

Krosmaster Arena 4.1

Règles de jeu actualisées

Nous nous basons sur les règles de la boîte Krosmaster Arena 2.0 ainsi que les règles de tournois du KIC (v3.0), avec les modifications suivantes.

Ce descriptif des règles commence par décrire toutes les règles mises à jour par Ankama au fil du temps (depuis la 1ère version du jeu). J'enchaîne avec les règles modifiées par notre collectif de joueurs francophones (KFC). Enfin, je termine avec certaines règles mal comprises par les joueurs.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser à Colin Vde sur Facebook (ou Percimou sur Discord).

1. Règles mises à jour par Ankama (pour les anciens)

1.1. Jet de Tension et Dés d'Inspiration

- **Jet de Tension** : À partir du 1er tour du Joueur 2, le joueur actif lance un Jet de Tension (2 dés). Si le résultat ne lui convient pas, il a la possibilité d'effectuer une relance. Dans ce cas, le résultat des deux dés précédents n'est pas pris en compte pour la suite et le joueur actif ne lance qu'un seul dé lors de cette relance. S'il n'y a pas eu de relance et que les deux dés présentent des faces identiques (après les avoir orientés en cas de face Dofus ou Esquive/Critique), chaque joueur se voit défausser 1GG.
- **Dés d'inspiration** : Le ou les dés obtenus lors du Jet de Tension sont ensuite attribués à un Krosmaster pour lui faire bénéficier du pouvoir lié durant un tour, ou défaussés en échange de Kamas.
 - 2 dés défaussés = 3 Kamas
 - 1 dé défaussé = 1 Kama
 - 0 dé défaussé = 0 Kama

1.2. Galons et Récompenses

- **Achat de GG** : Acheter 1GG coûte 12 Kamas et 1PA. Cette action n'est possible qu'une fois par tour de joueur.
- **RD 2.0** : Avec l'arrivée de **Krosmaster 2.0**, de nouvelles Récompenses

Démoniaques (RD) remplacent les anciennes.

- **30 RD de rang Granit** (3 Kamas), réparties en 3 piles.
- **20 RD de rang Jade** (6 Kamas), réparties en 2 piles.
- **10 RD de rang Argent** (9 Kamas), réparties en 1 pile.
- **Révélation de RD** : Les Récompenses Démoniaques au-dessus de chaque pile sont révélées au fur et à mesure des tours. Les Récompenses non-révlées peuvent aussi être achetées : elles ont l'avantage de ne pas être connues de l'adversaire.
 - **TOUR 1 - Joueur 1** : Rien n'est révélé.
 - **Joueur 2** : 1 Granit, 1 Jade et 1 Argent sont révélées.
 - **TOUR 2 - Joueur 1** : 1 Granit et 1 Jade sont révélées.
 - **Joueur 2** : 1 Granit est révélée.
- **Activation de RD** : Chaque Krosmaster est capable d'activer une seule Récompense Démoniaque par tour.

1.3. Jets de dés

- **Jets de Critique vs Armure** : Lors d'un jet d'attaque, chaque joueur compte le nombre de réussites sur ses dés. Soit...
 - **L'attaquant** a plus de réussites : **+1 dégât**.
 - **Égalité** de réussites : **+0 dégât**.
 - **Le défenseur** a plus de réussites : **-1 dégât**.
 - Exemple : Ayan lance Brûlure de Wakfu sur Harry Saf. Ayan obtient 2 réussites alors que Harry Saf n'en obtient aucune. L'attaque fera donc +1 aux dégâts de base.
- **Jets de Tacle vs Esquive** : Lors d'un jet de tacle, chaque joueur compte le nombre de réussites sur ses dés. Soit...
 - **Le tacleur** a plus de réussites : l'esquiveur perd immédiatement **3PM** et **3PA**.
 - **Égalité** de réussites : l'esquiveur perd immédiatement **1PM** et **1PA**.
 - **L'esquiveur** a plus de réussites : il se déplace **sans malus**.

La règle de tacle est différente pour les invocations :

 - Les **Mécanismes** (invocs sans PM) ne peuvent ni tacle ni être tacles.
 - Les **Mobs** (invocs avec PM) qui tentent de tacle et qui ont autant ou plus de réussites font perdre **1PM** et **1PA**.

1.4. Pouvoirs

- **Gênant** : Aucune Invocation ne gêne la ligne de vue, à moins de disposer du pouvoir Gênant.
- **Insensible** : Une unité avec le pouvoir Insensible ne peut pas être déplacée par une autre Pièce de jeu (alliée ou adverse). **Néanmoins, elle peut recevoir des marqueurs comme n'importe quelle unité.**

2. Règles modifiées par le KFC

2.1. Construction d'équipe

- **Nombre** : Une Équipe doit être composée de 3 à 8 Krosmasters.
- **Niveaux** : Le total des Niveaux d'une Équipe doit être strictement égal à 12.
- **Unique** : Un Krosmaster dont le nom est écrit en **lettres dorées** sur sa carte est Unique. Il peut être présent au maximum **une seule fois** dans une Équipe. Il est possible de jouer plusieurs Krosmaster Uniques dans une même Équipe.
Version : Une Équipe ne peut avoir dans sa composition qu'une seule Version d'un personnage Unique. Une Version est caractérisée par un nom en lettres majuscules identique, suivi d'un tiret : KROSMaster - Version.
 - Exemple 1 : Il n'est pas possible de jouer RUEL et RUEL - Phorzerker dans une même équipe.
- **Double** : Un Krosmaster dont le nom est écrit en **lettres blanches** sur sa carte est Double. Il peut être présent au maximum **deux fois** dans une équipe.
- **Triple** : Un Krosmaster dont le nom est écrit en **lettres noires** sur sa carte est Triple. Il peut être présent au maximum **trois fois** dans une équipe.
- **Double Profil** : Parfois, un Krosmaster a deux profils imprimés sur la même carte - un de chaque côté. Dans ce cas, le joueur peut choisir l'un ou l'autre profil pour l'inclure dans l'équipe. Par conséquent, sauf indication contraire, le profil choisi pour ce Krosmaster doit être utilisé pour tout le tournoi au début de chaque match.
- **Le Trait Boss a été supprimé, ainsi que les règles de construction d'équipe y faisant référence.**

2.2. Jets de Dés

- **Élément Neutre** : Il est impossible de lancer plus d'un dé sur un jet de Critique ou d'Armure lors de la résolution des dégâts d'un sort Neutre.
- **Dés ou Cartes** : Avant le début d'une partie, chaque joueur décide s'il utilisera des dés ou des cartes. Il est donc possible qu'un joueur ayant choisi de jouer avec des cartes affronte un joueur jouant avec des dés.

Le système de cartes nécessite 4 paquets de 6 cartes, un pour chaque type de jet (Critique, Armure, Esquive et Tacle), reproduisant les probabilités d'un dé classique. À la place de lancer un dé, on tire une carte. Lorsqu'un paquet est épuisé, il est mélangé.

Le système de Jet de Tension reste identique, 2 dés par joueur sont donc toujours nécessaires.

Le système de Pile ou Face n'est pas modifié, une pièce ou un 3ème dé par joueur est donc toujours nécessaire.

- Exemple : Julie a choisi de jouer avec des cartes, tandis que Guillaume garde ses bons vieux dés. Lors de leur partie, la Reine des Tofus (Critique) de Julie lance Dan To Fu sur l'Oscar Nak (Armure) de Guillaume. Julie tire 2 cartes de sa pioche de Critique, tandis que Guillaume lance 2 dés d'Armure. Le résultat est calculé comme d'habitude.

2.3. Pouvoirs

- **Toupiti** : Ce Krosmaster ne gêne pas la ligne de vue.
- **Feu Intérieur** : Au début de son tour, ce personnage se retire un marqueur -1PM ou -1PA.
- **Insaisissable** : Ce personnage ignore les règles d'Esquive et de Tacle (ce pouvoir remplace l'ancien Toupiti)
- **Sagesse** : Ce pouvoir a été supprimé.

2.4. Effets additionnels

- **Rebond** : Les effets additionnels d'un sort après ce mot-clé sont appliqués à tout autre adversaire situé à une certaine distance (indiquée entre parenthèses) de la cible principale. Un seul adversaire peut être affecté par

les effets additionnels décrits après le mot-clé Rebond et cette unité doit être dans la **ligne de vue** de la cible principale.

- Exemple : “Rebond (1-3) : 1 blessure” inflige 1 blessure à un adversaire qui se trouve de 1 à 3 cases de la cible, et qui a une ligne de vue dégagée dessus.
- **Invasion** : La zone adverse est constituée des **6** premières lignes, à partir du côté du plateau où votre adversaire déploie son équipe. Cela représente la moitié du plateau. Les effets additionnels précédés du mot-clé “Invasion” ne s’appliquent que si le lanceur est dans la zone adverse.
Exception : La Map du CDM 2016 (Île de Moon) comporte 11x13 cases (CDM 2016). Dans son cas, la zone adverse est constituée des 5 dernières lignes et la ligne centrale est une zone neutre qui n’appartient à aucun joueur.

2.5. Limite d’invocation

- **Limite Personnelle** : Un sort d’invocation a un nombre entre parenthèses dans son nom, qui est appelé la **Limite Personnelle d’Invocation**. Un Krosmaster ne peut pas mettre une invocation en jeu s’il contrôle déjà autant d’invocations en jeu que ce nombre. Si un effet met en jeu une ou plusieurs invocations, l’effet met en jeu autant d’invocations que possible sans dépasser la limite personnelle d’invocation du sort.
 - Exemple : Le Corbeau Noir possède le sort "Chute de Corbac (3)" qui est un sort d’Invocation d’Attaque. Il peut cibler et infliger des dégâts avec ce sort même s’il a déjà 3 Corbacs en jeu ; cependant, lorsqu’il le fait, aucun nouveau Corbac ne sera invoqué, car cela dépasserait sa Limite d’Invocation Personnelle.
- **Limite d’Équipe** : Il existe également une **Limite d’Invocation d’Équipe par Puissance**. Une **Puissance** (de 1 à 3) est attribuée à chaque invocation. Chaque joueur peut mettre des invocations en jeu tant que le total de leurs Puissances additionnées ne dépasse pas **6**, et que la limite d’invocation personnelle n’est pas atteinte.
 - Exemple : Si votre équipe compte un Bouftou (3) et deux Tofus (1), il n’est pas possible de mettre en jeu une Gardienne (2) car le total ferait 7 (3+1+1+2).

- Exemple 2 : Si votre équipe contient la Reine des Tofus et le Tofu Royal, ils peuvent invoquer jusqu'à un total de 6 Tofus tant qu'ils respectent leurs propres limites d'invocation. Attention à ne pas les confondre, car les Tofus de l'un ne jouent pas en même temps que les Tofus de l'autre !

● **Il n'y a plus de limite d'invocation "infinie (∞)".**

PUISSANCE 1	PUISSANCE 2	PUISSANCE 3
Pupuce Rose Terrabombe Tofu Tornabombe Bombe à Eau Bombe Incendiaire Piège Mortel La Bloqueuse La Folle Granduk Prespic Piège Surnois Nodkoko Rejeton de Katar Goule Stèle Pupuce Gelée Framboise Gelée Citron Boufballe Gobgob Faucheur Oeuf d'Arakne Araknelle Albinos Timansot	La Sacrifiée Gardienne Harponneuse Tactirelle Pelle Animée Dragoeuf Immature Corbac Gelée Menthe Gelée Fraise Phorreur Gris Araknelle Venimeuse	Bouftou Craqueboule Dragoune Rose Raphaella Donatella Leonardawa Michelangela Cancane

3. Règles mal interprétées (en général)

- **Coup de Poing** : Chaque Krosmaster dispose d'un sort de Coup de Poing qui n'est pas imprimé sur sa carte. Chaque Krosmaster peut le lancer une seule fois par tour maximum. Le Coup de Poing coûte **5 PA** et inflige 1 dégât neutre sans effet supplémentaire.



- **Techniques** : Les techniques sont un type particulier d'équipement. Une fois activées, elles ne comptent pas dans le nombre de RD du Krosmaster qui les possède. Il est possible d'activer plusieurs Techniques sur le même Krosmaster (mais pas le même tour, bien tenté).
 - Exemple : Kivin (Niveau 1) qui possède déjà une Technique révélée est considéré comme n'ayant pas de RD sur lui. Il est possible de lui donner une nouvelle RD malgré la limitation due à son niveau, mais il lui est également possible de recevoir et d'activer une seconde Technique (et ainsi de suite).

Chaque Technique révélée **modifie le Coup de Poing** du Krosmaster qui la possède en lui ajoutant un effet additionnel.

- Exemple : Après plusieurs tours, Kivin a activé 3 Techniques : le Poing du Dragon, le Poing du Moskito et le Poing du Bouftou. Le Coup de Poing de Kivin cumulera donc les effets additionnels suivants : Zone Souffle, Kivin se soigne 1 blessure, et Kivin gagne immédiatement 1PA.

Chaque Technique révélée **réduit le coût en PA** du sort de Coup de poing du Krosmaster qui la possède de 1PA jusqu'à un minimum de 0PA.

- Exemple : Après avoir activé ses 3 Techniques, le coût du sort Coup de Poing de Kivin n'est plus que de $(5 - 3 =) 2PA$.

- **Unités** : Le terme Unité désigne toutes les pièces de jeu appartenant aux joueurs (pas les décors donc). Il existe plusieurs catégories au sein des

Unités qu'il est utile de différencier. Une même unité peut appartenir à 2 ou 3 catégories.

- **Personnages** : Reconnaissables par leur **caractéristique PM**. Cette catégorie est composée de...
 - **Krosmasters** : Reconnaissables par leur **Niveau**. Tous les Krosmasters sont des Personnages.
 - **Mobs** : Reconnaissables par leur **Puissance**. Tous les Mobs sont des Personnages (et des Invocations).

- **Invocations** : Reconnaissables par leur **Puissance**. Cette catégorie est composée de...
 - **Mobs** : Reconnaissables par leur **caractéristique PM**. Tous les Mobs sont des Invocations (et des Personnages).
 - **Mécanismes** : Sont reconnaissables par une **absence de caractéristique PM**. Tous les Mécanismes sont des Invocations.

TABLEAU D'IDENTIFICATION DES UNITÉS

	NIVEAU (= Krosmaster)	PUISSANCE (= Invocation)
PM (= Personnage)	Personnage Krosmaster	Personnage Invocation Mob
-PM (= Mécanisme)	Ø	Invocation Mécanisme

- Exemple 1 : Anna Tommy a une caractéristique PM et un Niveau. C'est donc à la fois un Krosmaster et un Personnage.
- Exemple 2 : Un Rejeton de Katar a une caractéristique PM (de zéro, mais quand même) et une Puissance. C'est donc à la fois une Invocation, un Personnage et un Mob.
- Exemple 3 : Une Tactirelle a une Puissance mais pas de caractéristique PM. C'est donc à la fois une Invocation et un Mécanisme.

- **Zones d'effet :**

- Cibles Multiples : Une fois la case ciblée déterminée, toutes les autres cases qui auraient pu être ciblées sont incluses dans la zone d'effet du Sort.

