a pas froid aux yeux. Pour lui, mettre sa vie en jeu, c'est une seconde nature. Comme dans une partie de cartes, il faut parfois tout risquer pour remporter la mise ! Alors, Quentin ne se prive pas : il va là où le danger le guette et arrive toujours à sortir son épingle du jeu. Un tempérament qui lui vaut le respect de ses amis comme de ses ennemis. Il faut dire qu'il laisse souvent ces derniers sur le carreau...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

DANY OSHEUN
Ecaflip - Bandit



7 PM | 4 | 13 PV | 7 PA | 4

Tromperie 3 — 1
1 - 4 Si la cible est un adversaire, jouer à Pile ou Face :
Pile : +1 à un autre Krosmaster.
Face : +1 à un autre Krosmaster.

Casse du Siècle 4 — 2
Si la cible est un Krosmaster adverse, vole 1 par **Bandit** allié en jeu et par Krosmaster allié dans la zone adverse.

Ça passe ou ça casse
À force de liquider son argent, Dany Osheun est à sec !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Dettes de Jeu.
(Dettes de Jeu : les Krosmasters adverses doivent toujours garder au moins 3 quand ils dépensent des .)

NAZ RAËL
Ecaflip



5 PM | 3 | 8 PV | 6 PA | 2

Puissante Epée d'Ha 3 — 1

Bond du Félin 2
Déplace **NAZ RAËL**.

À bon Chacha, bon dégât
Naz Raël a appris l'art du combat auprès de son maître spirituel : Groarg Gamel. Son point faible ? Il est allergique aux Gelées Bleues. Lorsqu'il en mange, il ne peut s'empêcher de faire « Atchroumpf ! »

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Coups de Griffes.
*(Coups de Griffes : à chaque fois qu'un personnage adverse adjacent à **NAZ RAËL** se déplace ou est déplacé, ce personnage subit 2 .)*

PERCIMOL
Flaqueux - Justicier



2 PM | 3 | 16 PV | 7 PA | 5

Flakatak 6 — 3
Zone «Marteau».

Stopator 5 — 1
1 - 3 Rapproche 1. -1 . -1 .

Accéléflaqueuse 1
PERCIMOL gagne immédiatement 2 .

Si j'avais deux marteaux
Percimol est un vrai dur doublé d'un redresseur de Taures.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Flaquage.
*(Flaquage : **PERCIMOL** a les pouvoirs **Critique**, **Armure**, **Esquive** et **Tacle** contre les personnages capables de lancer un sort .)*

SHAK SHAKA
Roi des Robomates - Vilain



4 PM | 3 | 15 PV | 7 PA | 5

Marmelade (1) 3 — 1
1 - 4 -1 à la cible sans marqueur - .
Met en jeu une **GELÉE FRAMBOISE**.

Cadeau Empoisonné 1 + 4 — 1
1 - 2 Attire 1. Achetez une **RD 3** au Krosmaster ciblé sans payer le coût en et en .
Inflige +1 et -1 par **RD** possédée par l'adversaire ciblé.

Caprice 1 — 1
Jouer **3** fois à pile ou face :
Pile : **SHAK SHAKA** peut défausser une **RD** visible du magasin. Face : **SHAK SHAKA** peut acheter une **RD** sans dépenser de .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Shushu Pashups.
*(Shushu Pashups : les sorts des personnages adverses adjacents à **SHAK SHAKA** coûtent 1 de plus pour être lancés.)*

GOULTARD
Iop



7 PM | 4 | 15 PV | 8 PA | 6

Epée Céleste 4 — 1
2 - 3 Zone «Croix».

Epée du Juste 5 — 2
Inflige +3 si la cible est Niveau **5** ou plus.

Charge 3 — 1
1 - 3 Rapproche **2** du personnage ciblé.

Supercut 0 — 2
-1 . -1 .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Goultarminator.
*(Goultarminator : la première fois du combat qu'il met K.O. un autre Krosmaster, **GOULTARD** se soigne de 4 .)*

CHEVALIER NUAGE
Chevalier - Bandit

3

6 PM 4 | 8 PV | 6 PA

Tir d'un Bord 3
1 - 5 Rebond *(1→2)* : 1 .
1

Discute en Fuite 2
1 - 2 +1 , ou +2 si la cible est un Chevalier. **CHEVALIER NUAGE** gagne immédiatement 2 .

Vol au vent
Lorsque Nuage est dans les parages, c'est qu'il va y avoir de l'orage : son caractère tempétueux le pousse à faire des ravages ! Dès que sa silhouette pointe à l'horizon, les gens courent se mettre à l'abri ! Car il n'hésitera pas à les arroser de coups et à abattre sur eux une pluie de tourments...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance .

Krosmaster Saison 1 28/32 Version 4.2 © Ankama

CHEVALIER GOUTTE
Chevalier - Bandit

3

2 PM 3 | 9 PV | 6 PA

Lourde Heure 4
1 - 3 -2 .
2

Restauration 4
1 - 3 Si la cible est un Chevalier : +1 .
1

Se méfier de l'eau qui dort...
Le Chevalier Goutte fait preuve d'une énergie intarissable ! C'est bien simple, partout où il passe, les gens sont inondés de malheur. Il faut dire qu'il n'a pas son pareil pour s'infiltrer chez eux et tout emporter sur son passage ! Son mot d'ordre : vivre de haine et d'eau fraîche...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance .

Krosmaster Saison 1 29/32 Version 4.2 © Ankama

CHEVALIER FLAMME
Chevalier - Bandit

3

4 PM 3 | 10 PV | 7 PA

Dévastation Incandescente 3
1 - 3 Zone «Croix».
1

Fuzion 2
1 - 2 +2 . **CHEVALIER FLAMME** gagne immédiatement 2 , ou 3 si la cible est un Chevalier.

Allumer le feu
Tout le monde s'accorde à le dire : le Chevalier Flamme fait suer ! Il faut dire que son tempérament enflammé a tendance à vite devenir étouffant... Face à lui, tous les stratagèmes partent en fumée ! Et inutile de pleurer, car ce ne sont pas quelques malheureuses larmes qui éteindront sa colère...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance .

Krosmaster Saison 1 30/32 Version 4.2 © Ankama

CHEVALIER FEUILLE
Chevalier - Bandit

3

2 PM 3 | 11 PV | 6 PA

Ignominie 4
Rapproche 1. Vol de Vie à la première Ignominie ce tour.
2

Crapautage 2
1 - 3 -2 , ou +1 si la cible est un Chevalier allié.
0

Terre à terre
Que ceux qui veulent se mettre au vert se ravisent ! Quand le Chevalier Feuille investit les campagnes d'Amakna, les amoureux de la nature ne prennent pas longtemps racine ! Ils se réfugient illico dans les villes ! Pourquoi ? Mais parce que ce guerrier féroce les fait trembler comme des feuilles !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance .

Krosmaster Saison 1 31/32 Version 4.2 © Ankama

CHEVALIER TÉNÈBRES
Chevalier - Bandit - Vilain

4

5 PM 3 | 12 PV | 7 PA

Cruauté 3
2 - 4 Perce-Armure. Traque : Rapproche 1.
1

Calcination 3
1 - 3 Cibles Multiples. Inflige +1 aux Invocations ciblées.
1

Pillage 3
1 - 2 Vole 1 à la cible. Invasion : inflige +1 .
1

Infâmie 3
Vole 1 à la cible. Vol de Vie.
1

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Maître Chevalier.
*(Maître Chevalier : le **CHEVALIER TÉNÈBRES** a tous les Pouvoirs de chaque autre Chevalier allié en jeu.)*

Krosmaster Saison 1 32/32 Version 4.2 © Ankama

REINE DES TOFUS
Osamodas

3

8 PM 4 | 9 PV | 6 PA

Dan To Fu 3
1 - 3 Inflige +1 par TOFU adjacent à la cible.
1

Invocation de Tofu *(3)* 3
1 - 2 Met en jeu un TOFU.

Plus y'a de Tofus, plus elle rit !
Depuis sa plus tendre enfance, la Reine des Tofus est passionnée par ses créatures. Elle sait tout d'eux : leur nombre de plumes, la taille de leur bec, et pour couronner le tout, elle parle leur langue couramment ! Son plus grand rêve : parvenir jusqu'au Jubilé de Diamant.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Esquive.

Krosmaster Arena 1/2 Version 4.2 © Ankama

ROI DES BOUFTOUS
Osamodas

3

2 PM 3 | 11 PV | 7 PA

Bouftabaffe 3
Inflige +1 par BOUFTOU adjacent à la cible.
1

Invocation de Bouftou *(2)* 4
1 - 2 Met en jeu un BOUFTOU.

Tout est bon dans le Bouftou
Fervent protecteur des campagnes, ce paysan s'est autoproclamé Roi des Bouftous ! Il passe tellement de temps avec ses chers bestiaux qu'il a fini par devenir aussi têtu qu'eux. Son sale caractère lui vaut d'ailleurs le surnom de « Josay mauvais ».

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Armure. Tacle.

Krosmaster Arena 2/2 Version 4.2 © Ankama

COMTE HAREBOURG
Xélor - Fratrie des Oubliés - Frigost

6

8 PM 4 | 15 PV | 8 PA

Effet de Serre 5
Perce-Armure. Vol de Vie. Le prochain sort du tour inflige +1 .
1

Comte Goutte 2
3 - 8 -1 à la cible sans marqueur - .
0

Appel de Granduk *(3)* 4
1 - 3 Met en jeu un GRANDUK.

Oscillation 1
1 - 3 Si la cible est une invocation alliée : échange de position et +3 .

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Crafteur. Insensible. Feu Intérieur. Pendule.
*(Pendule : à chaque fois qu'un adversaire inflige une ou plusieurs à un GRANDUK allié, le **COMTE HAREBOURG** s'inflige 1 et reçoit +1 .)*

Extension Frigost 1/1 Version 4.2 © Ankama

CAPTAIN AMAKNA
Justicier - Amakna

6

8 PM 4 | 14 PV | 9 PA

Biceps 3
-1 lors du premier Biceps ce tour.
1

Discoplane 4
1 - 3 Rebond *(1→2)* : 1 .
1

Kickmaster 3
3 - 3 Rapproche 2. Perce-Armure.
2

Mocalisation 1 + 2
+1 . Met fin au tour de CAPTAIN AMAKNA.
1

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Krosmpa.
*(Krosmpa : à la fin du tour de **CAPTAIN AMAKNA**, un autre allié de votre choix reçoit +1 et +1 , si celui-ci est un Justicier, il reçoit +2 supplémentaires.)*

Pack Duel #1 1/2 Version 4.2 © Ankama

MERKATOR

Steamer - Vilain - Sufokia

6 | 7 | 3 PM | 14 PV | 8 PA



Pulvérisation 5 | 3
Zone «Pelle». **-1** . Recul **1**.

Bouffée de Tapeur 1 → 3 | 1
2 - 3 | Zone «Croix». Perce-Armure.

Vidange 2 | 1

Bouton-Pression 3 → 1
+1 .**+2** . Les sorts d'attaque lancés ce tour par **MERKATOR** infligent **+1** et **+1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Krobalèze.
*(Krobalèze : **MERKATOR** ne peut pas subir ou se voir retirer plus de **2** à la fois.)*

Pack Duel #1 2/2 | Version 4.2 | © Ankama

YUGO

Eliatrope - Confrérie du Tofu

3 | 7 | 3 PM | 8 PV | 7 PA



Projection de Wakfu 3 | 1
1 - 2

Disque de Transfert 4
1 - 2 | Déplace **YUGO** ou un allié adjacent à lui.

Un coeur gros comme le monde
Yugo ne peut pas assister à une injustice ou au malheur des gens sans vouloir intervenir. Autant dire qu'il a du pain sur la planche !

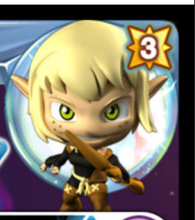
Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Inspiration Héroïque.
*(Inspiration Héroïque : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, les sorts de **YUGO** coûtent **1** de moins pour être lancés.)*

Pack Confrérie du Tofu 1/6 | Version 4.2 | © Ankama

EVANGELYNE

Crâ - Confrérie du Tofu

3 | 7 | 3 PM | 8 PV | 6 PA



Flèche Magique 3 | 1
2 - 6 | **-1** si la cible n'a pas de marqueur **-** .

Flèche Destructrice 4 | 2
4 - 6 | Perce-Armure si un allié de la Confrérie du Tofu est adjacent à la cible ou à **EVANGELYNE**.

Imperturbable archère
Rompue à la magie du combat, Evangelyne reste impassible face aux vantardises de Tristepin, aux blagues de Yugo, aux coups bas de Ruel ou aux bouderies d'Amalia...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tirs de Couverture.
*(Tirs de Couverture : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, les alliés ne gênent pas la ligne de vue d'**EVANGELYNE**.)*

Pack Confrérie du Tofu 2/6 | Version 4.2 | © Ankama

TRISTEPIN

Iop - Chevalier - Confrérie du Tofu

3 | 3 | 3 PM | 11 PV | 6 PA



Epée Shushu 4 | 3
Perce-Armure.

Bond 2
1 - 2 | Déplace **TRISTEPIN**.

Chevalier de l'ordre des gardiens de Shushu
La philosophie de Tristepin est on ne peut plus simpliste : il y a les bons, les méchants, et rien au milieu !

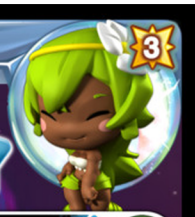
Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Fougue de Rubilax.
*(Fougue de Rubilax : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, **TRISTEPIN** gagne **Critique** et **Tacle**.)*

Pack Confrérie du Tofu 3/6 | Version 4.2 | © Ankama

AMALIA

Sadida - Confrérie du Tofu

3 | 3 | 3 PM | 8 PV | 6 PA



Ronces Défensives 3 | 1
2 - 3 | Zone «Croix».

Attachement 3 | 1
2 - 5 | Attire **2**. Rapproche **2** de l'Arbre ciblé.

Princesse Sheran Sharm
Aussi charmante que capricieuse, Amalia peut se révéler farouche quand on tente de l'empêcher de vivre l'aventure, la grande, la vraie !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Déballage des Cadeaux.
*(Déballage des Cadeaux : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, si **AMALIA** active une **Récompense Démoniaque**, son prochain sort ce tour-ci inflige **+1** .)*

Pack Confrérie du Tofu 4/6 | Version 4.2 | © Ankama

RUEL

Enutrof - Boufbowler - Confrérie du Tofu

6 | 3 | 3 PM | 9 PV | 6 PA



Pelle Fantôme 3 | 1
1 - 3 | Ramasse **1** dans une case adjacente à la cible.

Roulage de Pelle 4 | 1
1 - 5 | Vole **1** à la cible.

Se remplir les poches de kamas
Aventurier déterreur de trésors, chasseur de prime, entraîneur d'une équipe de Boufbowl, commerçant, guide touristique, Ruel est capable d'exercer d'innombrables métiers.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Vieux de la Vieille.
*(Vieux de la Vieille : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, si **RUEL** a **12** ou plus au début de son tour, son premier sort du tour inflige **+1** .)*

Pack Confrérie du Tofu 5/6 | Version 4.2 | © Ankama

NOX

Xélor

6 | 10 | 2 PM | 13 PV | 8 PA



Epée Aiguille 3 | 1
2 - 6

Vol du Temps 4 | 0
1 - 4 | Vole **1** à la cible.

Rayon d'Énergie Destructrice 5 | 2
2 - 3 | Zone «Croix».

Dérive Temporelle 2
1 - 3 | Déplace **NOX**.

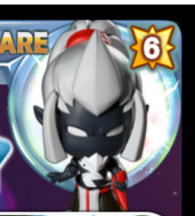
Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure. Maître de l'Eliacube.
*(Maître de l'Eliacube : durant son tour, chaque fois que **NOX** inflige au moins **1** à un personnage adverse, ce dernier reçoit **-1** . Si ce personnage a le pouvoir **Insensible**, à la place **NOX** reçoit **+1** .)*

Pack Confrérie du Tofu 6/6 | Version 4.2 | © Ankama

GOULTARD LE BARBARE

Iop - Possédé

6 | 5 | 3 PM | 25 PV | 8 PA



Secousse 1 → 4 | 1
1 - 3 | Zone «Croix».

Epée Directe 2 → 5 | 2
1 - 2 | Inflige **+2** si la cible est Niveau **2** ou moins.

Vapeur Noire 2 → 1 | 1
1 - 4 | Attire **2**. Le prochain sort du tour inflige **+1** .

Sombre Nuage 3 → 2 | 2
3 - 4 | Zone «Carré». **-2** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure. Portée Démoniaque.
*(Portée Démoniaque : pour chaque tranche de **5** sur **GOULTARD LE BARBARE**, ses sorts gagnent **+1** max.)*

Pack Hypergames Warriors 1/4 | Version 4.2 | © Ankama

COMTE FRIGOST

Xélor - Fratrie des Oubliés - Frigost

6 | 6 | 5 PM | 15 PV | 10 PA



Avalanche 6 | 2
2 - 4 | Zone «Aiguille».

Harebourrasque 4 | 1
1 - 4 | Inflige **+2** à l'invocation ciblée.

Tournée des Granduks (4) 11
Zone «Marteau». Met en jeu un **GRANDUK** dans chaque case ciblée.

Blizarma 7 | 3
3 - 6 | Attire **3**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Insensible. Feu Intérieur. Rolbak.
*(Rolbak : à chaque fois qu'un adversaire lui inflige une ou plusieurs , le **COMTE FRIGOST** reçoit **+1** et **-1** . Il ne peut pas recevoir de marqueurs **+** et **+** d'autres unités.)*

Pack Hypergames Warriors 2/4 | Version 4.2 | © Ankama

GASPARD FAY
Steamer - Sufokia

3 PM | 9 PV | 6 PA

Sonartillage 3 — 1
1-3 Perce-Armure.

Serumphy 4 — 1
+2 . Déplace **GASPARD FAY** dans une case adjacente.

Soif de Stasis
Après des siècles passés à boire la tasse sur le continent englouti de Sufokia, des robots refont surface, et poursuivent désormais leur quête de cristaux de Stasis sur la terre ferme.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure.

Pack Hypergames Warriors 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

ARTHUR BINE
Steamer - Sufokia

3 PM | 9 PV | 6 PA

Déferlante 1 2 — 1
1-3

Arrimage 2 — 1
+1 . +1 à un allié adjacent sans marqueur + .

Toujours sous pression
Soucieux de l'environnement, Arthur Bine produit lui-même sa propre énergie. De l'eau de mer et des pirouettes, il n'en faut pas plus pour recharger ses piles ! Hélas, il rejette également beaucoup de gaz, ce qui ne le rend pas très populaire en société...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure.

Pack Hypergames Warriors 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

LUMINO
Justicier - Multiman

4 PM | 3 PV | 6 PA

Kazam 4 — 1
3-4 Zone «Croix». Perce-Armure à la cible principale, -1 aux cibles secondaires.

Tambourino 2 — 3
0-2 Si la cible est un **Justicier** : +1 .

Que la lumière soit !
Plus rapide que l'éclair, Lumino est un Justicier express qui en met plein la vue à ses adversaires, et qui peut les neutraliser en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « Firefoux » !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Vindicte 4 : Sang de Firefoux.
*(Sang de Firefoux : **LUMINO** gagne **Armure**.)*

Pack Multiman 1/6 — Version 4.2 — © Ankama

KORBAX
Justicier - Multiman

3 PM | 5 PV | 7 PA

Nimbo Stratus 5 — 1
2-6 -1 .

Souitche 2
1-3 Échange de position avec le **Justicier** allié ou le personnage allié aligné ciblé.

Justicier super chouette
Ce Justicier surgit hors de la nuit et vole vers l'aventure tel un corbeau. Son nom, il le signe de la pointe de son bec d'un « K » qui veut dire Korbax !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Vindicte 4 : Sang de Corbac.
*(Sang de Corbac : **KORBAX** gagne **Esquive** et **Prospection**.)*

Pack Multiman 2/6 — Version 4.2 — © Ankama

SKALE
Justicier - Multiman

3 PM | 6 PV | 6 PA

Bétane 6 — 3
1-4 Rapproche **3**.

Samourashi 3 — 1
Recul **2**.

Un petit sourire ?
Certains disent que Skale aurait les dents de sa mère... ce qui expliquerait son sourire mordant et sa pêche naturelle !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Vindicte 4 : Sang de Kralamour.
*(Sang de Kralamour : **SKALE** gagne **Critique** et **Farmeur**.)*

Pack Multiman 3/6 — Version 4.2 — © Ankama

MASSE
Justicier - Multiman

3 PM | 7 PV | 6 PA

Marbus Fractus 4 — 2
Zone «Pelle». Attire **1**. +1 .

Déracinage 2
Déplace l'**Arbre** ou le personnage ciblé dans une case adjacente à **MASSE**.

Naturellement balèze
La délicatesse, Masse laisse ça aux jeunes filles en fleur ! Il le dit sans langue de bois : rien ne vaut la grosse castagne pour envoyer ses ennemis six pieds sous terre !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Vindicte 4 : Sang d'Abraknyde.
*(Sang d'Abraknyde : **MASSE** gagne les pouvoirs **Crafteur** et **Tacle**.)*

Pack Multiman 4/6 — Version 4.2 — © Ankama

SCOREUR
Justicier - Multiman

3 PM | 8 PV | 6 PA

Asphalte 1 3 — 1
1-3 -1 .

Scorification 2 5
1-3 +2 à la cible sans marqueur + .
+1 supplémentaire au **Justicier** ciblé.

Destructeur de nuisibles
« Scoreur ! Malheur ! » s'exclament généralement les vilains quand ce Justicier débarque. C'est tout ce qu'ils ont le temps de dire avant qu'il ne les écrase comme des insectes...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Chrysalide. Vindicte 4 : Sang de Scarafeuille.
*(Chrysalide : si **SCOREUR** n'a utilisé aucun durant ce tour, il se soigne **1** à la fin de son tour.)*
*(Sang de Scarafeuille : au début de son tour, **SCOREUR** se soigne **1** .)*

Pack Multiman 5/6 — Version 4.2 — © Ankama

OMBRE
Vilain - Multiman

3 PM | 7 PV | 7 PA

Cartilage 3 — 1
Zone «Bâton». Vol de Vie.

Diabolo Chiste 4 — 2
1-2 Attire **1** ou Repousse **1**.

Brun Ténébreux
Ombre est un sombre personnage qui nourrit de noirs desseins. Mais pourquoi est-il si Vilain ? Probablement parce qu'il fait appel au côté obscur de sa force...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Sang des Ténèbres.
*(Sang des Ténèbres : si au moins un **Justicier** est en jeu, les sorts d'**OMBRE** gagnent le pouvoir **Perce-Armure**. Sinon, les dégâts soignent **1** à **OMBRE** au lieu de lui en infliger.)*

Pack Multiman 6/6 — Version 4.2 — © Ankama

ELOGIO
Osamodas

3 PM | 10 PV | 7 PA

Griffe Cinglante 3 — 1
2-6

Frappe du Craqueleur 6 — 1
1-3 Zone «Carré». Inflige +2 à la cible principale.

Invoc. de Craqueboule (2) 4
Met en jeu un **CRAQUEBOULE**.

Complètement craqueboulé
Elogio est si doué avec les craqueboules que ceux-ci le couvrent constamment d'éloges !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Crafteur. Résistance .

Krosmaster Saison 2 01/32 — Version 4.2 — © Ankama

SAM HYRRIT

Osamodas

2

5 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Fouet 3 — 1
1 - 3 Inflige +2 au Mob ciblé.

Invoc. de Prespic (1) 3
Met en jeu un **PRESPIC**.

Pique et pique et colle et gratte

Sam Hyrrit a le don pour agacer ses ennemis. Lorsqu'il leur colle son prespic dans les pattes, ça les pique et ça les gratte, au point qu'ils finissent par s'en irriter ! Résultat : ça les démange de lui mettre une raclée !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Invasion Urticante.

*(Invasion Urticante : **SAM HYRRIT** gagne le pouvoir **Riposte** dans la zone adverse.)*

Krosmaster Saison 2 02/32 — Version 4.2 — © Ankama

HARRY SAF

Osamodas

5

5 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

Corbac Embrasé 3 — 1
2 - 4

Piqûre Motivante 2 — 1
1 - 3 +1 . +2 supplémentaires au Mob ciblé.

Invoc. de Dragoune Rose (1) 4
1 - 2 Met en jeu une **DRAGOUNE ROSE**.

Ses ennemis le safent bien...

... face à Harry Saf, on s'en sort rarement sain et sauf !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Farmeur. Prospection. Résistance Naturelle.

*(Résistance Naturelle : les Mobs alliés ont le pouvoir **Armure**.)*

Krosmaster Saison 2 03/32 — Version 4.2 — © Ankama

RAOUL BAK

Xélor

3

8 | 3 PM | 8 PV | 6 PA

Horloge 5 — 2
2 - 5 Vole 1 à la cible.

Ralentissement 1
2 - 5 -1 .

Si tu recules...

Raoul Bak est un aventurier profondément nostalgique. On lui reproche d'ailleurs d'être un peu trop souvent tourné vers le passé. « C'était mieux avant. », « De mon temps ce ne serait jamais arrivé... », « Aaah c'était la belle époque ! » : Raoul est plein de regrets ! À tel point qu'avec le temps, ses adversaires comme ses alliés ont fini par l'appeler... mémé !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Chance ( ).

Krosmaster Saison 2 04/32 — Version 4.2 — © Ankama

HENUAL

Xélor - Amakna

2

4 | 3 PM | 5 PV | 7 PA

Flétrissement 4 — 1
2 - 4 Perce-Armure.

Dévouement 2
1 - 2 +2 à la cible sans marqueur + .

Passe-temps

Henual adore donner de son temps à ses amis. Il faut dire que du temps libre, il en a beaucoup. Alors, autant en faire profiter ses alliés ! Quelques heures supplémentaires par-ci, quelques minutes en rab par-là, Henual donne tout sans compter. Car contrairement à beaucoup d'autres Xélors, il n'a pas peur de le perdre, son temps.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance .

Krosmaster Saison 2 05/32 — Version 4.2 — © Ankama

JERRY ORLO

Xélor

1

2 | 2 PM | 4 PV | 6 PA

Poussière Temporelle 5 — 1
3 - 4 Zone «Carré». -1 .

Tout vient à point à qui sait attendre

Il défie les lois du temps. Il est un adversaire redoutable. Il sait réparer les rouages d'une horloge tout en dansant le bworkn'roll et en faisant la poussière. Il est grand, il est fort, il est beau, c'est Jerry Orlo ! Bon, d'accord, il a parfois un peu de mal à passer la seconde ou à se secouer les aiguilles, mais après tout, on n'a jamais dit qu'il était parfait !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 2 06/32 — Version 4.2 — © Ankama

KATSOU MEE

Iop

3

2 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Epée du Destin 3 — 1
Inflige +2 si **KATSOU MEE** a déjà blessé la cible ce tour-ci.

Sentence 4 — 1
2 - 3 Vol de Vie.

Sans dessous dessus

Katsou Mee n'est pas une guerrière à deux sous, ni une guerrière en dessous ! Au contraire, elle sait comment prendre facilement le dessus sur ses ennemis. Alors, ne la sous-estimez pas, car Katsou Mee mise justement là-dessus pour vous envoyer six pieds sous terre !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Crafteur. Agilité ( ).

Krosmaster Saison 2 07/32 — Version 4.2 — © Ankama

KITTY RAGE

Iop

5

5 | 3 PM | 14 PV | 8 PA

Tempête de Puissance 3 — 1
3 - 4 Invasion : Perce-Armure.

Couperet 4 — 2
Zone «Aiguille». -1 .

Mutilation Ardente 1 + 2
Ce tour-ci, les sorts de **KITTY RAGE** infligent +1 .

Ô rage, ô de l'espoir

Kitty a le sacrifice dans le sang. Elle aurait pu se faire disciple de Sacrieur, mais elle n'y a pas pensé. Ce qui prouve bien qu'elle est une Iop...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Résistance .

Krosmaster Saison 2 08/32 — Version 4.2 — © Ankama

EMMA SACRE

Iop - Brâkmar

4

0 | 4 PM | 12 PV | 6 PA

Epée de Iop 4 — 1
2 - 3 Zone «Croix».

Colère de Iop 8 — 4

Précipitation 2
-2 .
EMMA SACRE gagne immédiatement 4 .

Une lopette qui tranche

Une zone à nettoyer, des ennemis à éliminer ? Appelez Emma Sacre : sa colère fait des ravages !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Tacle. Compulsion.

*(Compulsion : chaque tour, le premier sort d'attaque lancé par **EMMA SACRE** inflige +1 .)*

Krosmaster Saison 2 09/32 — Version 4.2 — © Ankama

CHLOÉ MALETTE

Steamer

3

3 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Flibuste 3 — 1
1 - 3 Perce-Armure. +2 à la Tourelle ciblée, ou la déplace dans une case adjacente à celle-ci.

Pose d'Harponneuse (2) 2
1 - 2 Met en jeu une **HARPONNEUSE**.

Elle s'adapte à toutes les tailles !

Quand Chloé Malette vous propose de serrer la vis à votre adversaire, acceptez vite. Cette fille est peut-être marteau, mais elle retourne les têtes en moins de deux, et pour pas un clou en plus... Elle fait vraiment du bon boulon !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure.

Krosmaster Saison 2 10/32 — Version 4.2 — © Ankama

SARAH CROCHE
Steamer

4

5 | 3 PM | 13 PV | 7 PA

Vapor 4 — 2
1-4 Recul **1**. **+2** à la Tourelle ciblée.

Ecume 3 — 1
1-3 Zone «Croix». **+1** aux Tourelles ciblées.

Pose de Tactirelle (2) 2
1-2 Met en jeu une **TACTIRELLE**.

Chériii ! Ça va trancheeer !
Raccroche le premier. Nooon toi... Non toi d'abooord ! Nooon, toi j'te dis !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Crafteur.

Krosmaster Saison 2 11/32 — Version 4.2 — © Ankama

STEAMY WONDER
Steamer

1

0 | 3 PM | 6 PV | 5 PA

Courant 5 — 1
1-4 Déplace la cible dans une case adjacente à celle-ci.

Pose de Gardienne (1) 5
1-2 Met en jeu une **GARDIENNE**.

Supersteamy
Tous ses alliés s'accordent à le dire : Steamy est le soleil de leur vie ! Pendant un temps, elle quitta les champs de bataille pour se mettre au chant tout court. Mais rapidement, prise de scrupules à l'idée d'abandonner ses fidèles compagnons, elle retourna au front. N'est-elle pas adorable... ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 2 12/32 — Version 4.2 — © Ankama

DIVER BIREL
Enutrof - Astrub

3

6 | 3 PM | 9 PV | 6 PA

Pelle du Jugement 4 — 2
1-4 **-1** .

Invocation de Pelle Animée (1) 3
Met en jeu une **PELLE ANIMÉE**.

L'Enutrof à la pelle forte
On n'apprend pas à un paysan Enutrof comment manier sa pelle. Diver Birel saura vous recevoir si vous tentez de le faire ! Un conseil, gardez vos distances et laissez-le livrer ses tonneaux de bière en paix, cela vaudra mieux pour tout le monde...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Farmeur.

Krosmaster Saison 2 13/32 — Version 4.2 — © Ankama

EDMOND DENTIER
Enutrof

1

3 | 3 PM | 5 PV | 5 PA

Clé Réductrice 5 — 1
3-6 **-1** . **EDMOND DENTIER** reçoit **-1** .

La dent longue
Ce vieil Enutrof n'est visiblement pas décidé à casser sa pipe ! Il faut dire que pour conserver sa santé, il passe le plus clair de son temps à dénicher des trésors plutôt qu'à aller au front ! Son mot d'ordre : croquer les kamas à pleine dent avant de ne plus en avoir. Une chose est sûre : face à quelqu'un d'aussi mordu, c'est œil pour œil et dent pour dent !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Prospection.

Krosmaster Saison 2 14/32 — Version 4.2 — © Ankama

HERCUL EUDLA
Enutrof

4

8 | 4 PM | 10 PV | 7 PA

Pelle Massacrante 5 — 2
3-4 Zone «Croix».

Maladresse 2
1-4 **-1** .

Accélération 3
0-4 **+2** , ou **+1** si la cible est **HERCUL EUDLA**.

J'ai la pépelle qui me démange...
Avec lui, il faut que ça bouge ! Toujours en mouvement, cet Enutrof ne rechigne jamais à aller au combat. Ça, on peut dire qu'il avance, Hercul !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Prospection. Chance ( ). Résistance .

Krosmaster Saison 2 15/32 — Version 4.2 — © Ankama

PANDALIDA
Pandawa - Pandala

3

5 | 3 PM | 11 PV | 6 PA

Souffle Enflammé 1 + 4 — 2
Zone «Souffle».

Gueule de Bois 2 — 0
Repousse **1**. Si la cible est un personnage : Rapproche **1** et le prochain Souffle Enflammé du tour inflige **+1** .

Laissez-laaa souffleeeer !
Célèbre chanteuse, Pandalida a remporté la Laskar Amakdémie alors qu'elle venait d'avoir 18 ans. Si elle encaisse bien les critiques, le harcèlement de ses fans la pousse à fréquenter régulièrement des tavernes et à devenir experte en gueule de bois...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle. Intelligence ( ). Force ( ).

Krosmaster Saison 2 16/32 — Version 4.2 — © Ankama

MALI BOUH
Pandawa

5

5 | 4 PM | 13 PV | 7 PA

Picole 3 — 2
Recul **1**. **MALI BOUH** se soigne de **1** .

Lait de Bambou 2 — 0
1-3 Retire les marqueurs , et de la cible.

Chamrak 4
1-3 Déplace le personnage adverse adjacent. Ce personnage subit **1** .

Alerte y'a Mali Bouh !
Alors faites-vous la malle ou mettez les bouts !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Souillure.
*(Souillure : tant qu'ils sont adjacents à **MALI BOUH**, les personnages adverses perdent tous leurs pouvoirs sauf **Souillure**.)*

Krosmaster Saison 2 17/32 — Version 4.2 — © Ankama

POOCHAN
Pandawa - Pandala

1

5 | 3 PM | 5 PV | 5 PA

Coups de Bambou 5 — 1
1-2 Cibles Multiples.

Karcham 5
1-2 Déplace l'allié adjacent de Niveau ou Puissance **2** ou moins dans la case ciblée.

Place à Poochan !
On pourrait croire que Poochan a la langue bien pendue, mais il n'en est rien : cette Pandawa est en réalité très économe de ses mots. En traînant dans les tavernes de Pandala, elle a de toute façon vite compris que gosier assoiffé n'a point d'oreilles, et que les piliers de comptoirs n'avaient pas besoin d'être soutenus ou encouragés...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 2 18/32 — Version 4.2 — © Ankama

GEGARD LAPORT
Féca

2

4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Attaque Nuageuse 4 — 1
1-3 Si ce sort inflige au moins **1** , le prochain sort de **GEGARD LAPORT** inflige **+1** , ce tour-ci.

Bulle 2 — 0
4-5

Aide-mémoire
Gegard est toujours prêt à aider les autres. Mais il est également très distrait. Aussi, s'il vous dit qu'il garde la porte, vous pouvez être sûr que c'est autant pour rendre service que parce qu'il a égaré ses clefs.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Renvoi de Sort.
*(Renvoi de Sort : **GEGARD LAPORT** et les Krosmasters alliés adjacents à lui ont **Riposte**.)*

Krosmaster Saison 2 19/32 — Version 4.2 — © Ankama

WALLY FAILLEUR

Féca



PM 3 | PV 6 | PA 5

Attaque Naturelle — 1 - 4 | 5 | 1

Le Mur du front

Ce Féca est célèbre pour son incroyable capacité à encaisser les coups ! On dit qu'il résiste à tout, même au feu ! Il paraît même que son armure est à l'épreuve des boufballes. Une réputation qui impressionne grandement ses adversaires. Au point que certains aventuriers se servent de son nom pour se débarrasser de leurs ennemis en leur disant : « Va voir Failleur si j'y suis ! »

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Mise en Garde.

*(Mise en Garde : **WALLY FAILLEUR** et les Krosmasters alliés adjacents à lui ont les pouvoirs **Armure** et **Tacle**.)*

Krosmaster Saison 2 20/32 | Version 4.2 | © Ankama

DUC REX

Féca



PM 4 | PV 12 | PA 7

Retour du Bâton — 3 | 1

Zone «Bâton». Ce tour-ci, les prochains sorts de **DUC REX** infligent **+1** à la cible principale.

Aveuglement — 1 - 4 | 4 | 1

-1 . **-1** .

Téléportation — 1 - 4 | 2

Déplace **DUC REX**.

Tyranus Rex

Sortez couvert : il va vous coller une déculottée !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Bouclier Féca.

*(Bouclier Féca : **DUC REX** et les Krosmaster alliés adjacents à lui ont le pouvoir **Résistance** .)*

Krosmaster Saison 2 21/32 | Version 4.2 | © Ankama

AYAN

Eliatrope



PM 3 | PV 6 | PA 6

Brûlure de Wakfu — 2 | 1

Tunnel de Wakfu — 1 - 4 | 3

Déplace **AYAN**.

Attrape-moi si tu peux

Il est petit, il est aventureux, il est... insaisissable ! Ayan est l'une de ces créatures horripilantes qui vous filent toujours entre les doigts. Vous pensez le tenir ? Il glisse comme une anguille et retourne dans sa cachette, non sans vous avoir tiré la langue. C'est agaçant, hein ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Farmeur. Intelligence ( ).

Krosmaster Saison 2 22/32 | Version 4.2 | © Ankama

KIVIN

Eliatrope



PM 3 | PV 5 | PA 5

Feinte de Wakfu — 2 - 4 | 5 | 1

Invasion : Perce-Armure.

Fuite de Wakfu — 1 - 3 | 0

Déplace **KIVIN**.

L'éliatrope hop hop

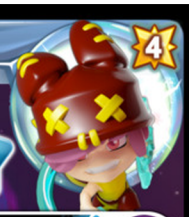
Kivin n'aime pas les blagues. Surtout quand c'est lui qui en fait l'objet : il a du mal à encaisser les moqueries et les attaques. Il n'est donc pas rare de l'entendre s'encourager avant un combat ou une discussion : il prononce alors un « Kiviiin !! » si passionné que ses interlocuteurs prennent peur et tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de lui. Une tactique comme une autre...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 2 23/32 | Version 4.2 | © Ankama

THIO

Eliatrope



PM 3 | PV 10 | PA 7

Butoir Wakfu — 1 - 4 | 4 | 2

Rapproche **1**.

Wakfu Vampirique — 1 - 3 | 2 | 0

Vol de Vie. Perce-Armure.

Transfert Groupé — 1 - 4 | 1

Zone «Croix». Déplace **THIO** ainsi que tous les Krosmasters alliés adjacents à lui dans les cases ciblées, en conservant la même disposition. Chaque Krosmaster déplacé reçoit **-1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insensible. Recyclage de Wakfu.

*(Recyclage de Wakfu : à chaque fois qu'il cible un personnage adverse avec un sort, **THIO** se soigne de **1** .)*

Krosmaster Saison 2 24/32 | Version 4.2 | © Ankama

GEIN

Sram



PM 5 | PV 14 | PA 7

Fourvoiement — 4 | 3

Cibles Multiples.

Insecticide — 1 - 3 | 2 | 0

Inflige **+2** au Mob ciblé. Traque : Repousse **1**.

Pose de Piège Sournois (4) — 1 - 3 | 3

Met en jeu un **PIÈGE SOURNOIS**.

Pulsion de Chakra — 0

GEIN reçoit immédiatement **+3** .

Il gagne le pouvoir **Critique** jusqu'à la fin du combat.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Agilité ( ). Force ( ).

Krosmaster Saison 2 25/32 | Version 4.2 | © Ankama

ADAMAÏ

Dragon - Confrérie du Tofu



PM 3 | PV 10 | PA 6

Sourire Sardonique — 2 - 4 | 3 | 1

-1 à la cible sans marqueur **-** .

Rime Éclectique — 1 - 3 | 2 | 0

+1 si la cible est un **Eliatrope**, ou est adjacente à un **Eliatrope**.

Métamorphose — 2

Remplace cet **ADAMAÏ** par un autre de même Niveau.

Un Dragon épique... et héroïque !

Le frère de Yugo est un allié très, très précieux...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Soutien Draconique.

*(Soutien Draconique : la caractéristique des autres alliés de la Confrérie du Tofu est augmentée de **2** points.)*

Krosmaster Saison 2 26/32 | Version 4.2 | © Ankama

QILBY

Eliatrope - Confrérie du Tofu



PM 2 | PV 16 | PA 10

Rempart — 1 - 3 | 5 | 1

Zone «Bâton». **-1** . **-1** . **-1** .

Mauvais Présage — 1 - 6 | 3 | 1

Perce-Armure.

Binocles — 0 - 2 | 1

+2 .

Trahison — 3 | 3

Met K.O. un ou plusieurs autres Krosmasters alliés. Remplace ce **QILBY** par un autre de même Niveau.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

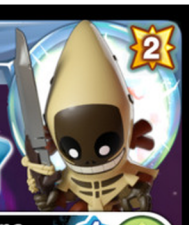
Prospection. Beuzeur.

*(Beuzeur : tous les Krosmasters alliés gagnent le Trait **Confrérie du Tofu**.)*

Krosmaster Saison 2 27/32 | Version 4.2 | © Ankama

RIKTUS AMAKNA

Bandit - Amakna



PM 3 | PV 7 | PA 6

Claymore d'Amakna — 4 | 1

Vol de Vie. Perce-Armure.

Muscu — 1 - 2 | 2 | 0

-1 si l'adversaire a **6** ou moins dans sa réserve.

Traits très terrifiants

Ce Bandit a des traits particulièrement effrayants. À tel point que lorsque ses victimes se retrouvent face à lui, un rictus de terreur se dessine sur leur visage ! Souriez, vous êtes attaqué !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Force ( ). Vol Plané.

*(Vol Plané : à chaque fois qu'il lance un jet de Tacle contre un Krosmaster adverse, **RIKTUS AMAKNA** lui vole **2** .)*

Krosmaster Saison 2 28/32 | Version 4.2 | © Ankama

RIKTUS BONTA

Bandit - Bonta

3 PM | 5 PV | 6 PA

Voûte de Bonta — 4 — 1
2 - 5 Rebond *(1→2)* : **-1** .

Torsion — 2 — 0
2 - 6 **-1** si l'adversaire a **6** ou moins dans sa réserve.

Il vous a à l'œil...

Ce Bandit n'a qu'un seul et énorme œil qui lui donne un air parfaitement idiot. À tel point que lorsque ses victimes se retrouvent face à lui, un rictus moqueur se dessine sur leur visage ! Souriez, vous êtes attaqué !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Agilité ( ). Délit de Fuite.

*(Délit de Fuite : à chaque fois qu'il lance un jet d'Esquive en étant adjacent à un Krosmaster adverse, **RIKTUS BONTA** lui vole **2** .)*

Krosmaster Saison 2 29/32 — Version 4.2 — © Ankama

RIKTUS SUFOKIA

Bandit - Sufokia

3 PM | 6 PV | 6 PA

Torche de Sufokia — 4 — 1
1 - 4 Zone «Pelle».

Apnée — 2 — 0
1 - 4 **-1** si l'adversaire a **6** ou moins dans sa réserve.

Imbu...vable

Ce Bandit imbu de lui-même a une attitude particulièrement arrogante. À tel point que lorsque ses victimes se retrouvent face à lui, un rictus de colère se dessine sur leur visage ! Souriez, vous êtes attaqué !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Chance ( ). Délit de Fuite.

*(Délit de Fuite : à chaque fois qu'il lance un jet d'Esquive en étant adjacent à un Krosmaster adverse, **RIKTUS SUFOKIA** lui vole **2** .)*

Krosmaster Saison 2 30/32 — Version 4.2 — © Ankama

RIKTUS BRAKMAR

Bandit - Brâkmar

3 PM | 8 PV | 6 PA

Cognée de Brakmar — 4 — 2
Cibles Multiples.

Ruse — 2 — 0
1 - 2 Inflige **+1** si l'adversaire a **6** ou moins dans sa réserve.

Armé jusqu'aux dents

Ce Bandit a une hygiène dentaire particulièrement douteuse. À tel point que lorsque ses victimes se retrouvent face à lui, un rictus de dégoût se dessine sur leur visage ! Souriez, vous êtes attaqué !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Intelligence ( ). Vol Plané.

*(Vol Plané : à chaque fois qu'il lance un jet de Tacle contre un Krosmaster adverse, **RIKTUS BRAKMAR** lui vole **2** .)*

Krosmaster Saison 2 31/32 — Version 4.2 — © Ankama

RIKTUS ÉLITE

Bandit - Vilain

3 PM | 13 PV | 8 PA

Marre-Tôt — 6 — 2
1 - 2 Zone «Marteau». Vole **1** à chaque Krosmaster ciblé.

Marre-Odeur — 2 — 0
0 - 4 **+1** ou **+2** au **Bandit** ou au **Vilain** ciblé.

Vol au Vent — 4
Vole et place face cachée une RD au Krosmaster ciblé.

Modèle look

Le plus beau sourire méchant du Monde des 12 !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insensible. Chef de Bande.

*(Chef de Bande : une fois votre composition d'équipe terminée, si elle contient exactement **12** Niveaux dont au moins **11** ayant le Trait **Bandit**, ajoutez-y un **Bandit** ou un **Vilain** de Niveau **2**.)*

Krosmaster Saison 2 32/32 — Version 4.2 — © Ankama

FILO KOMBA

Iop

3 PM | 10 PV | 6 PA

Tumulte — 3 — 1
2 - 3 Zone «Croix». L'une des cibles secondaires est attirée de **1** case vers la cible principale.

Intimidation — 3 — 2
1 - 2 Repousse **2**. Inflige **-1** par case traversée par la cible via l'effet de **Repousse**.

Au fil de son épée

Filo Komba est une petite filoute ! Si on la quitte des yeux pendant quelques minutes, cette petite lopette en profitera pour faire un maximum de bêtises. Dévaliser le stock de shigekax du voisin, dérober l'épée de son grand frère pour s'entraîner, tenter d'aller réveiller un Sadida...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique.

Krosmaster Junior 1/4 — Version 4.2 — © Ankama

MYTIK TAK

Xélor

3 PM | 6 PV | 7 PA

Gelure — 3 — 1
3 - 6

Rayon Nébuleux — 5 — 2
3 - 5 Zone «Croix».

Le marchand de sabliers va passer

Petit Xélor deviendra grand... Mytik Tak attend avec impatience de devenir un valeureux combattant adulé de tous. Un jour, il sera un héros, un vrai ! Les foules l'applaudiront ! Les horloges s'affoleront sur son passage ! Ah, le Krosmoz entier verra ce qui se cache sous ces bandelettes !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure.

Krosmaster Junior 2/4 — Version 4.2 — © Ankama

ERIK RAK

Enutrof

4 PM | 8 PV | 6 PA

Pelle Tueuse — 6 — 3
Zone «Pelle». **ERIK RAK** reçoit **2** pour chaque Krosmaster mis K.O. par ce sort.

Aumône — 3 — 1
2 - 4 **ERIK RAK** ramasse **1** sur sa propre case, sinon **Perce-Armure**.

Ça va être un peu juste...

Un Enutrof, ça creuse, ça creuse, un Enutrof, ça creuse énormément ! Erik Rak confirme bien cette règle : il répond toujours présent dès qu'il s'agit d'aller dénicher des trésors et des kamas !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive.

Krosmaster Junior 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

JAYMA GOURD

Pandawa

3 PM | 12 PV | 6 PA

Pandatak — 3 — 1
Zone «Aiguille» ou inflige **+1** .

Vague à Lame — 5 — 2
1 - 2 Zone «Bâton» ou **Vol de Vie**.

C'est ma réserve personnelle !

En bonne Pandawa, Jayma Gourd a toujours soif ! Après une dure journée, elle aime se détendre et siroter ses boissons favorites. Jus de larve orange, cocktail à la noix de kokoko, sirop de bananagrume : peu importe le flacon pourvu que Jayma décompresse !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle.

Krosmaster Junior 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

REINE DES VOLEURS

Sram - Bandit

3 PM | 14 PV | 7 PA

Hold-up — 3 — 1
Vole **1** au Krosmaster ciblé.

Misère — 2
1 - 4 Retire **1** .

Banqueroute — 4 — 1
1 - 2 **-4** . Le Krosmaster ciblé perd **4** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Rapine Occulte.

*(Rapine Occulte : au début de son tour, la **REINE DES VOLEURS** :*
*- inflige **+1** ce tour avec ses sorts d'attaque si elle a moins de dans son stock que celui de l'adversaire.*
*- gagne immédiatement **+2** si elle en a autant ou plus.)*

Pack Duel #2 1/2 — Version 4.2 — © Ankama

ROI NIDAS
Enutrof

4 PM | 12 PV | 7 PA

Pécule 3 — 1
2 - 4 Si la cible est un Krosmaster adverse, il dépose **1** de sa réserve sur la case ciblée.

Rapiat 2
1 - 4 Ramasse **1** dans la case ciblée.

Toucher Aurifère 2 ✦ 2 — 1
Repousse **1**. **-2** à l'adversaire ciblé.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Magot Sacré.
*(**Magot Sacré** : à chaque fois qu'il inflige une ou plusieurs à un Krosmaster adverse, le **ROI NIDAS** :*
*- gagne **1** s'il a moins de dans son stock que l'équipe adverse.*
*- se soigne de **1** s'il en a autant ou plus.)*

Pack Duel #2 2/2 — Version 4.2 — © Ankama

KERUBIM - Conteur
Ecaflip - Astrub

3 PM | 12 PV | 7 PA

Vieux Réflexes 2 — 1

Destin d'Ecaflip 3 — 1
1 - 2 Repousse **2**. **-1** à l'adversaire ciblé.
Inflige **+1** si la cible n'est pas repoussée.

Felinpourlotre 4
3 - 4 Repousse **2**. Si la cible est un allié, elle est soignée de **3**. Si c'est un adversaire, elle subit **2** et **KERUBIM** se soigne **2**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Trésors de Kerubim.
*(**Trésors de Kerubim** : au début du tour de l'équipe de **KERUBIM**, jouer à pile ou face :*
*Pile : **KERUBIM** reçoit **+1**. Face : **KERUBIM** reçoit **+2**.)*

Pack Kerubim 1/4 — Version 4.2 — © Ankama

KERUBIM - Jeune
Ecaflip

4 PM | 13 PV | 7 PA

Griffes de Céangal 3 — 1
1 - 2 **-1** .

Jackpot 7 — 2
1 - 3 Si la cible est un adversaire, jouez **3** fois à Pile ou Face. Si vous obtenez **3** Face, inflige **+5** .

Griffe Joueuse 4 — 2
Zone «Aiguille».

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Seconde Chance d'Ecaflip.
*(**Seconde Chance d'Ecaflip** : quand **KERUBIM** effectue un jet de Critique, Armure, Tacle ou Esquive, il doit relancer tous les dés si chaque résultat n'est pas une réussite. Il doit accepter le second résultat.)*

Pack Kerubim 2/4 — Version 4.2 — © Ankama

JORIS - Enfant
Astrub

5 PM | 3 PV | 6 PA

Chatouilles 3 — 0
Inflige **+1** par Trait du personnage ciblé.

Histoire
Fils adoptif de Kerubim, Joris est un petit bonhomme curieux et plein d'enthousiasme ! Quand il ne s'amuse pas avec sa fidèle Pupuce dans l'arrière-boutique de son Papycha, il écoute attentivement les histoires passionnantes que lui raconte ce dernier. Un jour, il le sait, lui aussi explorera le Monde des Douze et deviendra un grand aventurier... Mais pour l'instant, du haut de ses 7 ans, il se contente de rêver en réclamant encore et toujours plus d'anecdotes !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Insensible. Immunisé .

Pack Kerubim 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

LOU
Ouginak - Astrub

3 PM | 6 PV | 6 PA

Martifouette 5 — 1
Perce-Armure. **+2** . **+1** .

Attraction Canine 2
2 - 3 Attire **1**.

Histoire
Chasseuse de trésor, détective, boulangère : en plus d'être une femme de caractère, Lou est une véritable aventurière ! Ce qui n'est pas pour déplaire à Kerubim Crépin ni à Indie Delagrandaventure, qui rivalisent d'imagination pour séduire la belle Ouginak...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Dressage.
*(**Dressage** : un personnage adverse qui a commencé son tour adjacent à **LOU** ne peut pas lancer de sort qui la ciblerait durant ce tour.)*

Pack Kerubim 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

TERMINATOT WAKFU
Chevalier

3 PM | 10 PV | 6 PA

Frappe de Wakfu 3 — 1
1 - 3 Perce-Armure.

Toucher du Boss 3 — 0
1 - 2 **+2** . **+1** au Chevalier ciblé.

Son sabre lacère
« Hasta la vista, Bilby ! Je reviendrai... » C'est ce que cet adepte du Wakfu, véritable machine de guerre, a coutume de dire à ses ennemis avant de les massacrer. Nul n'a jamais compris pourquoi...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure. Esquive.

Promo S2 - Terminatot 1/3 — Version 4.2 — © Ankama

TERMINATOT STASIS
Chevalier

3 PM | 10 PV | 6 PA

Frappe de Stasis 3 — 1
1 - 3 Vol de Vie.

Incursion 3 — 1
1 - 2 **+2** . **-1** au Chevalier ciblé.

Le pire contre-attaque
« Hasta la vista, Bilby ! Je reviendrai... » C'est ce que cet adepte de la Stasis, véritable machine de guerre, a coutume de dire à ses ennemis avant de les massacrer. Nul n'a jamais compris pourquoi...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Tacle.

Promo S2 - Terminatot 2/3 — Version 4.2 — © Ankama

TERMINATOT GAULDE
Chevalier - Ultime

3 PM | 10 PV | 6 PA

Découpage 4 — 1
Perce-Armure. Vol de Vie. **-1** . **-1** .

Krosmo-Fulgur 2 — 2
1 - 2 **TERMINATOT GAULDE** reçoit **+2** si aucun autre **Chevalier** allié n'est en jeu. Inflige **+1** si le Krosmaster ciblé a **7** ou plus.

Terminus, tout le monde se fait descendre !
« Hasta la vista, Bilby ! Je reviendrai... » C'est ce que cette véritable machine de guerre a coutume de dire à ses ennemis avant de les massacrer. Nul n'a jamais compris pourquoi...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Totologie.
*(**Totologie** : tant qu'au moins un autre **Chevalier** allié est en jeu, **TERMINATOT GAULDE** gagne **Armure**, **Critique**, **Esquive** et **Tacle**.)*

Promo S2 - Terminatot 3/3 — Version 4.2 — © Ankama

PHAERIS - Anéanti
Dragon

3 PM | 6 PV | 5 PA

Bastion 5 — 1
Invasion : Perce-Armure. Sinon, **PHAERIS** se soigne de **2** .

10.000 ans, toutes ses dents
Phaéris le Puissant n'est pas un dragon qui prête à la plaisanterie. Il a tenu le siège de l'Archipel de Griffes Pourpres pendant plus d'un mois, seul contre toute une armée ! Mais cette bataille l'a quelque peu émoussé, et il consacre désormais tous ses efforts à protéger Yugo et ses amis. C'est peut-être la première fois en dix mille ans qu'un guerrier pourrait ajouter un dragon à son tableau de chasse...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Protecteur de Griffes Pourpres.
*(**Protecteur de Griffes Pourpres** : un personnage adverse qui a commencé son tour adjacent à **PHAERIS** ne peut pas lancer de sort qui ne le ciblerait pas ce tour-ci.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 1/6 — Version 4.2 — © Ankama

CLÉOPHÉE

Crâ - Confrérie du Tofu

2 | 7 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Culbute 2 — 1
Déplace **CLÉOPHÉE** dans une des cases adjacentes au personnage adverse ciblé.

Tir Impétueux 3 — 5
2 - 5 — Inflige **-1** par case de distance à la cible.

Une agaçante petite sœur

Cléophée imite tout ce que fait sa grande soeur, Evangelyne. Certains y voient une preuve de son admiration pour elle... mais en vérité, Cléophée est simplement jalouse de son succès !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Dynamo.

*(**Dynamo** : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, **CLÉOPHÉE** gagne immédiatement **1** à chaque fois qu'elle inflige une ou plusieurs à un Krosmaster adverse.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 2/6 — Version 4.2 — © Ankama

ADAMAÏ - Dragon

Dragon - Confrérie du Tofu

3 | 7 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Frappe Synergique 3 — 1
Inflige **+1** si un Eliatrope est adjacent à la cible.

Envol Épique 2 — 1
1 - 3 — Rapproche **2**. Perce-Armure.

Métamorphose 2
Remplace cet **ADAMAÏ** par un autre de même Niveau.

Polymorphe éclectique

Mais où peut bien disparaître son chapeau ? Mystère...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Farce Draconique.

*(**Farce Draconique** : la caractéristique des autres alliés de la **Confrérie du Tofu** est augmentée de **1** point.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 3/6 — Version 4.2 — © Ankama

YUGO - Jeune Roi

Eliatrope - Confrérie du Tofu

4 | 8 | 3 PM | 12 PV | 8 PA

Wakfurie 1 + 4 — 1
Inflige **+2** si **YUGO** a au moins **6** . Sinon, Zone «Aiguille».

Disque d'Assaut 1 + 3
2 - 2 — Déplace **YUGO**, puis il inflige **1** à chaque personnage adjacent à lui.

Genki Tawa 5 — 0
1 - 3 — Inflige **+1** pour chaque autre Eliatrope allié en jeu.

Laisse partir mon peuple !

Le véritable roi est de retour, et il n'est pas content...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Wakfougue.

*(**Wakfougue** : tant que **YUGO** a moins de **6** , il gagne le pouvoir **Riposte** et sa caractéristique est augmentée de **1** point.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 4/6 — Version 4.2 — © Ankama

TRISTEPIN - Tristecoeur

Iop - Possédé - Confrérie du Tofu

5 | 9 | 3 PM | 16 PV | 7 PA

Mandale 3 — 2
Invasion : Repousse **1** ou Zone «Hache».

Chasse au Gros 9 — 0
Inflige **+1** par Niveau du Krosmaster ciblé. Défausse une RD à la cible.

Bond Rubilesque 1
1 - 2 — Déplace **TRISTEPIN**. Les adversaires adjacents reçoivent **-1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Galvanisation. Shushutage.

*(**Galvanisation** : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, **TRISTEPIN** a le pouvoir **Force** ().)*

*(**Shushutage** : le sort **Chasse au Gros** coûte **1** de moins par tranche de **2** sur **TRISTEPIN**.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 5/6 — Version 4.2 — © Ankama

QILBY - Traître

Eliatrope - Vilain

6 | 6 | 3 PM | 16 PV | 10 PA

Déluge de Wakfu 7 — 4
1 - 2 — Cibles Multiples.

Déflagration de Wakfu 6 — 4
1 - 2 — Repousse **4**.

Faux-Derche 5 — 4
1 - 2 — **+3** .

Faux-Pas 4 — 4
1 - 2 — Déplace **QILBY** dans une case adjacente à lui. **QILBY** reçoit **+1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insensible. Faux-Frère.

*(**Faux-Frère** : les sorts de **QILBY** infligent **-1** pour chaque autre Krosmaster allié en jeu.)*

Promo S2 - Wakfu Spécial 6/6 — Version 4.2 — © Ankama

KANNIBOUL ARCHER

Kanniboul - Sauvage

1 | 1 | 2 PM | 5 PV | 5 PA

Occulovore 5 — 1
2 - 3 — **-1** .

Pas plus d'une corde à son arc

À force de manger du Crâ à tous les repas, ce Kanniboul s'est mis en tête d'apprendre à tirer à l'arc. Ce qui est idiot, car dans la jungle, il y a trop d'arbres pour pouvoir tirer à longue distance. Il s'est donc spécialisé dans l'art de tirer sur des cibles qui se trouvent juste à ses pieds. Et il est plutôt doué pour ça, la preuve, il lui reste encore trois orteils !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Portée sauvage.

*(**Portée Sauvage** : pour chaque tranche de **2** **Sauvages** alliés en jeu, les sorts de **KANNIBOUL ARCHER** gagnent **+1** **max**. Au début du combat, si le nombre de **Sauvages** alliés est égal ou inférieur à **4**, **KANNIBOUL ARCHER** gagne **+1** *max*.)*

Krosmaster Saison 3 01/16 — Version 4.2 — © Ankama

KANNIBOUL SARBAK

Kanniboul - Sauvage

1 | 5 | 3 PM | 6 PV | 5 PA

Podovore 5 — 1
2 - 3 — Attire **1**.

Le tube de l'été

Pauvre Sarbak qui a perdu toutes ses dents ! Il est obligé de se nourrir avec une paille. Heureusement, cette paille possède de multiples fonctions et peut servir d'instrument de musique, de machine à bulles et de sarbacane pour la chasse. Du moins, s'il arrive à se souvenir qu'il faut alors souffler, et non aspirer...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Portée sauvage.

*(**Portée Sauvage** : pour chaque tranche de **2** **Sauvages** alliés en jeu, les sorts de **KANNIBOUL SARBAK** gagnent **+1** **max**. Au début du combat, si le nombre de **Sauvages** alliés est égal ou inférieur à **4**, **KANNIBOUL SARBAK** gagne **+1** *max*.)*

Krosmaster Saison 3 02/16 — Version 4.2 — © Ankama

KANNIBOUL JAV

Kanniboul - Sauvage

2 | 6 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Javeleau 5 — 1
2 - 3 — Perce-Armure.

Festin 2 — 0
1 - 3 — Repousse **1**.

Le bout pointu en avant

Triple champion kamalympique du lancer de javelot, Jav est capable, en un seul mouvement, d'embrocher sa proie de part en part, d'allumer un feu sous celle-ci, et de la faire cuire. Barbecue instantané ! Qui en veut ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Portée sauvage.

*(**Portée Sauvage** : pour chaque tranche de **2** **Sauvages** alliés en jeu, les sorts de **KANNIBOUL JAV** gagnent **+1** **max**. Au début du combat, si le nombre de **Sauvages** alliés est égal ou inférieur à **4**, **KANNIBOUL JAV** gagne **+1** *max*.)*

Krosmaster Saison 3 03/16 — Version 4.2 — © Ankama

KANNIBOUL THIERRY

Kanniboul - Sauvage

2 | 2 | 3 PM | 6 PV | 6 PA

En-Cas 6 — 1
2 - 3 — Zone «Carré». Perce-Armure.

Rouler de Nodkoko (1) 2
2 - 3 — Met en jeu une **NODKOKO**.

Tout à fait, Thierry

Tout ce qu'il est possible de faire avec ses munitions de fronde, Thierry l'a essayé : la chasse, le lancer du poids, le bowling... C'est devenu un expert des grosses noix poilues !

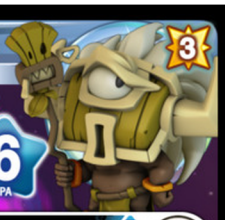
Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Portée sauvage.

*(**Portée Sauvage** : pour chaque tranche de **2** **Sauvages** alliés en jeu, les sorts de **KANNIBOUL THIERRY** gagnent **+1** **max**. Au début du combat, si le nombre de **Sauvages** alliés est égal ou inférieur à **4**, **KANNIBOUL THIERRY** gagne **+1** *max*.)*

Krosmaster Saison 3 04/16 — Version 4.2 — © Ankama

KANNIBOUL EBIL 3
Kanniboul - Sauvage



7 | 3 PM | 11 PV | 6 PA

Bâton d'Ebil 5 | 2
2 - 3 Zone «Bâton». Rapproche 1.

À taaable ! 1
Jusqu'à la fin de votre tour, les Kannibouls alliés perdent tous leurs pouvoirs et leurs sorts d'attaque infligent +1 .

Ebil est maboul
Lorsqu'il était jeune et fringant, on ne voyait jamais Ebil sans son fidèle chienchien. Et puis un jour, la pauvre bête disparut sans laisser de trace...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Portée sauvage.
(Portée Sauvage : pour chaque tranche de 2 Sauvages alliés en jeu, les sorts de KANNIBOUL EBIL gagnent +1 max. Au début du combat, si le nombre de Sauvages alliés est égal ou inférieur à 4, KANNIBOUL EBIL gagne +1 max.)

Krosmaster Saison 3 05/16 Version 4.2 © Ankama

MOON 5
Sauvage - Dieu



2 | 4 PM | 12 PV | 7 PA

Coup de Moon 6 | 4
Zone «Marteau».

Moon Walk 2 | 1
Recul 1. Attire 1.

Lancer de Nodkoko (2) 2 | 1
2 - 3 Met en jeu une NODKOKO.

Le p'tit Moon à sa moumoune
C'est marrant, je l'imaginais plus grand.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle. Marteau de Moon.
(Marteau de Moon : quand MOON est mis K.O., il n'est pas retiré du terrain et se soigne de toutes ses .)

Krosmaster Saison 3 06/16 Version 4.2 © Ankama

DRAGOETH LE PENSEUR 2
Dragoeuf



5 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Météorite 3 | 1
1 - 4 Repousse 1 l'invocation ciblée. Inflige -1 à l'allié ciblé.

Ponte de Dragoeuf Immature (1) 3
Rapproche 1. Met en jeu un DRAGOEUF IMMATURE dans la case libérée par DRAGOETH LE PENSEUR.

C'est pas ma Faust à moi
Philosophe et artiste, Dragoeth est une vraie grosse tête, même sans sa coquille. Son cerveau absorbe la connaissance comme une éponge ! Si seulement il arrêtait de dévorer ses éditeurs, son génie serait reconnu...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Force ( ). Couvaison.
(Couvaison : au début du tour de DRAGOETH LE PENSEUR, ses DRAGOEUFS IMMATURES invoqués gagnent +2 .)

Krosmaster Saison 3 07/16 Version 4.2 © Ankama

DRAGEAUFOL LA JOYEUSE 3
Dragoeuf



5 | 3 PM | 11 PV | 7 PA

Frétillos 4 | 2

Bichonnage 3
1 - 3 Échange de position avec le Dragoeuf allié ou le Dragon allié ciblé.

Ponte de Dragoeuf Immature (2) 3
Rapproche 1. Met en jeu un DRAGOEUF IMMATURE dans la case libérée par DRAGEAUFOL LA JOYEUSE.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Chance ( ). Couvaison.
(Couvaison : au début du tour de DRAGEAUFOL LA JOYEUSE, ses DRAGOEUFS IMMATURES invoqués gagnent +2 .)

Krosmaster Saison 3 08/16 Version 4.2 © Ankama

DRAGUEUSE 4
Dragoeuf



5 | 4 PM | 11 PV | 7 PA

Draguage 3 | 1
1 - 6 Attire 1.

Dragorlotage 3 | 0
1 - 3 Si la cible est un DRAGOEUF IMMATURE, Repousse 2 et +1 . Sinon, Repousse 1.

Ponte de Dragoeuf Immature (2) 3
Rapproche 1. Met en jeu un DRAGOEUF IMMATURE dans la case libérée par DRAGUEUSE.

Maquillée comme une charrette volée
Mon charme ? Tout est dans le déguisement, mon chou.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Agilité ( ). Couvaison.
(Couvaison : au début du tour de DRAGUEUSE, ses DRAGOEUFS IMMATURES invoqués gagnent +2 .)

Krosmaster Saison 3 09/16 Version 4.2 © Ankama

CROCABULIA 5
Dragoeuf



8 | 4 PM | 15 PV | 7 PA

Souffle de Crocabulia 4 | 2
Zone «Souffle».

Ponte de Dragoeuf Immature (2) 3
Rapproche 1. Met en jeu un DRAGOEUF IMMATURE dans la case libérée par CROCABULIA.

Dragomelette 1 + 2
1 - 8 Déplace le DRAGOEUF IMMATURE ciblé dans une case adjacente à CROCABULIA.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Intelligence ( ). Couvaison.
(Couvaison : au début du tour de CROCABULIA, ses DRAGOEUFS IMMATURES invoqués gagnent +2 .)

Krosmaster Saison 3 10/16 Version 4.2 © Ankama

NAKUNBRA 2
Chafer - Piwate



2 | 3 PM | 6 PV | 7 PA

Embrochement 5 | 2
Zone «Aiguille».

Force des Âmes Putrides 3
0 - 3 +1 .+1 au Chafer ou au Spectre ciblé.

Livré en kit avec une pièce manquante
L'infirmité de Nakunbra est une histoire tragique, qu'il partage avec ses cousins Nakunjamb, Napadpied, Naketroikotes, Nakelamoitiéduhaut et Napudtete. Il a fallu des jours pour retrouver tous les morceaux...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Frères de la Côte.
(Frères de la Côte : à chaque fois que NAKUNBRA subit 2 ou plus, chaque autre Piwate allié se soigne de 1 .)

Krosmaster Saison 3 11/16 Version 4.2 © Ankama

BOOMBA 1
Chafer - Piwate



3 | 3 PM | 4 PV | 5 PA

Bombombe 5 | 1
1 - 3 Zone «Carré». Perce-Armure.

Quand votre coeur fait boum
Allumer la mèche du canon est une tâche ingrate et peu reluisante, mais Boomba s'en charge avec grâce. Il sait très bien que ce n'est qu'un travail comme un autre. Sa vraie passion, c'est la musique ! Il adore jouer de la batterie (de canons), de la bombarde, et chanter (en canon) avec ses camarades. Un jour, il lancera son propre groupe, et il est certain de faire un can... un carton !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Frères de la Côte.
(Frères de la Côte : à chaque fois que BOOMBA subit 2 ou plus, chaque autre Piwate allié se soigne de 1 .)

Krosmaster Saison 3 12/16 Version 4.2 © Ankama

BEN LE RIPATE 4
Chafer - Piwate - Frigost



9 | 3 PM | 10 PV | 7 PA

Mousse Haillon 3 | 1
1 - 3 Zone «Croix».

Tore Tue 1
Jusqu'à la fin du tour, les personnages alliés gagnent le pouvoir Immunité .

Vague Menteuse 4 | 3
1 - 3 Cibles Multiples. -1 . +1 .

Natif de l'Île du Crâne
Rettible ripate avec un géler fédaut d'écolution.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Frères de la Côte.
(Frères de la Côte : à chaque fois que BEN LE RIPATE subit 2 ou plus, chaque autre Piwate allié se soigne de 1 .)

Krosmaster Saison 3 13/16 Version 4.2 © Ankama

DÉMINOBOULE

Minos

3

2 PM | 13 PV | 7 PA

Coup de Boulet 5 — 3
Zone «Marteau». Rapproche **2**.

Souffle Libératoire 3 — 1
Cibles Multiples. Repousse **1**.

Une seule, mais de taille !

Le manque d'humour du Déminoboule est proverbial. Aussi, n'allez jamais le traiter de boulet, ou lui dire qu'il a perdu la boule, ou de se tondre la boule à zéro. Du moins, si vous tenez à rester une créature à trois dimensions !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Totor.

*(Totor : tant qu'un autre **Minos** allié est en jeu, les sorts d'attaque de **DÉMINOBOULE** ont **Perce-Armure**.)*

Krosmaster Saison 3 14/16 — Version 4.2 — © Ankama

MINOTOROR

Minos

4

3 PM | 14 PV | 7 PA

Sabotage 3 — 2
+1 aux **Minos** alliés si la cible est un Tofu allié.

Lancer de Tofu (2) 3 — 1
Repousse **2**. Met en jeu un **TOFU** dans la case libérée par le personnage ciblé.

Graines Magiques 4
Cibles Multiples. Chaque personnage ciblé est soigné de **1** . **+1** aux **Tofus** alliés ciblés.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Totor.

*(Totor : tant qu'un autre **Minos** allié est en jeu, les sorts d'attaque de **MINOTOROR** ont **Perce-Armure**.)*

Krosmaster Saison 3 15/16 — Version 4.2 — © Ankama

OTOMAÏ

Alchimiste - Féca

6

4 PM | 12 PV | 4 PA

Brûlure d'Ogrines 4 — 2
Inflige **+1** s'il y a au moins **1** marqueur et sur la cible.

Divergence Philosophale 3 — 0
+1 , **+1** à l'allié ciblé.
-1 , **-1** à l'adversaire ciblé.

Inversion des Clapets 2 — 0
Inverse les marqueurs , de la cible.

Puissance Alchimique 1 — 0
Double les marqueurs , de la cible.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Crafteur. Insensible. Sac à Potions.

*(Sac à Potions : au début de son tour, **OTOMAÏ** se soigne **1** et reçoit immédiatement **+4** ou **+2** .)*

Krosmaster Saison 3 16/16 — Version 4.2 — © Ankama

LE CHOUQUE

Piwate - Spectre

5

4 PM | 13 PV | 8 PA

Sabordage 5 — 2
Rapproche **1**.

Sabrage Sans Gain 3 — 1
Vol de Vie. Inflige **+1** à l'allié ciblé.

Eventration 4 — 1
Soigne **1** des alliés adjacents à la cible.

Lui n'est pas un gentil fantôme...

Plutôt un Maître de la peur dont l'art délicat se perd.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Prospection. Hissez Haut.

*(Hissez Haut : à chaque fois qu'un autre personnage allié subit au moins **1** , **LE CHOUQUE** gagne **+1** .)*

Extension Piwate Island 1/1 — Version 4.2 — © Ankama

TOFU ROYAL

Tofu - Roi - Amakna

3

4 PM | 8 PV | 6 PA

Bécot Royal 3 — 1
Si la cible est un adversaire, **TOFU ROYAL** se soigne **1** .

Envolée Royale 5 — 3
TOFU ROYAL gagne immédiatement **3** .

Invoc. Royale de Tofu (3) 3
Met en jeu un **TOFU**.

Roi des prises de bec

Il va vous voler dans les plumes !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Insaisissable. Tofuteur Royal.

*(Tofuteur Royal : les alliés avec le Trait **Tofu** ont le pouvoir **Critique**.)*

Krosmaster Quest 1/2 — Version 4.2 — © Ankama

BOUFTOU ROYAL

Bouftou - Roi - Tainéla

3

3 PM | 10 PV | 7 PA

Morsure Royale 3 — 1
Perce-Armure.

Charge Royale 4 — 2
Rapproche **2** de l'unité ciblée.

Invoc. Royale de Bouftou (2) 4
Met en jeu un **BOUFTOU**.

Les coups et les odeurs

Le roi mord ! Vive le roi !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Tacle. Bouftonneur Royal.

*(Bouftonneur Royal : les alliés avec le Trait **Bouftou** ont le pouvoir **Armure**.)*

Krosmaster Quest 2/2 — Version 4.2 — © Ankama

DJAUL

Démon - Brâkmar

1

3 PM | 5 PV | 5 PA

Humour Noir 5 — 1
Échange les de **DJAUL** avec celles du personnage adverse ciblé.

Protecteur du mauvais goût

Qui a dit que les démons n'avaient pas le sens de l'humour ? Vous croyez que Djaul est là, mais il n'y est pas vraiment ! Vous pensiez avoir trouvé la sortie de l'Hormonde, mais vous êtes revenu à l'entrée ! Vous croyiez ramasser un kama, mais c'était en fait la tête décapitée de votre bien-aimée ! Ha ha, quel boute-en-train ce Djaul...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Facéties de Descendre.

*(Facéties de Descendre : au début du combat, **DJAUL** devient Niveau **0** jusqu'à la fin du combat.)*

Pack Dark Heroes 1/6 — Version 4.2 — © Ankama

DARK VLAD

Iop - Maudit - Incarnam

2

3 PM | 9 PV | 6 PA

Epée de Vlad 3 — 1
+1 . Vol de Vie.

Choc de Flammes 3 — 1
Cibles Multiples. Inflige **+1** à la cible principale par personnage allié ciblé.

Il brûle de vous rencontrer

Il y a quelque chose de cramé au labyrinthe du Dark Vlad... La rage qui le consume ne fait pas de distinction : toutes ses victimes finiront en petit tas de cendres !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Iopinisme. Enkarnation.

*(Iopinisme : au début du combat, chaque autre Krosmaster allié subit **2** .)*

*(Enkarnation : si **DARK VLAD** met K.O. un autre Krosmaster allié durant son tour, remplacez-le par **DARK VLAD - Enkarné**.)*

Pack Dark Heroes 2/6 — Version 4.2 — © Ankama

KRISS LA KRASS

Sacrieur - Boufbowler - Brâkmar

3

4 PM | 12 PV | 6 PA

Glissade Contrôlée 3 — 1
Rapproche **1**. Repousse **1**. Inflige **-1** à la **Boufballe** ou au **Boufbowler** allié ciblé.

Fraude 3 — 1
Le Krosmaster adverse ciblé perd tous ses pouvoirs jusqu'à la fin de votre tour.

Au Boufbowl, tricher, c'est noble.

Kriss la Krass est un joueur vicieux. La rapidité de ses blocages et l'imprécision volontaire de ses tacles n'ont d'égal que la puissance de ses châtaignes. À éviter comme la peste.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Tricheur Invétéré.

*(Tricheur Invétéré : une fois par partie, au début de son tour, **KRISS LA KRASS** peut payer **6** : jusqu'au début de son prochain tour, remplacez chacun de ses jets de dés par une réussite.)*

Pack Dark Heroes 3/6 — Version 4.2 — © Ankama

CORBEAU NOIR

Osamodas - Justicier - Vilain - Chevalier - Bandit

4 | 4 PM | 10 PV | 7 PA

Sombre Pik — 3 — 1
1 - 2 Zone «Aiguille». Perce-Armure.

Piqué de Corbac (3) — 4 — 0
1 - 4 Met en jeu un **CORBAC** dans une case adjacente au personnage adverse ciblé.

Envol du Corbeau Noir — 1
CORBEAU NOIR gagne immédiatement **2** et le pouvoir **Insaisissable** jusqu'à la fin de son tour.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Prospection. Armure. Rire du Corbeau Noir.
*(Rire du Corbeau Noir : au début du combat, chaque Krosmaster adverse reçoit **-1** . De plus, chaque Krosmaster adverse de Niveau **6** ou plus reçoit **-1** et **-1** .)*

Pack Dark Heroes 4/6 — Version 4.2 — © Ankama

VAMPYRO

Vampire - Possédé - Katrepat

8 | 4 PM | 10 PV | 7 PA

Vents Ombrageux — 6 — 3
1 - 4 **-2** .

Vampyrankylose — 3 — 0
Repousse **3**.

Goulification (4) — 4 — 2
1 - 2 Vol de Vie. Si le Krosmaster ciblé est mis K.O. grâce à ce sort, met en jeu une **GOULE** dans la case ciblée.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Krostylé. Chauffe qui Peut.
*(Krostylé : au début du combat, met en jeu une **GOULE** dans chaque case adjacente à **VAMPYRO**.),*
*(Chauffe qui Peut : une fois par tour, si un Tofu termine son tour adjacent à **VAMPYRO**, ce dernier reçoit **-2** et **-1** .)*

Pack Dark Heroes 5/6 — Version 4.2 — © Ankama

KATAR

Sacrieur - Possédé

9 | 3 PM | 12 PV | 8 PA

Etouffement — 1 + 7 — 3
1 - 4

Epée Tripes — 1 + 4 — 1
Inflige **+1** pour chaque **10** sur **KATAR**.

Tentacules Noirs — 2 — 2
1 - 4 Attire **3**. Vol de Vie.

Dégobillage (6) — 3 + 4
Met en jeu un **REJETON DE KATAR**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Crève-Coeur. Lien Katarsix.
*(Crève-Coeur : au début du combat, **KATAR** reçoit **+4** .)*
*(Lien Katarsix : **KATAR** augmente sa caractéristique de **4** points pour chaque **REJETON DE KATAR** allié en jeu.)*

Pack Dark Heroes 6/6 — Version 4.2 — © Ankama

SAMOURAÏ CARDBOARD TUBE

Justicier

5 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Eveil Printanier — 2 — 0
1 - 3 Rapproche **1**.
Le prochain sort du tour inflige **+1** .

Zenith Estival — 2 — 0
1 - 2 Perce-Armure.
Le prochain sort du tour inflige **+1** .

Déclin Automnal — 2 — 0
1 - 2 Zone «Aiguille».
Le prochain sort du tour inflige **+1** .

Eclipse Hivernale — 2 — 0
1 - 2 Vol de Vie.
Le prochain sort du tour inflige **+1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Vindicte 2 : Protecteur des Faibles.
*(Protecteur des Faibles : tant que **SAMOURAÏ CARDBOARD TUBE** est en jeu, lui et les Krosmasters alliés de Niveau **2** ou moins gagnent un même pouvoir parmi **Agilité**, **Chance**, **Force** et **Intelligence**.)*

Promo S3 - Spécial 1/2 — Version 4.2 — © Ankama

SAMOURAÏ NEMESIS

Vilain - Ombre

5 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Vils Renforts — 3 — 1
1 - 3 Si la cible est un adversaire, déplace un autre allié dans une case adjacente à lui-même.

Dégainage Éclair — 3 — 1
1 - 2 Inflige **+1** si le Krosmaster ciblé a **5** ou moins.

Chasse aux Faibles — 2 — 2
Vol de vie si la cible est Niveau **2** ou moins.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Armure. Critique. Méchante Revanche.
*(Méchante Revanche : tant qu'un autre **Vilain** allié est en jeu, les Krosmasters alliés ignorent les restrictions liées aux Sorts .)*

Promo S3 - Spécial 2/2 — Version 4.2 — © Ankama

DARK VLAD - Enkarné

Iop - Maudit - Incarnam

7 | 3 PM | 12 PV | 6 PA

Epée de Vlad — 3 — 1
+1 . Vol de Vie.

Choc de Flammes — 3 — 1
2 - 3 Cibles Multiples. Inflige **+1** à la cible principale par personnage allié ciblé.

Karnage — 2 — 1
1 - 2 Rapproche **1**.

T'es Karne ou t'es pas Karne ?
Si vous pouviez choisir, vous préféreriez mourir piétiné ou carbonisé ? Parce qu'on peut vous proposer les deux, là...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique. Karnivore.
*(Karnivore : les Krosmasters adverses adjacents à **DARK VLAD** ont **-1** **max**, les Krosmasters alliés adjacents ont **-3** **max**.)*

Promo S3 - Dofus Spécial 1/4 — Version 4.2 — © Ankama

ARTY

Féca - Dragon - Justicier

6 | 3 PM | 10 PV | 6 PA

Bulle d'Arty — 3 — 1
5 - 5 Cibles Multiples.

Crache-Feu — 6 — 3
Zone «Souffle». Détruit les Décors ciblés.

Fulguro-bubulle !
Votre ville est assaillie par le Mal ? Appelez Arty ! Il se transformera en dragon géant et renverra le Mal pleurer chez sa maman ! Mais ne l'invoquez pas si vous tenez à vos bâtiments : il a tendance à tout casser pendant qu'il se bagarre...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Bubulle.
*(Bubulle : **ARTY** et les Krosmasters alliés adjacents à lui ont le pouvoir **Insensible** pendant le tour des joueurs adverses.)*

Promo S3 - Dofus Spécial 2/4 — Version 4.2 — © Ankama

KERUBIM - Marchand

Ecaflip - Bonta

4 | 3 PM | 10 PV | 5 PA

Jeux Pipés — 2 — 1
1 - 2 Si la cible est un adversaire, jouer à pile ou face :
Pile : **KERUBIM** reçoit **+1** .
Face : **KERUBIM** gagne **1** .

Extension de Garantie — 3 — 2
1 - 3 Si la cible est un adversaire, **KERUBIM** gagne **1** par restant.

Désirez-vous un papier cadeau ?
Le bottage de fesses est en promotion aujourd'hui !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Crafteur. Parachute Doré.
*(Parachute Doré : à chaque fois que **KERUBIM** doit subir plus de **2** , il paye **1** par au-delà de **2** et l'annule.)*

Promo S3 - Dofus Spécial 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

DARKLI MOON

Sauvage - Ombre - Vilain

4 | 4 PM | 6 PV | 6 PA

Lancer de Marteau — 4 — 2
2 - 2 Zone «Marteau». Recul **1**.

Ce n'est pas Moon...
Chaque lune a un côté sombre. Même le mignon dieu singe au marteau ! Être une ombre divine a ses avantages, comme le fait de pouvoir se promener seul et de recevoir de grandes quantités de bananes en sacrifice. Les Kannibouls le vénèrent même comme le sombre protecteur poilu de l'île. Pourtant, il est condamné à rester à jamais dans l'ombre d'un autre singe plus célèbre que lui...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Ombre de la Jungle.
*(Ombre de la Jungle : tant que **DARKLI MOON** est en jeu, aucun double au Jet de Tension lancé par l'adversaire ne provoque de perte de **GG** .)*

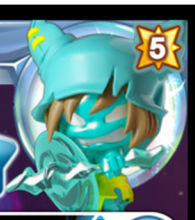
Promo S3 - Dofus Spécial 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

YUGO - Déchaîné

Eliatrope - Confrérie du Tofu

5

9 PM 2 | PV 14 | PA 7



Courant de Wakfu 2 — 0
1 - 3 Recul **2**. Attire **2**.

Wak Fournaise 3 — 1
Zone «Souffle». Inflige **+1** pour chaque restant.

Sursaut de Wakfu 4
1 - 5 Déplace **YUGO**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Wak-Force. Transcendance.

*(Wak-Force : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, les sorts de **YUGO** gagnent le pouvoir **Perce-Armure** sur la cible principale.)*

*(Transcendance : **YUGO** ne peut pas recevoir de marqueurs et .)*

Promo S3 - Wakfu Spécial 1/4 — Version 4.2 — © Ankama

OGREST - Enfant

Ogre - Île d'Otomaï

1

5 PM 3 | PV 4 | PA 5



Sanglots 5 — 1
1 - 1 Cibles Multiples. Inflige **-1** à une cible. **OGREST** reçoit autant de marqueurs **+1** que la max actuelle de ce sort.

Génération auriculaire spontanée

Il ne faut pas avoir peur des gros chiffres quand on parle d'Ogrest. Déja tout petit, l'ogre mangeait comme quatre et faisait autant de bêtises que dix gamins. Son coeur battait cent fois à la minute auprès de Dathura, et il la défendait avec le courage de mille soldats. Quand elle disparut, il pleura comme cent mille enfants perdus, et son chagrin engloutit des millions d'innocents...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Boulimie.

*(Boulimie : à la fin de son tour, si **OGREST** n'a infligé aucune ce tour, il se soigne de toutes ses .)*

Promo S3 - Wakfu Spécial 2/4 — Version 4.2 — © Ankama

JORIS - Maître

Émissaire - Bonta

3

7 PM 3 | PV 11 | PA 7



Charge Eclair 3 — 1
1 - 4 Rapproche **1**.

Marteau Brise-Tonnerre 2 + 4 — 2
Zone «Marteau». Inflige **+1** par restant.

Plus vite. Plus vite ! Plus vite !!

La vitesse de Maître Joris est prodigieuse, au point de blesser l'orgueil de nombreux athlètes. Le pire, c'est son attitude désinvolte : toujours à sautiller partout, comme si ce n'était rien du tout. Sans même essayer, il arrive à rendre les Tofus jaloux !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Sprinter Né.

*(Sprinter Né : à chaque fois qu'un personnage adverse lui inflige une ou plusieurs , **JORIS** reçoit **+1** .)*

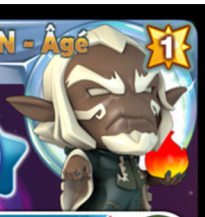
Promo S3 - Wakfu Spécial 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

GROUGALORAGRAN - Âgé

Dragon

1

2 PM 3 | PV 6 | PA 0



Dernier Souffle 1 — 1
1 - 3 Zone «Souffle». Inflige **+2** si **GROUGALORAGRAN** est mis K.O. en lançant ce sort.

Il faudra me passer sur le corps

Certaines personnes vieillissent comme le vin, d'autres comme le lait. Et d'autres encore, vieillissent comme un morceau de charbon sous pression qui durcit lentement pour devenir un diamant. Grougaloragran est vieux mais il vous montrera quand même ce qu'un vrai dragon peut faire ! Il vous frappera jusqu'à ce que votre pitoyable carcasse tombe dans l'oubli, n'importe quel jour de la semaine, et même son dernier souffle sera assez chaud pour vous réduire en cendres.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Dragomorphe.

*(Dragomorphe : au début du combat, **GROUGALORAGRAN** gagne tous les Traits des autres Krosmasters en jeu, en plus des siens.)*

Promo S3 - Wakfu Spécial 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

MAÎTRE CORBAC

Chafer - Maudit - Cania

3

7 PM 3 | PV 10 | PA 6



Tornade de Plumes 3 — 1
1 - 4 Lors de la première Tornade de Plumes du tour : inflige **+1** par **CORBAC** allié en jeu.

Chute de Corbac (3) 4 — 0
4 - 6 Met en jeu un **CORBAC** dans une case adjacente au personnage adverse ciblé.

Sur son arbre perché

Tenait en son... tiens, non, il a des dents !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Crafteur. Esquive. Plumage.

*(Plumage : pour chaque **CORBAC** allié en jeu, **MAÎTRE CORBAC** perd **1** max.)*

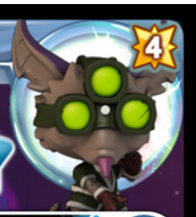
Krosmaster Saison 4 01/16 — Version 4.2 — © Ankama

SPHINCTER CELL

Rat - Ninja - Amakna - Égouts

4

6 PM 3 | PV 13 | PA 7



Calligriffe 3 — 2

Formation Tortue (1) 3 — 1
Recul **1**. Met en jeu une **ATOUIN** dans la case libérée par **SPHINCTER CELL**.

Exfiltration 1
1 - 2 Déplacez **SPHINCTER CELL** dans une case adjacente à l'allié ciblé. **SPHINCTER CELL** perd ses .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Tortueux.

*(Tortueux : au début de son tour, **SPHINCTER CELL** met K.O. les **ATOUINS** alliées.)*

Krosmaster Saison 4 02/16 — Version 4.2 — © Ankama

ROISSINGUE

Ouassingue - Île d'Otomaï

4

10 PM 4 | PV 12 | PA 7



BilboQuet 4 — 2
Zone «Pelle». Repousse **2**.

L'Hideux Tour 3 — 1
1 - 2 Échange de position avec la cible.

Retour du Roi 2
1 - 3 Échange de position avec l'allié ciblé.

Comme annoté dans la boue

Une ouassingue pour les gouverner, une ouassingue pour les trouver, et dans la tourbe sale des marais les noyer...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Résistance .

Krosmaster Saison 4 03/16 — Version 4.2 — © Ankama

LA NONNE

Spectre - Moine

5

8 PM 3 | PV 14 | PA 8



Crypte Honnie 3 — 1
3 - 3 Zone «Croix». Perce-Armure si au moins une **STELE** est ciblée.

Tombinoscope (4) 2
3 - 3 Met en jeu une **STELE** puis y déplace **LA NONNE** ou un personnage adjacent.

Exhumation 2 + 1
Chaque **STELE** alliée lance le sort **Frayeur**, puis est remplacée par une **GOULE** si sa case est libre.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insaisissable. Cryptophilie.

*(Cryptophilie (4) : à chaque fois qu'un Krosmaster est mis K.O., **LA NONNE** met en jeu une **STELE** dans la case libérée.)*

Krosmaster Saison 4 04/16 — Version 4.2 — © Ankama

PERSÉE PHORE

Enutrof

2

7 PM 3 | PV 6 | PA 5



Heureux Tunnel 3 — 1
1 - 3 Attire **1**. Déplace **PERSEE PHORE** dans la case libérée ciblée.

Coup de Casque 2 — 1
Repousse **2**.

Victime de la mode

Persée est le sosie parfait d'un Enutrof célèbre chez les mineurs. Pour qu'on arrête de le confondre avec lui, il s'est enfoncé le casque jusqu'au nez. Cela ne l'aide pas à creuser en ligne droite, mais au moins comme ça, il est tranquille dans sa mine !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure.

Krosmaster Saison 4 05/16 — Version 4.2 — © Ankama

MAÎTRE VAMPIRE
Vampire



7 | 3 PM | 10 PV | 7 PA | 3

Serres Viables 3 — 1
1 - 4 Déplace le **MAÎTRE VAMPIRE** dans une des cases adjacentes au Krosmaster ciblé.

Asservissement 4 — 2
1 - 2 Vol de Vie. Met le marqueur «Servant» sur le Krosmaster adverse ciblé.

Tâte-moi ces muscles
Après un siècle dans les salles de sport, ce vampire s'est mis à la chasse de charme !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Hypnose Vampirique.
*(Hypnose Vampirique : un Krosmaster adverse avec le marqueur «Servant» sur lui ne peut pas lancer de sort qui ciblerait **MAÎTRE VAMPIRE**. Si ce Krosmaster est mis K.O., mettez en jeu une **GOULE** à sa place.)*

Krosmaster Saison 4 06/16 — Version 4.2 — © Ankama

VAMPIRE CHÉTIF
Vampire



6 | 3 PM | 6 PV | 5 PA | 1

Mort Sûre 4 — 1
1 - 3 Vol de Vie. Met le marqueur «Saignement» sur le Krosmaster adverse ciblé.

Saignant à point
Ce vampire un peu ridicule a la malchance d'être hémophile. Du coup, il ne quitte presque jamais sa crypte, paralysé par la peur de se faire un bleu fatal. Penseriez-vous qu'il en serait devenu végétarien ? Pas du tout ! Pour se nourrir, il se contente de se faire livrer des pizzas; bien entendu, il ne consomme que le livreur...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Hémophilie.
(Hémophilie : les blessures ne peuvent pas être échangées ou retirées d'un Krosmaster avec le marqueur «Saignement» sur lui.)

Krosmaster Saison 4 07/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHAFER ARCHER
Chafer - Bonta



3 | 3 PM | 5 PV | 6 PA | 2

Magicien d'Os 3 — 1
3 - 5

Tir à Distance 1
Ce tour, les sorts du **CHAFER ARCHER** gagnent **+3** max, mais il perd tous ses .

Dégâts des os
À défaut de munitions, il est arrivé à ce chafer de tirer ses propres os. Les tirs courbes de ses côtes sont particulièrement fourbes !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Héritage Lointain.
*(Héritage Lointain : tant que le **CHAFER ARCHER** est K.O., le premier Krosmaster allié jouant après lui gagne : **+1** max.)*

Krosmaster Saison 4 08/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHAFER FANTASSIN
Chafer - Brâkmar



3 | 3 PM | 6 PV | 5 PA | 1

Lame Vorpale 4 — 2
1 - 2

À en perdre les os
Ce chafer aurait voulu être un piwate, comme ses cousins de l'île de Moon. Il avait même déjà acheté son sabre d'abordage. Mais sa maman n'a pas voulu. Elle lui a dit « C'est pas l'os qui prends la mer, c'est la mère qui prends l'os ! ». Ce ne fut pas une grande perte pour la piwaterie : il n'a jamais su nager sans sa bouée koin-koin...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Héritage Vorpal.
*(Héritage Vorpal : tant que le **CHAFER FANTASSIN** est K.O., le premier Krosmaster allié jouant après lui gagne les pouvoirs **Critique** et **Esquive**.)*

Krosmaster Saison 4 09/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHAFER LANCIER
Chafer - Bonta



3 | 3 PM | 6 PV | 5 PA | 1

Lance Mortelle 5 — 1
1 - 3 Zone «Pelle».

Chafer free lance
La lance est un outil aux nombreux usages. Par exemple, vous pouvez vous servir d'elle pour transpercer, aiguillonner, pénétrer, embrocher, éventrer, piquer, trouer, empaler, perforer, poinçonner, cribler, larder, tarauder, vriller, darder... Ou, si vous retirez le bout pointu, vous pouvez aussi faire du saut à la perche, c'est à vous de voir.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Héritage Vigoureux.
*(Héritage Vigoureux : tant que le **CHAFER LANCIER** est K.O., le premier Krosmaster allié jouant après lui gagne : **+2** max.)*

Krosmaster Saison 4 10/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHAFER INVISIBLE
Chafer - Brâkmar



3 | 4 PM | 8 PV | 7 PA | 3

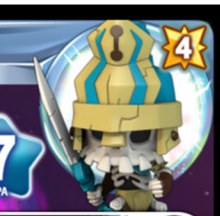
Frappe Sournoise 3 — 1
1 - 3 Inflige **+1** à la cible adjacente.

On me voit, on me voit pas !
Même s'il se prétend invisible, ce chafer n'est que transparent. Voire un peu flou. Mal défini, tout au plus, vraiment.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Flou. Héritage Os-Culté.
*(Flou : tant qu'aucun personnage adverse n'est adjacent au **CHAFER INVISIBLE**, aucun personnage adverse ne peut infliger de au **CHAFER INVISIBLE**.)*
*(Héritage Os-Culté : tant que **CHAFER INVISIBLE** est K.O., le premier Krosmaster allié jouant après lui gagne : **+1** max.)*

Krosmaster Saison 4 11/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHAFER D'ÉLITE
Chafer - Bonta



3 | 4 PM | 12 PV | 7 PA | 4

Main Morte (4) 3 — 1
1 - 4 Met en jeu une **STELE** dans une case adjacente à la cible, ou met K.O. une **STELE** alliée.

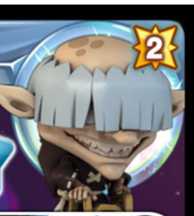
Chant Mortuaire 3 — 1
2 - 3 Zone «Carré». Les **STELES** alliées lancent leur sort **Frayeur**.

La pierre t'emballe ?
Dans le civil, on l'appelait le Fossoyeur, car c'était là son métier. Dans l'armée, on l'appelait le Fossoyeur, car il enterrait ses ennemis...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Hécatombe. Farmeur.
*(Hécatombe : pour chaque Krosmaster allié K.O., **CHAFER D'ÉLITE** gagne **+1** max.)*

Krosmaster Saison 4 12/16 — Version 4.2 — © Ankama

RAYMOND GARDEN
Moine



5 | 3 PM | 5 PV | 7 PA | 2

Raymant 1+2 — 1
3 - 4 Attire **1**.

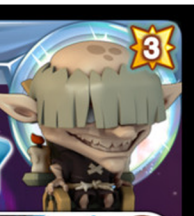
Déambulation 3
1 - 3 **+2** à l'invocation ciblée. Déplace l'allié ciblé dans une case adjacente à celui-ci.

Tu veux un bonbon ?
Raymond est en charge de la garderie voisine du Couvent Tripotant. Maintenant, c'est au tour des enfants de jouer avec un ecclésiastique toute la journée !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Résistance . Mise en bière.
*(Mise en bière : durant votre tour, la première fois qu'un **Moine** met K.O. un Krosmaster adverse, les Krosmasters alliés gagnent **+1** ou **+1** .)*

Krosmaster Saison 4 13/16 — Version 4.2 — © Ankama

GRIMM BEURGUEN
Moine



5 | 3 PM | 10 PV | 6 PA | 3

Roulez Vieillesse ! 1+4 — 0
2 - 5 Rapproche **4**. Inflige **+1** par case traversée.

Dossier Sensible 3 — 1
Recul **1**. Perce-Armure.

La terreur sur deux roues
Grimm fait office de coursier express au Couvent Tripotant. Seul lui est assez fou pour dévaler les terrains pentus à toute vitesse sur son fauteuil roulant ! Mais au moins, le courrier est toujours livré à temps.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle. Résistance . Mise en bière.
*(Mise en bière : durant votre tour, la première fois qu'un **Moine** met K.O. un Krosmaster adverse, les Krosmasters alliés gagnent **+1** ou **+1** .)*

Krosmaster Saison 4 14/16 — Version 4.2 — © Ankama

GROS NAMBOURG

Moine

4

5 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

Sceptricisme 4 — 2
1 - 2 Zone «Bâton».

Affûtage 3 — 1
Zone «Carré». +1 ◆.

Tu rentres pas avec ces sandales !

Gros Nambourg est le vigile gardant l'entrée de la boîte de nuit du Couvent Tripotant. Quoi ? Ce n'est pas parce qu'on est moine qu'on a pas le droit de danser jusqu'au bout de la nuit !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Mise en bière.

*(**Mise en bière** : durant votre tour, la première fois qu'un **Moine** met K.O. un Krosmaster adverse, les Krosmasters alliés gagnent +1 ★ ou +1 ◆.)*

Krosmaster Saison 4 15/16 — Version 4.2 — © Ankama

KAM ERLITE

Moine

3

5 | 3 PM | 9 PV | 7 PA

Kamen 5 — 1
3 - 4 Zone «Croix». -1 ★.

Sanctification 3 — 2
1 - 3 Zone «Aiguille». Met fin au tour de **KAM ERLITE**.

Il aide Fred à se taire

Kam est le fondateur du club de danse, de claquettes et de limbo du Couvent Tripotant. Pour une raison encore inconnue, il en est aussi le seul et unique membre.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Mise en bière.

*(**Mise en bière** : durant votre tour, la première fois qu'un **Moine** met K.O. un Krosmaster adverse, les Krosmasters alliés gagnent +1 ★ ou +1 ◆.)*

Krosmaster Saison 4 16/16 — Version 4.2 — © Ankama

JULITH

Huppermage - Brâkmar

4

11 | 3 PM | 13 PV | 7 PA

HupperKap 3 — 1
Zone «Souffle». Inflige +1 ● à la cible principale.

Escapade 2
1 - 2 Déplace **JULITH** ou un adversaire adjacent.

Bouchère madame

Julith, la Bouchère de Brâkmar, détentrice du Dofus Ébène. Son nom est synonyme de danger, de puissance et de traîtrise. Une femme fatale, au sens littéral du terme ! Les mystères entourent cette femme autant que son manteau fait de velours et de nuit...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Insensible.

Krosmaster Arena 2.0 1/8 — Version 4.2 — © Ankama

LILOTTE

Ouginak - Bonta

2

2 | 3 PM | 6 PV | 6 PA

Approche Canine 1 + 3 — 1
1 - 3 Rapproche **2**.

Léchouilles 3 — 2
0 - 1 +1 ●.

Chiot de gouttière

Lilotte est la plus adorable des Ouginaks errants de tout Bonta. Du moins, c'est l'avis de tous ses habitants... à l'exception peut-être des miliciens de la ville, qui ont de nombreux surnoms peu aimables pour elle. Parmi ces sobriquets, on retrouve : Sac à Pupuces, Vagabond-à-rien, Chienchien errant, Légitime Roquet, et tant d'autres encore...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Arena 2.0 2/8 — Version 4.2 — © Ankama

MARLINE

Osamodas - Boufbowler - Bonta

2

4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Lèche-Bottes 3 — 1
+1 ◆.

Tu Vas Regretter ! 6
1 - 2 Échange de position avec le Krosmaster adverse ciblé.

Prêt à recevoir !

Certains sont nés pour jouer au Boufbowl, et d'autres... moins. Mais quand on a la motivation de rentrer sur le terrain, est-ce que cela importe vraiment ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Vengeance.

*(**Vengeance** : si le Krosmaster adverse ciblé par **Tu Vas Regretter !** est Niveau **2** ou moins, **MARLINE** et lui échangent de camp. Chaque joueur récupère la carte, les marqueurs et les invocations du Krosmaster de son adversaire. Le Krosmaster ciblé ne s'active pas le tour où il est échangé.)*

Krosmaster Arena 2.0 3/8 — Version 4.2 — © Ankama

KERUBIM - Protecteur

Ecaflip - Chevalier - Bonta

4

6 | 4 PM | 12 PV | 7 PA

Raminagrobis 5 — 1
2 - 3 Vol de Vie. -2 ★.

Nunchacoup 3 — 1
1 - 3 Échange de position avec le personnage ciblé.

Invocation de Pupuce (1) 2
Met en jeu **PUPUCE**.

Une armure faite sur mesure

Qui aurait pu croire que, sous ses dehors de marchand retraité inoffensif, se cachait un formidable guerrier revêtu de l'armure d'or des Mille Griffes ? Des chevaliers comme lui, il n'y en a pas douze, croyez-moi !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Crafteur.

Krosmaster Arena 2.0 4/8 — Version 4.2 — © Ankama

JORIS - Bretteur

Bonta

2

4 | 3 PM | 8 PV | 6 PA

Frappe Emportée 3 — 1
1 - 2

Crise Draconienne 5 — 1
Repousse **2**. Inflige +3 ● si la cible n'a pas été repoussée.

Armé et furieux

Dans la vie, il y a certaines erreurs à ne pas commettre. Par exemple : énerver le petit garçon bizarre, laisser le petit garçon bizarre ramasser une épée, combattre le petit garçon bizarre, et enfin, reculer jusqu'à se retrouver dos à une colonne. Commettre toutes ces erreurs dans l'ordre est encore pire. Vous êtes prévenus !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive.

Krosmaster Arena 2.0 5/8 — Version 4.2 — © Ankama

JAHASH

Huppermage - Bonta

4

1 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

HupperPunch 3 — 2
Perce-Armure.

Charge Bontarienne 3 — 1
3 - 3 Rapproche **3** de l'unité ciblée.

Bonté Divine 2 — 0
Soigne **2** ♥ à tous les autres personnages. +1 ● pour chaque adversaire soigné.

Jahash est menu !

Le plus grand Huppermage de tous les temps, qui ne craignait aucun ennemi, fut pourtant vaincu par le pouvoir de l'amour. Ah, les hommes, tous les même ! Invincibles une épée en main, mais vulnérables face à un baiser...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique.

Krosmaster Arena 2.0 6/8 — Version 4.2 — © Ankama

KHAN KARKASS

Iop - Boufbowler - Bonta

2

7 | 3 PM | 6 PV | 6 PA

Rien en Dessous de Génial 4 — 2
Déplace une **BOUFBALLE** alliée dans la case ciblée.

Encouragement Viril 3
Repousse **2**. +1 ◆.

Purée, que j'suis beau

Toutes les femmes se jettent au pied de Khan Karkass à la moindre flexion de ses impeccables biceps. Il est beau, il est bronzé, il est musclé, il est huilé. Son sourire parfait éblouit le public par jour de grand soleil, et la légende raconte que ses cheveux sont si beaux qu'aucun coiffeur n'ose y toucher. Oh, et c'est aussi un bon joueur de Boufbowl, si ce genre de détail vous intéresse.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Résistance ●.

Krosmaster Arena 2.0 7/8 — Version 4.2 — © Ankama

BAKARA

Huppermage - Bonta

4

7 | 2 PM | 11 PV | 7 PA

Fantasmagorie 3 | 1
3 - 7

HupperKut 2 | 1
Recul **1**. **-1** ◆.

Déboire 1 + 1 | 1
-2 ★. Le prochain sort de **BAKARA** ce tour-ci a **-3** ⚙ **max** et inflige **+1** ✊.

Dans la famille Mage, je demande la soeur

C'est difficile d'être la soeur d'un grand héros, et ça, Bakara le sait mieux que quiconque. Elle ressentait en permanence la pression pour devenir un Huppermage, l'un des meilleurs même !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Intelligence (✊).

Krosmaster Arena 2.0 8/8 — Version 4.2 — © Ankama

PERCIMOL - Contrôlé

Flaqueux - Contrôlé

3

2 | 3 PM | 11 PV | 6 PA

Martelage 3 | 1
Zone «Marteau». Perce-Armure.

Flaquaccélération 2
PERCIMOL gagne immédiatement **+2** ◆.
Le prochain sort lancé par **PERCIMOL** inflige **+1** 💧 ce tour-ci.

La puce à l'oreille

Petit être d'eau, Percimol abrite sur son chapeau une puce d'eau qu'Ush lui a laissée comme cadeau. Son marteau ne sert plus qu'à écraser petits et gros. Tu parles d'un héros ! Il suffirait d'un mot d'Ush pour lui libérer le ciboulot, mais pour affronter Yugo, un Flaqueux ne sera pas de trop...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Chance (💧). **Insaisissable.**

Pack Wakfu OAV 1/6 — Version 4.2 — © Ankama

USH

Ecaflip - Fratrie des Oubliés

4

6 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

Mise à Carreau 4 | 2

Coupe à Pique 3 | 1
Zone «Aiguille».

Entrechat 2
1 - 2 Déplace **USH**.

Trèfle de bavardage !

Attaquons directement le cœur du problème...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Pupushe.

*(**Pupushe** : à la fin de son tour, **USH** vole **2** ★ et **1** ◆ à chaque Krosmaster adverse adjacent.)*

Pack Wakfu OAV 2/6 — Version 4.2 — © Ankama

REMINGTON - Mercenaire

Roublard - Bandit

4

7 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

Tir au Flanc 4 | 2
2 - 4

Tir Railleur 2 | 1
3 - 3 Déplace **REMINGTON** dans une case adjacente à lui-même.

Coup Fumeux 2
0 - 3 Cibles Multiples. **-2** ⚙. **-1** ◆ aux adversaires ciblés. **+2** ★ aux **Bandits** ciblés.

Le chat sur un toit brûlant

Certaines choses n'ont pas de prix, mais Remington le mercenaire les acceptera néanmoins comme paiement...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Crafteur. Prospection.

Pack Wakfu OAV 3/6 — Version 4.2 — © Ankama

YUGO - Exalté

Eliatrope - Confrérie du Tofu

4

7 | 4 PM | 12 PV | 7 PA

Canon de Wakfu 3 | 1
1 - 3 Déplace le personnage ciblé dans une case adjacente à celui-ci.

Double Portails 1
0 - 2 Cibles Multiples. Échange la position de deux personnages ciblés.

Pleine puissance !

Certains disent que recevoir l'aide d'un dragon pour augmenter ses capacités, c'est tricher. Mais avec tous vos nouveaux pouvoirs... Est-ce que vous vous souciez encore de ce que disent les gens ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Wakfuté.

*(**Wakfuté** : à chaque fois que **YUGO** échange la position de **2** alliés de la **Confrérie du Tofu**, il se soigne de **1** 🔥.)*

Pack Wakfu OAV 4/6 — Version 4.2 — © Ankama

MASKEMANE - Psychopathe

Zobal - Contrôlé

1

1 | 4 PM | 5 PV | 5 PA

Délirium Trègros 5 | 2
Zone «Pelle».

Le masque et le maxi-monstre

Prenez un Zobal avec au moins trois personnes dans sa petite tête. Rajoutez une puce qui le force à obéir à une quatrième voix. Donnez-lui un masque qui exacerbe ses instincts les plus destructeurs. Et enfin, pointez-le vers un ennemi en lui disant de bien s'amuser. Bravo, votre recette pour un massacre est une parfaite réussite ! Gardez vos distances jusqu'à ce qu'il s'écroule de fatigue, et il sera prêt pour un second service dès son réveil. Bon appétit...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Mascarade.

*(**Mascarade** : à la fin de son tour, **MASKEMANE** doit être remplacé par un autre de même Niveau.)*

Pack Wakfu OAV 5/6 — Version 4.2 — © Ankama

ATCHAM

Ecaflip - Brâkmar

2

4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Botte Secrète 3 | 1
1 - 3 Traque : Attire **1** et Rapproche **1**.

À vos souhaits !

Naître sans poils est un grave handicap pour un Écaflip. Les filles vous dédaignent, on s'enrhume facilement, et la toilette matinale est bien moins mignonne qu'elle ne pourrait l'être. Il faut s'endurcir pour survivre dans un monde de poilus ! Atcham l'a bien compris, et vous ne trouverez pas d'Écaflip plus pugnace et volontaire que lui. Il a même prévu des boules de poils à cracher sur ses adversaires qui n'en sont pas convaincus !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Félin Possible.

*(**Félin Possible** : quand **ATCHAM** effectue un jet de Coup Critique, Armure ou Tacle, la face Esquive 👣 est aussi considérée comme une réussite.)*

Pack Wakfu OAV 6/6 — Version 4.2 — © Ankama

MASKEMANE - Classe

Zobal - Contrôlé

1

1 | 3 PM | 5 PV | 6 PA

Pression Croisée 5 | 1
3 - 4 Zone «Croix».

Un meilleur Zobal

Les adolescents masqués ont peut-être du style, mais les vrais Zobals savent comment rester classes. Avec un visage dur et immobile, aussi froid que concentré – le genre qui ne regarderait même pas une explosion juste derrière lui. Maskemane Classe entamera bientôt sa marche implacable vers sa cible – qui se trouve être toi ! Fuis, pauvre fou !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Mascarade.

*(**Mascarade** : à la fin de son tour, **MASKEMANE** doit être remplacé par un autre de même Niveau.)*

Promo S4 - Spécial 1/2 — Version 4.2 — © Ankama

MASKEMANE - Pleutre

Zobal - Contrôlé

1

1 | 3 PM | 5 PV | 5 PA

Récital 5 | 1
0 - 3 **MASKEMANE** se soigne **1** 🔥.

À l'aiiiiide !

Le masque du pleutre n'est pas fait pour le combat, mais pour la survie. Il ne lance jamais une offensive; il fuit ! Il n'attaque pas; il se vautre lamentablement dans la panique ! Mais au milieu de ces mouvements désespérés et désordonnés peut se cacher une manœuvre imprévisible capable de vaincre un adversaire par surprise. Après tout, il n'y a rien de plus dangereux qu'un Pleutre acculé…

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Mascarade.

*(**Mascarade** : à la fin de son tour, **MASKEMANE** doit être remplacé par un autre de même Niveau.)*

Promo S4 - Spécial 2/2 — Version 4.2 — © Ankama

ARCHER BWORK 1

Bwork



4 | 3 PM | 5 PV | 5 PA

Arc à Pompe 5 | 1

2 - 5 Traque : Repousse **1**. Recul **2** par rapport à l'unité ciblée.

Il bande dur...

... et quand ça part, ça part ! Faut dire qu'il utilise les deux mains à la fois. Ne passez pas devant lui à ce moment là, le choc pourrait vous laisser collé au mur. Et on vous ne le cachera pas, ça peut faire mal, surtout la première fois.
Attendez, on parle toujours d'archerie, là ?

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive.

Krosmaster Saison 5 01/16 Version 4.2 © Ankama

GUERRIER BWORK 2

Bwork



4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA

Pâle Imitation 3 | 1

1 - 2 Cibles Multiples. Attire **1**.

Lâcher Prise 5 | 2

4 - 5 Traque : Zone «Pelle».

Imitateur à tâtons

Aucun fan du Bworker ne possède ni sa classe ni son talent, mais certains imitateurs ont de la suite dans les idées. Si vous croisez une drôle de ballerine verdâtre qui tourbillonne avec son épée rouillée jusqu'à en avoir le tournis au point de vomir partout, soyez indulgent. Qui n'en ferait pas autant pour ressembler à son idole ?

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Résistance.

Krosmaster Saison 5 02/16 Version 4.2 © Ankama

BWORKER 4

Bwork - Sidimote



4 | 4 PM | 13 PV | 8 PA

Tourbillon de Lames 1 + 2

Zone «Carré». Rapproche **1**. BWORKER inflige **1** à toutes les autres cibles.

Exécution 7 | 2

-3. Invasion : inflige **+1**. Si la cible n'est pas mise K.O. par ce sort, **Exécution** ne peut plus être lancé.

Péter, découper, re-péter...

Vous ne trouverez jamais un Bwork plus Bwork que le Bworker !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Ivresse du Combat.
*(Ivresse du Combat : à chaque fois que **BWORKER** inflige **1** à au moins **2** personnages adverses avec son sort **Tourbillon de Lames**, il se soigne de **1**.)*

Krosmaster Saison 5 03/16 Version 4.2 © Ankama

KRO-DUR LE BLANC 1

Ouginak



4 | 3 PM | 6 PV | 5 PA

Haché Menu 5 | 1

1 - 3 Zone «Hache». Inflige **+2** aux cibles ayant autant ou moins de que **KRO-DUR LE BLANC**.

L'appel de la chasse accourt

Doté d'un flair hors du commun, Kro-Dur a participé à bien des chasses dans sa vie. Au point qu'il manque de murs pour y accrocher tous ses trophées ! Mais il y a une proie qui a su échapper à ses nombreuses traques. Trop rapide pour être agrippée, trop souple pour être tranchée, toujours hors de portée de vue... Un jour, peut-être, les anciens du village lui diront qu'il a passé sa vie à courir après sa queue.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 5 04/16 Version 4.2 © Ankama

GROARG GAMEL 2

Ouginak



6 | 4 PM | 7 PV | 6 PA

Épée d'Igrée 5 | 2

Rapproche **1**.

Va Chercher 3 | 0

1 - 2 Échange de position avec le personnage ciblé.

Je me vengerai !

Groarg Gamel possède une étrange relation avec l'écaflip Naz Raël. Si, au quotidien, ils s'entendent comme chienchien et chacha, leur haine commune et irrationnelle des gelées bleues a fait d'eux des compagnons prêts à tout pour un bon massacre gluant. C'est... mignon ?

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Invasion Canine.
*(Invasion Canine : tant que **GROARG GAMEL** est dans la zone adverse, les sorts de **GROARG GAMEL** infligent **+1** .)*

Krosmaster Saison 5 05/16 Version 4.2 © Ankama

MÉDOR THRAKI 3

Ouginak



6 | 3 PM | 10 PV | 7 PA

Masse Tication 5 | 2

2 - 3 Invasion : inflige **+1** .

Taïaut 2

3 - 5 Si aucun adversaire n'a de marqueur «Chassé» sur lui, met le marqueur «Chassé» sur le Krosmaster adverse ciblé.

Le roi barbare

Qu'il est bon de faire partie de la Horde ! Chevaucher des dragodindes, manger, piller, épouser de belles blondes, chasser... On y mord la vie barbare à pleines dents !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance. Rabattage.
*(Rabattage : un Krosmaster adverse avec le marqueur «Chassé» perd le pouvoir **Insensible**, et lance un dé de moins lorsqu'il effectue un jet de Coup Critique, Armure, Tacle ou Esquive.)*

Krosmaster Saison 5 06/16 Version 4.2 © Ankama

MILIMILOU 1

Mulou - Incarnam



3 | 3 PM | 5 PV | 6 PA

Hurlement Bestial 6 | 1

3 - 5 Traque : **-2** à l'adversaire ciblé. **-2** à **MILIMILOU**.

Fidèle ennemi de l'homme

N'allez pas croire que vous pouvez domestiquer un Milimilou ! Malgré son pelage doux et frisé, c'est une créature dangereuse et agressive. Seul un lop à la houppette orange a réussi cet exploit, mais dès qu'ils furent en route vers de nouvelles aventures, le Milimilou le dévora. Adoptez plutôt un chienchien, c'est légèrement moins risqué !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 5 07/16 Version 4.2 © Ankama

MULOU 2

Mulou



3 | 3 PM | 7 PV | 7 PA

Dents Longues 3 | 1

Vol de Vie au Mob ciblé, sinon Perce-Armure.

Soif de sang 2 | 1

2 - 3 Rapproche **2** du personnage ciblé.

Les villageois s'endorment...

Chaque nuit, le Mulou pénètre dans un village endormi pour y dévorer une nouvelle victime. N'importe quel chasseur pourrait régler le problème en une journée, mais les villageois sont trop occupés à s'accuser l'un l'autre pour ça !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Invasion Lupine.
*(Invasion Lupine : tant que **MULOU** est dans la zone adverse, **MULOU** gagne **+2** max, et le pouvoir **Tacle**.)*

Krosmaster Saison 5 08/16 Version 4.2 © Ankama

MEULOU 5

Mulou - Sidimote



8 | 4 PM | 13 PV | 7 PA

Pour mieux te manger 3 | 1

1 - 2 Invasion : inflige **+1** .

Pour mieux t'embrasser 1 | 1

1 - 2 Échange de position avec le personnage ciblé.

Pour mieux te voir 1

2 - 4 Met le marqueur «Chaperon» sur le Krosmaster adverse ciblé. **MEULOU** reçoit **+1** .

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance. Grand Méchant Meulou.
*(Grand Méchant Meulou : les sorts des **Mulous** alliés soignent leur lanceur de **1** lorsqu'ils ciblent un Krosmaster adverse avec le marqueur «Chaperon» sur lui.)*

Krosmaster Saison 5 09/16 Version 4.2 © Ankama

DRAGON COCHON

Dragon - Porcos - Dieu

3 PM | 11 PV | 6 PA

Embrochage — 3 — 2
1 - 2 Invasion : **-1** .

Éternuement Morveux — 4 — 2
Zone «Souffle». **-1** .

L'aile ou la cuisse ?

C'est un oiseau ? C'est un cochon ? Non, c'est... une bien étrange créature ! Le mystère de sa création est aussi épais que le Dragon Cochon lui-même, une sombre histoire faite de secrets et d'amours interdits.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Cochonnerie.

*(**Cochonnerie** : à chaque fois que **DRAGON COCHON** doit effectuer un jet avec au moins **2** dés, il effectue ce jet avec **3** dés à la place.)*

Krosmaster Saison 5 10/16 — Version 4.2 — © Ankama

GROUGALORASALAR

Dragon

3 PM | 9 PV | 6 PA

Ombreflamme — 4 — 2
1 - 3 Zone «Souffle».

Terreur Nocturne — 3
0 - 5 Zone «Croix». Les cibles secondaires sont repoussées de **1** case par rapport à la cible principale.

Gour... Grourgla... Gargou...

Gardien du Dofus Ebène, destructeur de la ville de Bonta, prisonnier du fils du plus grand Huppermage de tous les temps... Grougalorasalar a de nombreux titres, dont le plus populaire est certainement « Celui dont on ne doit pas prononcer le nom ». À défaut de réussir à le prononcer...

Designed by **Julien « Ysu » Otlet** from team KroSympas, 2015 World Champion

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure.

Krosmaster Saison 5 11/16 — Version 4.2 — © Ankama

MISSIZ FRIZZ

Xélor - Forgemage - Frigost

4 PM | 14 PV | 8 PA

Zéro Absolu — 3 — 1
2 - 5 Traque : Perce-Armure.

Chaine du Froid — 5 — 2
3 - 5 Rebond *(1→2)* : **-2** et **-1** .

Armoire à Glace — 2
1 - 4 Met le marqueur «Armure de Glace » sur le Krosmaster allié ciblé. **+1** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Crafteur. Feu Intérieur. Dégivrage.

*(**Dégivrage** : si un Krosmaster avec le marqueur «Armure de Glace » doit recevoir des , retirez le marqueur «Armure de Glace » et tous ses marqueurs - , - et - à la place.)*

Krosmaster Saison 5 12/16 — Version 4.2 — © Ankama

ROI CITRON

Gelée - Roi

3 PM | 6 PV | 6 PA

Acidité — 3 — 1
2 - 3 Inflige **1** aux adversaires adjacents au **ROI CITRON**.

Invocation Citron (2) — 3
1 - 2 Met en jeu une **GELÉE CITRON**.

Sur et certain

Le Roi Citron est un monarque aussi acide que la gelée qui le compose. Il vous absorbera dans sa royale présence jusqu'à ce que vous soyez entièrement dissous, ne laissant derrière son crime qu'une légère odeur un peu piquante.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Beau Zeste.

*(**Beau Zeste** : tant qu'elles sont dans la zone adverse, les **GELÉES CITRONS** gagnent le pouvoir **Gênant**.)*

Krosmaster Saison 5 13/16 — Version 4.2 — © Ankama

ROI MENTHE

Gelée - Roi

3 PM | 8 PV | 6 PA

Menthe Olé ! — 3 — 1
2 - 4

Invocation Menthe (2) — 3
1 - 2 Met en jeu une **GELÉE MENTHE**.

Fraîcheur de vivre

Nombreux sont ceux qui adorent l'arôme rafraîchissant du Roi Menthe et de ses sujets. Seuls les Ecaflips et Ouginaks s'en disent dégoûtés, sous prétexte qu'il gâche leur odorat. Pourtant, vu leur haleine de croquette, ils auraient bien l'usage d'une petite menthe...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Aimenthé.

*(**Aimenthé** : à chaque fois qu'une **GELÉE MENTHE** alliée se déplace en utilisant ses , déplacez dans la case ainsi libérée un Krosmaster qui lui était adjacent.)*

Krosmaster Saison 5 14/16 — Version 4.2 — © Ankama

ROI FRAMBOISE

Gelée - Roi

3 PM | 5 PV | 5 PA

Pépin — 5 — 1
2 - 3

Invocation Framboise (1) — 5
1 - 2 Met en jeu une **GELÉE FRAMBOISE**.

Ratiframboisé

Il est difficile de se sentir menacé lors d'une première rencontre avec le Roi Framboise. Il sent si bon ! On en mangerait presque ! Mais ne le prenez pas pour un caramel mou, c'est un vrai dur à cuire. Oubliez les caries, c'est une couronne que vous allez vous prendre dans les dents !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance .

Krosmaster Saison 5 15/16 — Version 4.2 — © Ankama

ROI FRAISE

Gelée - Roi

3 PM | 13 PV | 7 PA

Déconfiture — 3 — 1
1 - 3 Traque : Attire **1** ou Rapproche **1** du personnage ciblé.

Gel Pikes — 2 — 2
1 - 2 Cibles Multiples. Inflige **+1** aux cibles adjacentes à une autre Gelée.

Invocation Fraise (2) — 3
1 - 2 Met en jeu une **GELÉE FRAISE**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Résistance . Invasion Gélatineuse.

*(**Invasion Gélatineuse** : à la fin de son tour, si le **ROI FRAISE** est dans la zone adverse, les **GELÉES FRAISES** alliées reçoivent **+1** .)*

Krosmaster Saison 5 16/16 — Version 4.2 — © Ankama

EMPEREUR GELAX

Gelée - Empereur

3 PM | 12 PV | 7 PA

Marche de l'Empereur — 3 — 1
2 - 4 Invasion : **EMPEREUR GELAX** gagne immédiatement **1** .

Décret Impérial — 4 — 2
1 - 2 Zone «Carré». Inflige **+1** à la cible principale si au moins **3 GELÉES** alliées sont dans la zone adverse.

Garde Impériale (4) — 4
Met en jeu **2** Mobs différents parmi : **GELÉE FRAISE**, **CITRON**, **FRAMBOISE** ou **MENTHE**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Multigely.

*(**Multigely** : au début de son tour, **EMPEREUR GELAX** doit choisir l'élément d'attaque de ses sorts parmi / / / / .)*

Promo S5 - Wakfu Spécial 1/2 — Version 4.2 — © Ankama

MISSIZ BRAIZZ

Xélor - Forgemage - Frigost

3 PM | 7 PV | 6 PA

Icarbonisé — 2 — 1
2 - 4 Inflige **+1** pour chaque marqueur + et + sur le personnage ciblé.

Gardien de Flamme — 3
1 - 3 Met le marqueur «Feu Follet » sur le Krosmaster allié ciblé.

Une flamme éternelle

Ferme tes yeux. Donne-moi ta main. Sens-tu mon coeur battre ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Feu Intérieur. Retour de Flamme.

*(**Retour de Flamme** : si un Krosmaster allié avec le marqueur «Feu Follet » est la cible d'un sort d'une unité adverse, retirez le marqueur «Feu Follet » et **MISSIZ BRAIZZ** lui inflige **2** .)*

Promo S5 - Wakfu Spécial 2/2 — Version 4.2 — © Ankama

JASON HIC

Boufbowler - Sacrieur - Brâkmar



4 PM · 8 PV · 6 PA · 2

Croche-Patte 3 — 1

Tacle Plongé 3 — 2 - 2
Déplace **JASON HIC**, **JASON HIC** et les adversaires adjacents reçoivent **1** 🩸.

Vous êtes trop lent !
Les cheveux de Jason sont recouverts d'un gel les rendant solide comme l'acier. La Ligue ne considère pas cette coiffure comme une arme illégale. Ami mais néanmoins rival d'Arnaud Keuls.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tacle. Résistance 🛡**. Adrénaline.**
*(Adrénaline : durant le tour adverse, **JASON HIC** et les personnages adverses adjacents gagnent le pouvoir **Insensible**.)*

Boufbowl 01/10 · Version 4.2 · © Ankama

CHABAL O'SANTRE

Boufbowler - Sadida - Brâkmar



7 PM · 12 PV · 7 PA · 4

Boufballe Neuve (1) 2 — 1 - 2
Met en jeu une **BOUFBALLE**.

En Pleine Poire ! 1 — 3 - 4
Déplace une invocation alliée adjacente. Les adversaires adjacents à l'invocation déplacée reçoivent **-1** 🟢 et **1** 🩸.

Passe Canon 3 — 2 - 3 — 1
Zone «Croix». Inflige **+1** 🛡 si au moins un allié est ciblé.

La barbe a ri
Élu « Plus belle pilosité faciale du stade » six ans d'affilée.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Boufbowl 02/10 · Version 4.2 · © Ankama

FABINE BERTHAZ

Boufbowler - Ouginak - Brâkmar



7 PM · 6 PV · 6 PA · 2

Boufballe Neuve (1) 2 — 1 - 2
Met en jeu une **BOUFBALLE**.

Dégagement 4 — 3 - 4 — 1
Déplace une **BOUFBALLE** adjacente ou un Mob adjacent de **Puissance 2** ou moins, puis les adversaires adjacents à l'invocation déplacée reçoivent **-1** 🔵 et **1** 🩸.

À un cheveu de la victoire
Fabine est célèbre pour avoir été Miss Février dans le Calendrier des Boufbowlers Entièrement Habillés, ce qui a propulsé sa carrière. Une rumeur veut qu'elle soit en réalité chauve et dissimule son crâne sous une perruque ridicule.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Critique.

Boufbowl 03/10 · Version 4.2 · © Ankama

FRANKY BÉRY

Boufbowler - Iop - Brâkmar



7 PM · 12 PV · 7 PA · 3

Boufballe Neuve (1) 2 — 1 - 2
Met en jeu une **BOUFBALLE**.

Dribble 1 — 1 - 2
Déplace **FRANKY BÉRY** dans une case adjacente à la **BOUFBALLE** ciblée.

Shoot 3 — 1
Repousse **2** l'invocation ciblée. Inflige **2** 🩸 aux adversaires adjacents à la **BOUFBALLE** ciblée.

Fruit de la passion de ses fans
Pour Franky, le Boufbowl est un prétexte. Les fans hystériques et folles de lui, c'est son véritable objectif.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Boufbowl 04/10 · Version 4.2 · © Ankama

SIMON GIN

Boufbowler - Pandawa - Brâkmar



7 PM · 6 PV · 5 PA · 1

Bourrage 5 — 1
Repousse **2**. Rapproche **1**.
L'adversaire ciblé reçoit **1** 🩸 et **-1** 🟢 s'il est adjacent à une Boufballe.

Il est fait pour t'aimer, bébé
Simon a débuté chez les Brutes de Brâkmar, où il a plus été remarqué pour ses tenues improbables que pour son talent de jeu. Il quitta son équipe au milieu de la saison pour se lancer dans une courte carrière dans la chanson. Sa popularité a alors triplée, ainsi que son salaire. Il a pour tradition de changer de maquillage facial après chaque défaite de son équipe, le forçant à inventer 31 nouveaux designs lors d'une saison particulièrement désastreuse.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Boufbowl 05/10 · Version 4.2 · © Ankama

STEEVIE OLANS

Boufbowler - Iop - Bonta



5 PM · 7 PV · 6 PA · 2

Acharnement 4 — 2
-2 🟢. Invasion : inflige **+1** 🛡 ou **-2** 🟢.

Une balle ? Où ça ?
Steevie raconte dans sa biographie qu'il ne se destinait pas à une carrière dans le Boufbowl, mais plutôt à la pôterie. Il se serait alors trompé de porte le jour de l'inscription. Il est souvent défini comme « accidentel », autant pour ses exploits sportifs que ses bavures. Il a tenté un jour d'éviter une pénalité en déclarant qu'il ignorait que le sport se jouait avec une boufballe.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Résistance 🛡**. Regardez-moi.**
*(**Regardez-moi** : à chaque fois qu'un autre Krosmaster allié reçoit au moins un marqueur **+** 🔵, **STEEVIE OLANS** reçoit **+1** 🟢 et **+1** 🔵.)*

Boufbowl 06/10 · Version 4.2 · © Ankama

LAÏKA NICHE

Boufbowler - Ouginak - Bonta



3 PM · 5 PV · 1 PA · 1

Chandelle 1 — 3 - 5 — 1
Ce tour, les sorts de **LAÏKA NICHE** gagnent **+1** 🎯 max.

Cours après la baballe
Laïka partage sa vie entre le Boufbowl et une carrière prolifique de marchande. Elle possède sa propre marque de boissons sucrées, très appréciées des sportifs mais dont les vertus restent à démontrer. Son ascension dans le monde du Boufbowl et des affaires est fulgurante, et elle côtoiera bientôt les stars. Elle est aussi connue pour ses lancers de balle stratosphérique, capable de traverser tout le terrain en une parabole impeccable.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive. Crafteur.

Boufbowl 07/10 · Version 4.2 · © Ankama

MARTY NI

Boufbowler - Pandawa - Bonta



6 PM · 11 PV · 7 PA · 3

Rythme Effréné 2 — 1 - 2 — 1
Inflige **+1** 🛡 si **MARTY NI** a déjà infligé au moins **1** 🩸 à un personnage adverse ce tour-ci.

Une-Deux 2 — 1 - 2
Déplace un personnage allié adjacent, puis déplace **MARTY NI** dans une case adjacente à ce personnage.

Poings d'or et gueule de bois
Marty est le détenteur du record de côtes cassées en une saison : 17 en onze matchs, dont 6 chez l'équipe adverse. Il a proposé à la Ligue de farcir les boufballes avec des boulets de plomb pour des passes plus « décisives », sans succès.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Esquive.

Boufbowl 08/10 · Version 4.2 · © Ankama

AMALIA - Amalius

Boufbowler - Sadida - Confrérie du Tofu



10 PM · 14 PV · 6 PA · 5

Manchette Royale 3 — 3 - 4 — 2

Feinte de Corps 2 — 1 - 4 — 1
-1 🟢 et **-1** 🔵 si le personnage ciblé est dans la zone adverse *(«adverse» fait référence à votre adversaire).*

Haka Motivant 0 — 2 - 2
Cibles Multiples. **+1** 🔵 et **+1** 🟢 aux alliés ciblés sans marqueur **+** 🔵.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Énergie du Capitaine.
*(**Énergie du Capitaine** : durant le tour d'**AMALIA**, à chaque fois qu'un autre Krosmaster allié reçoit au moins un marqueur **+** 🔵, **AMALIA** gagne immédiatement **1** 🔵.)*

Boufbowl 09/10 · Version 4.2 · © Ankama

ARNAUD KEULS

Boufbowler - Sacrieur - Bonta

1

4 PM 3 | 7 PV | 5 PA

Pirouette 3 | 1

Déplace **ARNAUD KEULS** dans une case adjacente au personnage ciblé.

Un poing c'est tout

Arnaud aime utiliser un gant clouté pour réaliser des bousculades « efficaces ». Cette arme étant hautement illégale, il la dissimule derrière son bouclier qu'il ne lâche jamais, même pour dormir. Il a appris la technique médicinale des points de pression, qu'il utilise volontairement de travers afin d'infliger le plus de douleur possible. Arnaud est également le troisième joueur le plus expulsé du terrain de l'histoire du Boufbowl. Rival mais néanmoins ami de Jason Hic.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Tacle. Invasion Boufbowlesque.

*(**Invasion Boufbowlesque** : tant que **ARNAUD KEULS** est dans la zone adverse, les sorts des adversaires adjacents à **ARNAUD KEULS** coûtent **1** de plus pour être lancés.)*

Boufbowl 10/10 | Version 4.2 | © Ankama

CATHY RANIK

Osamodas

1

0 PM 3 | 6 PV | 5 PA

Déferlement Sauvage 5 | 0

Zone «Marteau». Inflige **+1** pour chaque invocation alliée avec un nom différent en jeu.

Couché !

Le jour où le dieu Osamodas a inventé le fouet, c'est Cathy qu'il devait avoir en tête ! Colérique et autoritaire, elle peut d'un simple claquement de langue rappeler à l'ordre tous les animaux autour d'elle, apprivoisés ou non. Le monde tremble à l'idée de ce qu'elle pourrait faire d'une telle troupe d'animaux sauvages. Espérons qu'elle souhaite seulement travailler dans un cirque !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 6 01/16 | Version 4.2 | © Ankama

MANON CHALANTE

Osamodas

2

2 PM 3 | 6 PV | 6 PA

Draco-Météores 4 | X | 0

2 - 3 Zone «Carré». Inflige **+2** à **X** personnages ciblés de votre choix. **+3** à un Mob allié ciblé.

Appel de Gobgob (1) 2

Met en jeu un **GOBGOB**.

Plus bleu que le bleu de tes yeux

Manon et son Gobgob forment un couple charmant. Elle a une peau bleue comme le ciel d'été, lui, une peau sombre comme l'océan profond.

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Fusion Draconique.

*(**Fusion Draconique** : une fois par partie, lorsqu'un **GOBGOB** allié termine son tour adjacent à un **Osamodas** allié, ce dernier reçoit **+2** ou **+3**. Ensuite, le **GOBGOB** est mis K.O.)*

Krosmaster Saison 6 02/16 | Version 4.2 | © Ankama

COQUELINE

Osamodas - Fratrie des Oubliés

5

4 PM 3 | 14 PV | 7 PA

Culbute Sauvage 2 | 2

Déplace **COQUELINE** dans une case adjacente au personnage ciblé.

Appel de Cancane (1) 1

1 - 2 Met en jeu un **CANCANE**.

Toucher Tofuesque 3 | 1

Met le marqueur «Plume» sur le Krosmaster ciblé. **+2** . **-2** .

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Bestiale. Transfo-tofu.

*(**Bestiale** : les sorts de **COQUELINE** n'infligent aucune aux Mobs. **COQUELINE** ignore les jets de Tacle des Mobs.)*

*(**Transfo-tofu** : un Krosmaster avec le marqueur «**Plume**» gagne **Toupiti**, **Insaisissable** et le Trait **Tofu**. Au début du tour de **COQUELINE**, retirez le marqueur «**Plume**» de ce Krosmaster.)*

Krosmaster Saison 6 03/16 | Version 4.2 | © Ankama

SIMONE ETHER

Enutrof

1

2 PM 3 | 5 PV | 5 PA

Dépense Frivole 1 | 5 | 2

2 - 4

Pour une poignée de kamas...

Ce serait un cliché honteux de dire que toutes les Enutrofettes creusent des mines profondes pour y chercher de l'or. Il y a de nombreux autres métiers dont elles sont capables ! Elles peuvent, par exemple, travailler dans la salle des coffres d'une banque, à la pesée des lingots d'or, à l'atelier de poinçonnage des kamas, à la bourse de Bonta, ou même simplement devenir agent de nettoyage spécialisé dans l'entretien des objets précieux. Tant de possibilités, c'est à en donner le tournis !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Farmeur.

Krosmaster Saison 6 04/16 | Version 4.2 | © Ankama

EMILIE ONAIRE

Enutrof

2

3 PM 3 | 6 PV | 6 PA

Venez Voir Maman ! 2

Votre limite de **Puissance d'invocation** est augmentée de **1** jusqu'à la fin de votre tour.

Fauchage (3) 1 | 5 | 1

2 - 4 Met en jeu un **FAUCHEUR** dans une case adjacente au personnage ciblé.

...Et pour quelques kamas de plus

Parfois, Émilie se demande si elle accumulera un jour assez d'or pour se sentir satisfaite. Puis elle se traite d'idiote et retourne creuser. Il n'y a jamais assez d'or ! Jamais ! JAMAIS !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Critique.

Krosmaster Saison 6 05/16 | Version 4.2 | © Ankama

ARPAGONE - Jeune

Enutrof

3

7 PM 3 | 9 PV | 8 PA

Volcan 5 | 2

3 - 4 Perce-Armure.

Séisme 5 | 1

1 - 3 Zone «Carré». **-1** .

Appel de Phorreur Gris (3) 3

2 - 3 Met en jeu un **PHORREUR GRIS**.

À votre bon coeur

Vous n'auriez pas un kama, monsieur ? C'est pour ma collection. Mon immense collection...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Saison 6 06/16 | Version 4.2 | © Ankama

FRANCIS MICK

Enutrof - Phorzerker

2

5 PM 6 | 7 PV | 3 PA

Pelle Sismique 2 | 2

Zone «Pelle».

Économick-mac 1

Déplace l'adversaire ciblé dans une case adjacente à **FRANCIS MICK**.

Il a creusé trop profond...

Francis est le champion inconstesté du minage profond, très profond. Il ne se sent à l'aise qu'avec un kilomètre de terre au-dessus de la tête ! Mais que cherche-t-il aussi bas ? Une mine de diamants ? Un vieux bouquin ? Nul ne le sait...

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Insensible.

Krosmaster Saison 6 07/16 | Version 4.2 | © Ankama

THÉODORE IFOR

Enutrof - Phorzerker

1

5 PM 3 | 5 PV | 3 PA

Râle 3 | 1

1 - 4

Tunnel 3

Déplace le lanceur dans une case adjacente au personnage ciblé.

Théo ne dort jamais

Théodore a passé tant de temps sous la forme de Phorzerker qu'il a oublié comment redevenir humain. Mineur compulsif, il creuse sans relâche des galeries immenses. Pensez à le nourrir avec quelques patates de temps à autre, il les mérite bien !

Pouvoir(s) Édition non officielle Communauté Francophone

Galeries Souterraines.

*(**Galeries Souterraines** : les personnages adjacents à **THÉODORE IFOR** gagnent le sort **Tunnel**.)*

Krosmaster Saison 6 08/16 | Version 4.2 | © Ankama

RUEL - Phorzerker

Enutrof - Phorzerker - Confrérie du Tofu

4

7 PM | 13 PV | 3 PA



Charge du Phorzerker X — 0
1 - 7 Rapproche **X**. Inflige **+X** si **RUEL** s'est ainsi rapproché exactement de **X** cases.

Bousculade 1
Repousse **2**. **+1** .

Né pour être sauvage

Utilisant la technique ancestrale que lui a apprise sa Moumoune, Ruel est capable de fusionner avec Junior et devient encore plus poilu qu'à son habitude, ce qui n'est pas peu dire !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Myopie Sélective.

*(Myopie Sélective : **RUEL** ne peut pas infliger de à une unité non-adjacente. À chaque fois qu'il ramasse un , **RUEL** ramasse tous les autres de la case gratuitement.)*

Krosmaster Saison 6 09/16 — Version 4.2 — © Ankama

ELELY

Iop - Confrérie du Tofu

3

3 PM | 11 PV | 6 PA



Coup de Boule 1 — 1
Zone «Carré». Perce-Armure.

Point d'Appui 2
Si la case ciblée n'est pas libre : Recul **2** et inflige **+1** à la cible principale du prochain **Coup de Boule** du tour.

Tel père, telle fille

Chez les Iops, chaque génération est plus forte, plus bête et plus impulsive que la précédente. Tristepin étant un maître dans ces trois domaines, on ne peut que trembler devant le potentiel de sa fille Elely !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insensible. Résistance . Fille à Papa.

*(Fille à Papa : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, **ELELY** a **+1** **max**.)*

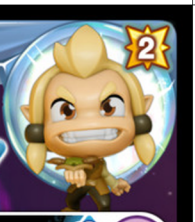
Krosmaster Saison 6 10/16 — Version 4.2 — © Ankama

FLOPIN

Crâ - Confrérie du Tofu

2

3 PM | 6 PV | 6 PA



Flèche Tactique 3 — 0
1 - 4 Si la cible est un Mécanisme, Rebond *(1→3)* : **1** .

Bricolage 0
Jusqu'à la fin du tour, vos sorts **Flèche Tactique** gagnent **2** effets différents de votre choix parmi : **-1** ou **Repousse 1** ou inflige **+1** .

Telle mère, tel fils

Flopin fait la fierté de sa mère Evangelyne : il est vif, ingénieux, précis, et d'un sang-froid à toute épreuve. Il fait aussi le désespoir de son père Tristepin : il n'a pas de muscles, il réfléchit beaucoup trop et n'aime pas la baston ! Enfin, un sur deux, c'est déjà pas si mal !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Fils à Maman.

*(Fils à Maman : tant qu'un autre allié de la **Confrérie du Tofu** est en jeu, les sorts de **FLOPIN** gagnent **+1** **max**.)*

Krosmaster Saison 6 11/16 — Version 4.2 — © Ankama

OROPO

Eliotrope - Fratrie des Oubliés

6

7 PM | 14 PV | 8 PA



Doute Existentiel 3 — 1
3 - 5 Le Krosmaster ciblé perd tous ses Traits jusqu'au début du prochain tour d'**OROPO**.

Foudres de Silo 4 — 2
2 - 3 Met le marqueur «Silo » sur le Krosmaster adverse ciblé.

Portail de Silo 3
1 - 2 Déplace le lanceur.

Prison Mentale 7 — 2
-3 . **-3** . **-3** .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Lien Fraternel. Ligotage de Silo.

*(Lien Fraternel : les autres Krosmasters alliés ont le sort **Portail de Silo**. Il coûte **1** de moins à la **Fratrie des Oubliés**.)*

*(Ligotage de Silo : les sorts du Krosmaster avec le marqueur «Silo » coûtent **1** de plus. Au début du tour d'**OROPO**, retirez ce marqueur.)*

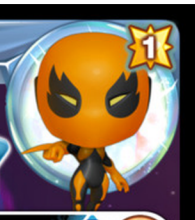
Krosmaster Saison 6 12/16 — Version 4.2 — © Ankama

HÉMORRAGIE

Sram

1

2 PM | 6 PV | 5 PA



Fatalité Fatale 5 — 1
Inflige **+1** par tranche de **3** sur le personnage ciblé.

Sœur de la souffrance

Il est des formes de sadisme que même un Sacrieur n'oserait pas approcher. Quand la chasse se transforme en traque, quand la cible devient une victime torturée, quand une simple blessure devient une souffrance qui s'étale durant des jours, on passe d'un simple assassinat à un jeu cruel. Toxine aime porter des costumes et faire croire à sa victime qu'elle a une chance de s'en sortir avant de l'achever. Est-ce nécessaire ? Non, mais elle trouve ça tellement plus amusant...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

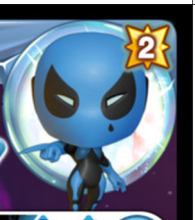
Krosmaster Saison 6 13/16 — Version 4.2 — © Ankama

NÉCROSE

Sram

2

3 PM | 6 PV | 6 PA



Coup Coupant 3 X — 1
Vole **1** . Repousse **X**.

Propagation 1
3 - 5 Si la cible a au moins un marqueur - : Rebond *(1→3)* : **-1** à la cible sans marqueur - .

Mère des poisons

Toxine possède des poisons pour chaque usage. Certains sont lents, d'autres sont rapides, d'autres encore restent silencieux des années avant de tuer sans prévenir...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . Empoisonnement.

*(Empoisonnement : un personnage adverse ayant commencé son tour en ligne de vue de **NÉCROSE** et avec au moins un marqueur - reçoit **1** .)*

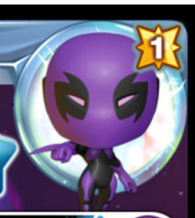
Krosmaster Saison 6 14/16 — Version 4.2 — © Ankama

ANESTHÉSIE

Sram

1

4 PM | 5 PV | 5 PA



Pointe Pointue 5 — 1
2 - 4 Perce-Armure.

Désorientation 5
3 - 4 **-1** . **-1** .

Fille d'un filou

Quel que soit le costume qu'elle porte, Toxine reste un assassin dangereux et psychotique. Saviez-vous qu'elle aime parfois se faire passer pour une infirmière ? Elle échange les médicaments entre les patients, juste pour voir ce que ça fait, laissant derrière elle des patients en état grave ou pire encore. C'est probablement l'idée que cette Sram se fait d'une bonne blague !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance .

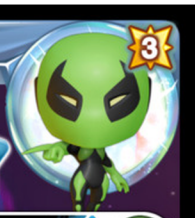
Krosmaster Saison 6 15/16 — Version 4.2 — © Ankama

TOXINE

Sram - Fratrie des Oubliés

3

4 PM | 11 PV | 6 PA



Meurtre Meurtrier 3 — 2
Inflige **-1** si au moins un adversaire est adjacent à la cible.

Écran de Fumée 2
0 - 2 Zone «Carré». **-2** . **TOXINE** se déplace sur la case principale ciblée.

Enfant des ombres

Elle est toxique et dangereuse, sadique et capricieuse, machiavélique et calamiteuse... Toxine est tout cela et bien plus encore. Si vous l'entendez rire, vous êtes déjà mort !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique. Enfumage.

*(Enfumage : un personnage adverse ayant commencé son tour avec au moins **2** marqueurs - ne peut pas prendre **TOXINE** comme cible principale d'un sort.)*

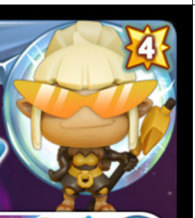
Krosmaster Saison 6 16/16 — Version 4.2 — © Ankama

ARPAGONE - Âgée

Enutrof - Fratrie des Oubliés

4

4 PM | 11 PV | 6 PA



À Contrecoeur 2 3 — 1
2 - 3 Traque : Zone «Pelle». Inflige **+2** si le coût du sort en a été payé. Sinon, **-1** .

Bien Conservée 1 2 — 0
6 - 8 **-2** si le coût du sort en a été payé. Sinon, **-1** .

Fleur Éternelle

La beauté ne s'estompe pas avec l'âge ! Arpagone fait peut-être encore tourner les têtes, mais elle rejette tous ses prétendants. Est-elle avare de ses émotions ? Non, son cœur appartient déjà à quelqu'un d'autre, c'est tout...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Économe.

*(Économe : **ARPAGONE** peut jeter des sorts sans payer leur coût en .)*

Promo S6 - Wakfu Spécial 1/1 — Version 4.2 — © Ankama

TAROLINE

Ecaflip

1

4 | 3 PM | 6 PV | 5 PA



Appel à l'Atout 5 | 1

1 - 4

La bonne aventure

Véritable impératrice des cartes pour certains, simple bateleur pour d'autres, Taroline prétend lire l'avenir dans les morceaux de carton. Faut-il être fou pour entrer dans son chariot ? Nous réservons notre jugement. Sa vértiable force, c'est d'avoir voyagé autour du monde, dormant sous les étoiles et la lune, tournant sans cesse la roue de la fortune... sans jamais finir pendue !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

Chance Contagieuse.

*(Chance Contagieuse : **TAROLINE** et les Krosmasters alliés adjacents à elle ont les pouvoirs **Critique** et **Esquive**.)*

GRACE DEPIK

Ecaflip

2

3 | 3 PM | 7 PV | 5 PA



Manchette 2 | 2

1 - 2

Si la cible est sur une case Démoniaque, **GRACE DEPIK** peut acheter une Récompense Démoniaque sans dépenser de .

Accroc au Jeu 2

2 - 3

Déplace **GRACE DEPIK** sur la case Démoniaque ciblée.

Princesse de coeur...

Mais au pays des casinos, Grace est la reine !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

Bingo.

*(Bingo : à chaque fois que **GRACE DEPIK** achète une **Récompense Démoniaque** face cachée, elle reçoit **1** .)*

VERONICA ZINO - Face

Ecaflip

2

4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA



Mésaventure 3 | 1

2 - 2

Cibles Multiples. Traque : Attire **1**.

Lapement 3 | 1

Vol de Vie. Jouer à pile ou face :
Pile : Retournez la carte côté **Pile**.
Face : rien.

Face, je t'épile

Même quand elle perd, la banque gagne toujours !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

Chance ( ). Double Identité.

*(Double Identité : la première fois que **VERONICA ZINO** est mise K.O. elle n'est pas retirée du terrain. Retirez toutes ses et retournez sa carte définitivement.)*

VERONICA ZINO - Pile

Ecaflip

2

4 | 3 PM | 7 PV | 6 PA



Coussinets 3 | 1

Recul **1**. Perce-Armure.

Feulement 3 | 1

2 - 3

Repousse **1**. Jouer à pile ou face :
Pile : rien.
Face : Retournez la carte côté **Face**.

Pile, je t'efface

Les dés sont pipés, les cartes sont comptées, les roulettes sont grippées. Face à Veronica Zino, vos chances de gagner le jackpot sont de zéro !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

Intelligence ( ). Double Identité.

*(Double Identité : la première fois que **VERONICA ZINO** est mise K.O. elle n'est pas retirée du terrain. Retirez toutes ses et retournez sa carte définitivement.)*

ALBAN DAJ

Eniripsa

1

2 | 3 PM | 5 PV | 5 PA



Lancer de Fiole 5 | 1

2 - 4

Fabrication de Potion 4 | 2

2 - 4

Achetez une Récompense Démoniaque Granit sans payer le cout en et en .

De la bande des vieilles peaux

La légende d'Alban n'est pas gravée dans le marbre, mais dans le plâtre ! Infirmier de grand talent, son talent inné pour la manipulation des bandages lui a valu la reconnaissance de nombreux Xélors en quête de ses services. Travailleur acharné au quotidien, il n'a qu'une seule devise : « Je panse donc je suis » !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

HENRI GLOO

Eniripsa - Frigost

2

8 | 3 PM | 6 PV | 6 PA



Mot Froid-Sang 3 | 1

2 - 3

Invasion : **HENRI GLOO** se soigne de 1 .

Vent Glacial 3

1 - 2

Déplace **HENRI GLOO** dans la case ciblée.
Repousse les unités adjacentes à la case ciblée de **1**.

Diligent du nord

Même dans les steppes glacées de Frigost, Henri a toujours su trouver un coin confortable où s'installer, fabriquant des huttes de glace pour protéger ses amis et boire une tasse de thé. Comme un troubadour l'a autrefois chanté, Henri Gloo a dans le coeur la chaleur qu'il n'y a pas dehors.

Pouvoir(s)

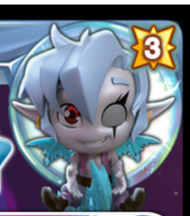
Édition non officielle Communauté Francophone

DOCTEUR VAPEUR

Eniripsa

3

4 | 3 PM | 10 PV | 7 PA



Fiolosophe 3 | 1

1 - 4

Retirez un marqueur **-1** de la cible.
Si vous faites ainsi, **-1** ou **-1** ou infligez **+1** .

Fiole Gazeuse 1

3 - 4

Zone «Carré». **-2** .

De la fumée sans feu

Docteur Vapeur est un praticien pétillant venu d'un pays lointain et brumeux. Certes, il a toujours un peu l'air d'avoir la tête dans les nuages, mais il saura dissiper vos moindres doutes sur ses talents. En revanche, si vous cherchez à arrêter de fumer, il vous faudra consulter ailleurs !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

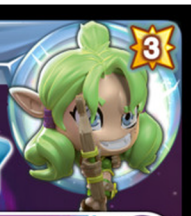
Critique.

MÉLISSA KURA

Crâ - Ninja

3

5 | 3 PM | 9 PV | 6 PA



Marquage 3 | 1

3 - 4

Rebond *(1→2)* : 1 et **-1** .

Tir Satellite 3 | 2

5 - 6

Le temps des cerises

Aussi silencieuse qu'un pétale de fleur tombat au pied de l'arbre, Melissa aurait pu devenir une assassine de talent. Mais son obstination à se teindre les cheveux dans des couleurs criardes ruine son camouflage à chaque fois !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

Esquive. Verrouillage.

*(Verrouillage : **MELISSA KURA** peut lancer le sort **Tir Satellite** en ignorant les lignes de vues sur les adversaires avec au moins un marqueur - .)*

LYDIA VOKIN

Crâ

1

4 | 3 PM | 5 PV | 5 PA



Flèche Courbe 5 | 1

3 - 5

Rebond *(1→2)* : 1 .

J'étais une aventurière comme toi

Lydia Vokin est une combattante d'exception, doublée d'une archère qui sait paralyser ses adversaires d'une unique flèche bien placée. Sur ordre du chef de village, elle a récemment juré fidélité à un vagabond hurlant qui se prétend descendant des dragons d'autrefois. Elle a ses doutes sur la véracité de cette histoire, mais sa loyauté reste sans faille. Même si ces jours-ci, elle en est réduite à porter toutes les choses lourdes que l'enfant des dragons ne veut pas garder en poche !

Pouvoir(s)

Édition non officielle Communauté Francophone

ANNE BUSCADE

Crâ - Amakna

4 | 3 PM | 11 PV | 7 PA

Flèche Rebond 2 | 1
2 - 5 Rebond *(1→3)* : **-1** .

Flèche de Feu 3 | 2
3 - 4 Traque : **ANNE BUSCADE** gagne immédiatement **1** .

Vous êtes tombés dans mon piège !

Son accent charmant vient du sud d'Amakna, mais ses pièges peuvent frapper de n'importe où !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Gain de Niveau Crâ.

*(Gain de Niveau Crâ : si un Krosmaster adverse reçoit **3** effets de Rebond durant le tour d'**ANNE BUSCADE**, retournez la carte d'**ANNE BUSCADE**.)*

Krosmaster Saison 7 09/16 — Version 4.2 — © Ankama

ANNE BUSCADE - Expérimentée

Crâ - Amakna

5 | 3 PM | 13 PV | 7 PA

Rebond en Cloche 2 | 1
2 - 5 Rebond *(1→3)* : **-1** .

Flèche de Feu 3 | 2
3 - 4 Traque : **ANNE BUSCADE** gagne immédiatement **1** .

Non, pas un piège, un traquenard !

Cette dangereuse traqueuse a mis sa connaissance des pièges au service des combattants de l'arène. Les victimes d'Anne ne voient jamais leur défaite venir : qui irait se méfier d'un simple collet à Wabbit bien placé ?

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Intelligence ( ).

Krosmaster Saison 7 09/16 — Version 4.2 — © Ankama

LUCAS LIBOURRE

Iop

1 | 4 | 3 PM | 4 PV | 4 PA

Coup d'Épelle 3 | 1
Zone «Pelle».

Au grand dam du lac

Lassé de fabriquer des tables carrées du matin au soir, Lucas errait près d'un lac en cherchant un sens à sa vie. Une main délicate sortit alors de l'eau pour lui tendre une épée magique. Elle avait une quête d'une importance capitale à lui confier... Malheureusement, Lucas était trop distrait pour écouter son discours. Depuis, il parcourt le monde et casse la figure aux chevaliers qu'il croise avec sa super épée magique !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Grobill.

*(Grobill : **LUCAS LIBOURRE** a **+1** et **+1** max par **RD** sur lui. Il n'y a pas de limite au nombre de **RD** que **LUCAS LIBOURRE** peut avoir sur lui. Pour chaque tranche de **3 RD** sur lui, **LUCAS LIBOURRE** gagne **1** Niveau supplémentaire.)*

Krosmaster Saison 7 10/16 — Version 4.2 — © Ankama

MAÎTRE BOLET

Champignon - Sauvage - Cania

3 | 4 | 3 PM | 11 PV | 7 PA

Bolet de Canon 3 | 1
1 - 3 Rebond *(1→2)* : **1** . Sinon, déplace **MAÎTRE BOLET** dans une case adjacente à l'unité ciblée.

Cueillette 4 | 2
Zone «Pelle». **-1** .

En garde, samouchamp !

Un champignon gardien de la forêt, à l'honneur raide comme du bois et au sabre souple comme un roseau.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Disporsion.

*(Disporsion : à chaque fois qu'un adversaire est blessé par un Rebond durant le tour de **MAÎTRE BOLET**, déplacez **MAÎTRE BOLET** dans une case adjacente à cet adversaire.)*

Krosmaster Saison 7 11/16 — Version 4.2 — © Ankama

CHÊNE MOU - Jeune

Chêne - Amakna

2 | 3 | 2 PM | 5 PV | 6 PA

Coup de Branche 3 | 2
1 - 2

Camoufeuillage 2
2 - 3 Échange de position avec un **Arbre** ciblé.

Au boulot, vieille branche !

Un arbre qui marche ? Voilà encore l'impatience de la jeunesse ! S'il n'a pas l'approbation de ses aînés à l'écorce plus dure, cet arbre magique est encore fougueux et plein de sève. Et il n'a aucune envie de s'enraciner près d'ancêtres déjà durs de la feuille : il a un monde à parcourir et des bûcherons à pourfendre. Car malgré son nom, le Chêne Mou frappe dur !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Résistance . **Insensible. Tacle.**

Krosmaster Saison 7 12/16 — Version 4.2 — © Ankama

ALBINARAKNE

Arakne - Frigost

1 | 3 | 3 PM | 5 PV | 5 PA

Toile Blanche 5 | 1
2 - 4

Invocation d'Albinos (2) 5
2 - 3 Met en jeu **2 ARAKNELLES ALBINOS** dans deux cases adjacentes au personnage adverse ciblé.

Le blanc, c'est le nouveau noir

Cette Arakne serait-elle blanche de peur ? Non, bien au contraire : elle cause l'effroi aussi bien chez ses consoeurs que chez les humains ! Sa teinte particulière a fait d'elle une chasseusse redoutable dans les contrées de Frigost. Et ses descendants entendent bien perpétuer cette nouvelle tradition !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Toupiti.

Krosmaster Saison 7 13/16 — Version 4.2 — © Ankama

ARAKNE PRÉCOCE

Arakne

1 | 0 | 4 PM | 1 PV | 5 PA

Crachat Bénin 5 | 1
1 - 2 **+1** à l'allié ciblé.

Ponte d'Œuf (1) 0
1 - 3 Met en jeu un **ŒUF D'ARAKNE**.

Votre voisine amicale

Elle était si impatiente de vous voir qu'elle est sortie de son oeuf en avance ! Patience, ses soeurs arrivent...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Éclosion. Toupiti.

*(Éclosion : quand l'**ARAKNE PRÉCOCE** doit être mise K.O., vous pouvez retirer un **ŒUF D'ARAKNE** allié du plateau à la place. Dans ce cas, déplacez l'**ARAKNE PRÉCOCE** à sa place et retirez tous les marqueurs de l'**ARAKNE PRECOCE**. Votre adversaire ne gagne pas de **GG** .)*

Krosmaster Saison 7 14/16 — Version 4.2 — © Ankama

LA VEUVE NOIRE

Arakne

4 | 4 | 3 PM | 12 PV | 7 PA

Charme Irrésistible 2 | 1
2 - 4 Traque : Attire **1**.

Ultime Étreinte 3 | 2
-2 . Vole **1** au Krosmaster ciblé.

Engeance de la Veuve (2) 4
Met en jeu une **ARAKNELLE VENIMEUSE**.

Très chère maman

Personne n'a jamais vu la Veuve Noire en couple, et pourtant, elle est génitrice de centaines d'Araknes...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Toxique. Toupiti.

*(Toxique : à la fin du tour de votre équipe, chaque personnage adjacent à au moins une **ARAKNELLE VENIMEUSE** reçoit **2** .)*

Krosmaster Saison 7 15/16 — Version 4.2 — © Ankama

LA BRODEUSE

Arakne

3 | 5 | 3 PM | 11 PV | 7 PA

Lasso 4 | 1
3 - 5 Traque : Attire **2**.

Prise au Piège 3 | 1
1 - 3 Si la cible a moins d' que **LA BRODEUSE** : inflige **+1** et **-1** .

Momification 1
1 - 3 Met le marqueur «Momifié » sur la cible.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Cocon de Soie. Toupiti.

*(Cocon de Soie : un Krosmaster avec le marqueur «Momifié » perd **5** . Au début du tour de son équipe, le propriétaire de ce Krosmaster replace sa carte dans la Timeline de façon à respecter sa nouvelle Initiative.)*

Krosmaster Saison 7 16/16 — Version 4.2 — © Ankama

GÉGÉ RONIMO

Iop - Sauvage

1

6 PM 3 | 6 PV | 5 PA



Collision Frontale 5 — 4

GÉGÉ RONIMO reçoit 99 .

À bout de cool

Les Iops ont depuis longtemps développé la technique consistant à foncer droit devant sans réfléchir, mais Gégé l'a élevée au rang d'art. Sans jamais penser aux conséquences, il fonce la tête en avant, comme un bouftou sans cornes. C'est sa manière de dire bonjour, et sa méthode favorite pour ouvrir les portes. Comment il a pu survivre jusqu'à aujourd'hui reste un mystère, mais plus d'une université se disputera son crâne après son décès.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Blast 1/4 — Version 4.2 — © Ankama

MARTINE GALE

Ecaflip

1

2 PM 3 | 5 PV | 5 PA



M'atout 5 — 1

2 - 3 Zone «Croix».

Tu doubles et on est quittes ?

Pas besoin de réunir onze Roublards pour braquer un casino, une seule joueuse maline peut réussir à faire exploser la banque : il faut savoir compter rapidement et avoir énormément de culot. Martine possède ces deux qualités et on la voit régulièrement plumer les Enutrofs trop peu prudents à la table de jeu. Quel dommage que tous ses gains disparaissent dans un traitement contre une vilaine maladie de la peau !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Croupier.

(Croupier : chaque fois qu'un Krosmaster allié joue à Pile ou Face, recevez 1 .)

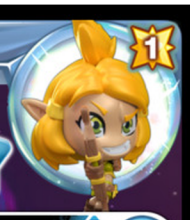
Krosmaster Blast 2/4 — Version 4.2 — © Ankama

AGATHE NISS

Crâ

1

1 PM 3 | 3 PV | 5 PA



Tir à la Volée 5 — 1

6 - 8

Compas dans l'Œil 5

6 - 8 -5 .

D'un ton léger et moqueur

Chasseuse experte avant même d'être adolescente, Agathe s'est portée volontaire pour survivre seule dans un environnement inhospitalier. Ses talents à l'arc lui permettent d'abattre un oiseau situé au sommet d'un volcan sans que la flèche ne prenne feu ! À ce petit jeu, elle ne risque pas d'avoir faim...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

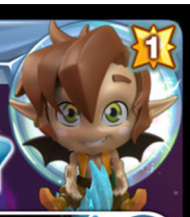
Krosmaster Blast 3/4 — Version 4.2 — © Ankama

MARC HUROCROME

Eniripsa

1

3 PM 3 | 5 PV | 5 PA



Pincement des Héros 5 — 1

2 - 4 Si la cible est un adversaire, **MARC HUROCROME** et chaque allié adjacent à lui se soigne 1 .

Ça fait mal, ça fait bobo

Si ses amis ne courent pas vers Marc pour se faire soigner, c'est parce qu'il est bien trop désinvolte avec leurs blessures. Un fracture ? Oh, rien qu'un pansement ne saurait arranger. Une brûlure au second degré ? Un peu de désinfectant rouge devrait soulager ça. On raconte qu'il a une fois tenté de recoller une main coupée avec un sparadrap et un bisou magique... Tout ce que ses patients peuvent faire, c'est serrer les dents d'un air héroïque en attendant que ça passe !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Critique.

Krosmaster Blast 4/4 — Version 4.2 — © Ankama

ROI CHAFER

Chafer - Brâkmar

5

3 PM 4 | 14 PV | 7 PA



Mort Imminente 3 — 2

2 - 3 Rapproche 1 du personnage ciblé.

Croix Mortuaire 6 — 2

3 - 3 Zone «Croix».

Caprice Royal 1

1 - 3 Met K.O. le Krosmaster allié ciblé. Le **ROI CHAFER** se soigne de 2 par Niveau de ce Krosmaster.

Crâne couronné

Dans la noblesse Chafer, avoir le sang bleu est superflu.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Insensible. Tacle. Flétrissure.

*(Flétrissure : les Krosmasters adjacents au **ROI CHAFER** ont -3 max. Les Mobs adjacents au **ROI CHAFER** ont -1 max.)*

Krosmaster Blast KS 1/7 — Version 4.2 — © Ankama

ARAKNOPLASME

Arakne - Spectre

2

8 PM 3 | 7 PV | 6 PA



Arrache-Nez 5 — 3

Crachat d'Arakne 3 — 1

2 - 3

Une lueur glauque

Luisante et mystérieuse, cette Arakne se déplace toujours en périphérie de votre vision, indiscernable. Est-ce un spectre ou une Arakne géante trempée dans un liquide brillant ? Les deux perspectives sont effrayantes !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Apparition Spectrale. Toupiti.

*(Apparition Spectrale : une fois par tour, l'**ARAKNOPLASME** peut se déplacer d'un bord du plateau au bord opposé comme si ceux-ci étaient adjacents.)*

Krosmaster Blast KS 2/7 — Version 4.2 — © Ankama

CHEVALIER JUSTICE

Chevalier - Justicier

2

5 PM 3 | 8 PV | 6 PA



Réprimande de la Justice 3 — 1

1 - 2 Perce-Armure au Shushu ou au Possédé ciblé.

Bouclier de la Justice 3

1 - 3 Échange de position avec le Krosmaster allié ciblé ayant au moins 1 .

La Justice de père en fils

Il est beau, il est fort, son plastron scintille et il est là pour sauver la veuve et l'orphelin ! Enfin, comme son père, il aime surtout capturer des Shushus. La veuve et l'orphelin devront attendre un peu.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Armure. Justice Ligue.

*(Justice Ligue : **CHEVALIER JUSTICE** gagne **Résistance** aux éléments des sorts du premier Krosmaster non K.O. dans la timeline adverse.)*

Krosmaster Blast KS 3/7 — Version 4.2 — © Ankama

OGREST

Ogre - Mont Zinit

8

20 PM 3 | 20 PV | 11 PA



Ravage 4 — 2

2 - 2 Invasion : inflige +2 .

Baffe Gargantuesque 9 — 0

1 - 2 Inflige +1 par de la cible.

Bond d'Ogrest 3

1 - 3 Déplace **OGREST**, puis détruit les Décors adjacents à **OGREST**.

Le Chaos en personne

Aucun barrage ne pourra retenir le flot de ses larmes. Aucun mot doux ne pourra calmer sa colère. Aucun crâne ne pourra résister à ses poings !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Krosmaster Blast KS 4/7 — Version 4.2 — © Ankama

TRISTEPIN - Divin

Iop - Confrérie du Tofu - Dieu

7

10 PM 4 | 18 PV | 8 PA



Ultra Fulguro-Pin 4 — 2

Repousse 3. Inflige +1 si l'effet de Repousse a été empêché *(pas par choix)*.

Sauvagerie Divine 1

1 - 2 Déplace **TRISTEPIN**, puis les personnages adjacents sont repoussés de 1.

Uppercut Divin 2 — 1

1 - 2 Choisissez : -1 ou -2 ou -2 ou infligez +1 .

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone

Casse Muraille.

*(Casse Muraille : si un décor devait interrompre un effet de Repousse durant le tour de **TRISTEPIN**, ce décor est détruit à la place et le personnage repoussé reçoit 2 . **TRISTEPIN** peut choisir d'appliquer ou non l'effet Repousse de ses sorts.)*

Krosmaster Blast KS 5/7 — Version 4.2 — © Ankama

TRISTEPIN - Protecteur

Iop - Confrérie du Tofu



10 | 4 PM | 16 PV | 8 PA | 6

Fulguro-Pin 4 — 2
Repousse **2**. Inflige **+1** si l'effet de Repousse a été empêché *(pas par choix)*.

Sauvagerie 2
1 - 2
Déplace **TRISTEPIN**, puis les personnages adjacents sont repoussés de **1**.

Uppercut Enragé 2 — 1
1 - 2
-1 , **-1** , **-2** . Si au moins **2** Krosmasters alliés sont K.O. ou **1** allié de la Confrérie du Tofu est K.O., retournez la carte de **TRISTEPIN**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Casse Muraille.
*(Casse Muraille : si un décor devait interrompre un effet de Repousse durant le tour de **TRISTEPIN**, ce décor est détruit à la place et le personnage repoussé reçoit **2** . **TRISTEPIN** peut choisir d'appliquer ou non l'effet **Repousse** de ses sorts.)*

Krosmaster Blast KS 5/7 — Version 4.2 — © Ankama

ANATHAR

Shushu - Démon



7 | 3 PM | 15 PV | 8 PA | 5

Rush Démoniaque 1 — 1
2 - 3
Rapproche **2** du personnage ciblé. Met le marqueur «**Copitage** » sur le Krosmaster adverse ciblé.

Explosion Anathomique 1 — 1
Repousse **1**.

Un bien Vilain copieur
Bras droit de Rushu et général de ses armées, Anathar vole les pouvoirs magiques d'un simple toucher. Ne le laissez pas vous chatouiller, vous vous en mordriez les doigts !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Mimic.
*(Mimic : **ANATHAR** peut lancer les sorts à fond non-rouges du Krosmaster adverse possédant le marqueur «**Copitage** ». Dans ce cas, il ne place ni invocations, ni marqueurs spéciaux, et ne peut pas être remplacé.)*

Krosmaster Blast KS 6/7 — Version 4.2 — © Ankama

DARDONDAKAL

Dragon



3 | 3 PM | 11 PV | 6 PA | 3

Mise à l'Épreuve 1 — 1
2 - 4
+1 . Mets le marqueur «Tenté » sur le Krosmaster adverse ciblé.

Moustifle 3 — 2
1 - 3
Si la cible a le marqueur «Tenté » : **-2** . Sinon, **Repousse 2**.

Vil Tentateur
Il propose à chaque intrus de lui prendre le Dofus Ivoire, et pourtant, personne n'a jamais pu s'en emparer...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Tentation du Dofus.
*(Tentation du Dofus : les sorts d'un Krosmaster adverse avec le marqueur «Tenté » coûtent **1** supplémentaire à chaque fois qu'ils ne ciblent pas **DARDONDAKAL**. Au début du tour de **DARDONDAKAL**, retirez le marqueur «Tenté ».)*

Krosmaster Blast KS 7/7 — Version 4.2 — © Ankama

BOUFMOUTH

Bouftou - Frigost



0 | 3 PM | 7 PV | 6 PA | 2

Krouth 5 — 2
1 - 2
Rapproche **1** du personnage ciblé.
Invasion : Vol de vie.

Moumouth 6
0 - 1
Le Krosmaster ciblé gagne **Insensible** et **Riposte** jusqu'à la fin du tour adverse.

La charge tranquille
Avec son air nonchalant, on pourrait croire que le Boufmouth est un paisible ruminant, mais gare à ne pas perturber son repas ! Un Boufmouth renfrogné c'est un peu comme une avalanche : ça commence doucement mais ça finit toujours mal.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Tacle.

Krosmaster Saison 8 1/6 — Version 4.2 — © Ankama

GÉLIKAN

Frigost



7 | 4 PM | 10 PV | 6 PA | 3

Koud'bec 3 — 1
Perce-Armure si **GÉLIKAN** a déjà blessé la cible ce tour-ci.

Convoitise 3
2 - 4
Attire **3**.

Enthousiasme 1
GÉLIKAN gagne immédiatement **1** et **Esquive** jusqu'à la fin de son tour. **-2** .

Juste un coup d'œil
Le regard vide du Gélikan est hypnotique. Mais ne vous en faites pas, il vous ramenera à la réalité d'un bon coup de bec.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Toupiti. Agilité ( ).

Krosmaster Saison 8 2/6 — Version 4.2 — © Ankama

SHAMANSOT

Mansot - Frigost



6 | 4 PM | 12 PV | 7 PA | 5

Mansovage 3 — 1
2 - 4
Zone «Bâton». Vole **1** à la cible principale si c'est un Krosmaster.

Mansote-Mouton 4 — 2
1 - 2
Échange de position avec le personnage ciblé.

Mansorcier (3) 3
1 - 1
Invoque un **TIMANSOT**.

Shamansot le blanc (et bleu)
VOUS... NE... PASSEREZ... PAS !
Enfin, pas où vous aviez prévu en tout cas...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Chance ( ).

Krosmaster Saison 8 3/6 — Version 4.2 — © Ankama

SORYO

Givrefoux - Frigost



6 | 3 PM | 13 PV | 7 PA | 4

Fournaise 3 — 1
Zone «Souffle». Inflige **+1** aux cibles adjacentes à un autre allié ayant **Feu Intérieur**.

Foulkan 2 — 1
Repousse **1** ou Recul **1**.

Foutakagoul 2 — 1
1 - 4
Le personnage ciblé gagne **Feu Intérieur** jusqu'au début du prochain tour de **SORYO**.

Soryo secoure !
Il a le coeur sur la main... mais uniquement pour les copains !

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Intelligence ( ).

Krosmaster Saison 8 4/6 — Version 4.2 — © Ankama

TOFU GIVRÉ

Tofu - Frigost



4 | 4 PM | 4 PV | 5 PA | 1

Bécot Glacé 5 — 1
1 - 2
-1 .

Dégivrage 2
+3 . Jusqu'à la fin du combat, **TOFU GIVRÉ** gagne **4** . À la fin du tour, déplacez sa carte dans la timeline de façon à respecter sa nouvelle Initiative.

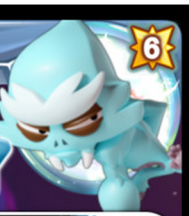
Boule de plumes
Souvent confondu avec une boule de neige, le Tofu givré en a vu de toutes les couleurs. D'une certaine manière, on peut dire qu'il a plusieurs fois été au cœur de nombreuses batailles. Ce qui en fera très certainement un allié précieux...

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Insaisissable. Toupiti.

Krosmaster Saison 8 5/6 — Version 4.2 — © Ankama

MORLD ANOZER

Yech'ti - Frigost



4 | 3 PM | 15 PV | 8 PA | 6

Goulaf' 3 — 1
Si la cible est un personnage adverse, soigne **1** à **MORLD ANOZER**.

I fait cru 4 — 2
1 - 3
Cibles Multiples. Déplace **MORLD ANOZER** dans la case principale ciblée. Inflige **-1** aux cibles avec le Trait **Frigost**.

Masque Zobal 2
1 - 4
Attire **1**. **+1** ou **+2** ou soigne **2** .

Hiver Abominap' 6 — 2
2 - 3
Zone «Souffle». **-1** . **-1** . Les personnages ciblés perdent **Feu Intérieur** jusqu'au début du tour de **MORLD ANOZER**.

Pouvoir(s) — Édition non officielle Communauté Francophone
Feu Intérieur. Force ( ).

Krosmaster Saison 8 6/6 — Version 4.2 — © Ankama