

KROSMASTER® ARENA



LIVRET DE RÈGLES

KROSMASTER® ARENA

Bienvenue dans le Krosmoz.

Toutes nos félicitations ! Vous venez d'acquérir Krosmaster Arena, un jeu de plateau avec figurines où les plus valeureux combattants de DOFUS et de WAKFU viennent s'affronter.

« Mais qu'est-ce donc que le Krosmoz ? » direz-vous. C'est assez difficile à expliquer, c'est tellement grand... Disons que le Krosmoz regroupe une multitude d'univers, comme par exemple le Monde des Douze. Dans le Krosmoz, on trouve aussi toutes les étoiles du ciel, les bouffonneries du fond d'un Havre-sac, le Wakfu, la Stasis ou encore votre rêve de Dofus d'hier soir... le Krosmoz, c'est un peu tout cela ; c'est nulle part et partout à la fois !

Coincés dans l'Hormonde, une zone hors du temps et de l'espace, les Démons des Heures et des Minutes s'ennuient ferme. Lassés de compter les secondes, ils cherchent un moyen de s'éclater et découvrent un jour une faille qui leur permet de happer les meilleurs guerriers de tout le Krosmoz : les légendaires Krosmaster. Par de complexes rituels démoniaques, les Démons attirent les Krosmaster dans l'Hormonde et les font combattre dans des arènes, pour leur seul plaisir.

Dans Krosmaster Arena, vous êtes à la tête de 4 de ces super-guerriers. Vous aussi, choisissez vos Krosmaster préférés et lancez-vous dans la bataille ! La chance aidant parfois à vous sortir de situations délicates, votre sens tactique et votre ruse vous permettront de décrocher la victoire et de devenir le Maître du Krosmoz.

Commencez par vous familiariser avec le matériel de jeu en lisant le bref descriptif contenu dans les pages suivantes. Puis, si vous n'avez jamais joué à un jeu de plateau, vous pouvez apprendre les règles petit à petit tout en jouant, grâce aux scénarios d'initiation. Mais si vous êtes un joueur plus expérimenté, vous pouvez directement commencer par les Règles du Jeu.

Dans tous les cas, bon jeu et bonne chance à tous !





BIENVENUE DANS LE KROSMOZ PAGE 2

SOMMAIRE PAGE 3

CONTENU DE LA BOITE PAGE 4-5

PARTIE I : TUTORIELS PAGES 6-19

1 - La foire aux bourre-pifs	Pages 6-7
2 - Mon tout premier sort	Pages 8-9
3 - L'invocation, une vocation	Pages 10-11
4 - Deux, c'est mieux qu'une	Pages 12-13
5 - De nouveaux horizons	Pages 14-15
6 - Des maux, toujours des maux	Pages 16-17
7 - L'Arena (mais le roi aussi)	Page 18
Mise en place	Page 19

PARTIE II : REGLES DU JEU PAGES 20-25

Les Fondamentaux	Page 20
Début de partie	Page 21
Tour de jeu	Page 22
Les PM et les PA	Page 23
Lancer un sort	Pages 24-25

PARTIE III : ANNEXES PAGES 26-31

Pions Invocation	Page 26
Pouvoirs	Page 27
Décors	Page 27
Récompenses démoniaques	Page 28-29
Règles avancées	Page 30
F.A.Q.	Pages 31
Cartes de personnage	Pages 32-33

AIDES DE JEU PAGE 34

CONTENU DE LA BOITE



x8 Figurines Krosmaster

2 exclusivités Krosmaster Arena : le Roi des Bouftous et la Reine des Tofus
6 personnages issus de la série DOFUS Krosmaster Add-on 2012



x8 Cartes de personnage

Toutes les informations concernant un Krosmaster sont regroupées sur sa carte de personnage.

Initiative : c'est la rapidité du personnage.

PM : les **Points de Mouvement** servent à se déplacer.

PO : la **Portée** du sort indique la distance de la cible en nombre de cases.

Histoire : ce bref texte d'ambiance permet d'en connaître un peu plus sur la vie du personnage.

Numéro de collection.

PV : quand un personnage a subi autant de Blessures que ses **Points de Vie**, il est éliminé.

Niveau : c'est la puissance globale du personnage.

PA : les **Points d'Action** permettent d'attaquer les ennemis et d'accomplir différentes actions.

Dégâts du sort : c'est le nombre de blessures infligées au personnage adverse. Certains sorts ne causent pas de dégât.

Coût du sort : c'est le nombre de **PA** qu'il faut dépenser pour lancer ce sort.

Pouvoirs : ce sont les capacités spéciales du personnage.



x50 Marqueurs Blessure

Ces marqueurs permettent de suivre l'état de santé d'un personnage.



x12 +1/-1 PA

Marqueurs **Points d'Action (PA)**.



x12 +1/-1 PM

Marqueurs **Points de Mouvement (PM)**.

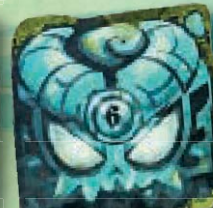
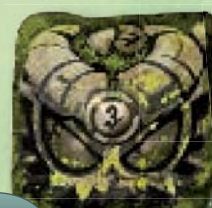


x15 Pions "GG"

Les fameux Galons de la Gloire, indispensables à la victoire.



x8 Dés



x60 Pions Récompense Démoniaque

Pour améliorer vos Krosmaster en cours de partie, les Démon accordent des récompenses démoniaques de trois rangs différents : GRANIT (faible), JADE (moyen) et OR (fort).



Une fois révélée, vous découvrirez s'il s'agit d'une récompense de type BOOST (instantané), BUFF (temporaire) ou EQUIPEMENT (permanent).



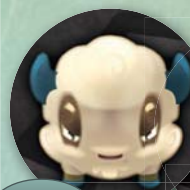
x20 Décors à monter

Dégrappez soigneusement les buissons et les arbres puis montez-les comme ci-dessus. Suivez les repères de montage imprimés sur les faces intérieures des caisses.



x54 Pions Kama

Ce sont des pièces de monnaie, qui servent à acheter des récompenses démoniaques ou des Galons de la Gloire.



x24 Pions Invocation

Ces pions représentent tout ce que vos Krosmaster sont capables de faire apparaître dans une arène : des créatures, des bombes, des pièges...

x1 Plateau de jeu double face

Le plateau de jeu présente deux arènes de combat. Chaque arène a des emplacements prévus pour les décors (arbres, buissons et caisses), ainsi que des cases Démon, des cases Kama et des cases Déploiement.



Scénario d'Initiation 1

LA FOIRE AUX BOURRE-PIFS

Commençons en douceur avec les bases : le tour de jeu, comment déplacer son personnage et attaquer avec ses poings. Lisez ce qui suit, et quand vous vous sentirez prêts, vous pourrez jouer votre première partie directement sur la page de droite !

TOUR DE JEU

Une partie de Krosmaster Arena est découpée en tours de jeu. À votre tour, vous allez pouvoir déplacer votre figurine et la faire attaquer. Puis ce sera au tour de votre adversaire, puis de nouveau à vous, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte la victoire.

À chaque tour, votre personnage dispose de **Points de Mouvement (PM)** et de **Points d'Action (PA)** : les **PM** servent à se déplacer tandis que les **PA** servent à attaquer. Vous pouvez dépenser les **PM** et les **PA** de votre personnage dans l'ordre que vous voulez, en alternant autant de fois que vous voulez.

Le Roi des Bouftous peut par exemple dépenser **2 PM** pour se déplacer, puis **5 PA** pour attaquer, puis de nouveau **1 PM** pour se déplacer.

DÉPLACEMENT

Pendant votre tour, votre personnage peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son score de **PM** indiqué sur sa carte. Le Roi des Bouftous peut donc se déplacer de 3 cases (il a **3 PM**) et la Reine des Tofus de 4 cases (elle a **4 PM**).

Cases adjacentes

Deux cases sont adjacentes quand elles ont un côté en commun. Lors d'un déplacement, on ne compte jamais les cases en diagonale : on ne peut déplacer une figurine que dans une case adjacente.

Quand deux personnages sont adjacents, on dit aussi qu'ils sont au contact, ou engagés au corps à corps.



Cases impassables

Un personnage ne peut ni passer, ni s'arrêter sur une case contenant un buisson ou une figurine.

Blocage (tacle contre esquive)

Quand un personnage veut quitter une case adjacente à un adversaire (on dit aussi se désengager ou quitter le corps à corps), il peut se faire bloquer !

- Votre adversaire lance un dé et s'il obtient ou il réussit à tacle votre personnage.

- Vous pouvez alors vous aussi lancer un dé et si vous obtenez ou votre personnage réussit à **esquiver le tacle**.

Si votre personnage est tacle par l'adversaire ET que vous ratez votre esquive, votre personnage est **bloqué** : il perd tous ses **PM** et tous ses **PA**, et ne peut donc plus se déplacer ni attaquer ce tour ; c'est immédiatement la fin de son tour. Dans tout autre cas, votre personnage peut continuer son tour normalement.

DONNER UN COUP DE POING

À chaque tour, un personnage peut dépenser autant de **Points d'Action** que son score de **PA** indiqué sur sa carte. Un Krosmaster dispose très souvent de plusieurs sorts, mais pour cette première bagarre, il ne devra utiliser que ses poings. Pour donner un coup de poing, il suffit d'être adjacent au personnage adverse et de dépenser **5 PA**. Un coup de poing inflige **1 Dégât** à l'adversaire.

Portée : ici l'ennemi doit être adjacent

Coût en Points d'Action (PA)

Dégât du sort



Avec ses **7 PA**, Le Roi des Bouftous ne peut donner qu'un seul coup de poing par tour, car donner un coup de poing « coûte » **5 PA**. Après avoir donné un coup de poing, il lui reste donc **2 PA**, ce qui n'est assez pour en donner un deuxième. Les **PA** restants à la fin de son tour sont perdus.

Jet de coup critique

Un coup critique est une attaque particulièrement bien placée, ou d'une force extrême. Quand votre personnage donne un coup de poing, lancez le dé pour tenter d'obtenir un coup critique !

- Si le dé indique ou c'est un **coup critique** ! Votre personnage inflige alors **1 Dégât** supplémentaire, pour un total de **2 Dégâts**.

- Si le dé indique un autre résultat (ou) le coup est porté normalement mais ce n'est pas un coup critique (vous ne bénéficiez pas du Dégât supplémentaire). Le coup de poing n'inflige donc qu'un seul Dégât, comme indiqué dans sa barre de sort.

Jet d'armure

Quand votre personnage subit une attaque, son armure peut annuler une partie des Dégâts reçus. Lancez un dé pour savoir si l'armure encaisse le coup :

- Si le dé indique un ou , l'armure encaisse le choc ! Le coup porté par l'adversaire est réduit de **1 Dégât**.



Ha-ha ! Ça me rappelle ma première arène, j'en aurais presque la larme à l'œil... Bon, avec tes 4 Points de Mouvement, va falloir que tu frappes et que tu te déplaces hors d'attente de ce « Bouffonneur », comme ce bon vieux Hittène Reune me l'a appris. Si tu arrives à éviter quelques coups, tu t'en sortiras ! Mais ne passe pas toute la partie à fuir, sinon tu ne le mettras jamais K.O. Il faut aussi l'attaquer !



Bon, c'est ta première arène, à ce que je vois... Alors toi, t'as plus de **Points de Vie** que la Reine, mais tu cours moins vite. Donc surtout, tu ne lui lâches pas les sandales, à cette « Tofuteuse » de pacotille ! Essaie de ne pas passer la partie à lui courir après, hein... Et colle-lui un bourre-pif de ma part, j'ai un vieux compte à régler avec elle.



..... BUT DU JEU

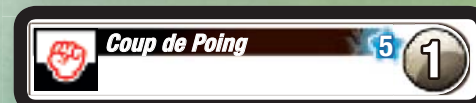
Mettre K.O le Krosmaster adverse.
(Rappel : un personnage est K.O quand il a reçu autant de Blessures qu'il n'a de **PV**).

..... INSTALLATION

Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Pour cette première partie, vous aurez besoin de 2 buissons, 2 figurines (le Roi des Bouftous et la Reine des Tofus), de dés et de marqueurs Blessure.
Placez un buisson sur chaque case prévue à cet effet. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

..... DÉPLOIEMENT

Placez la Reine des Tofus et le Roi des Bouftous sur leur case de déploiement.
La Reine des Tofus joue en premier car elle a un meilleur score d'Initiative (8) que le Roi des Bouftous (2).



Scénario d'Initiation 2

MON TOUT PREMIER SORT

Maintenant que vous savez comment faire pour donner des coups de poing et déplacer votre personnage, nous allons passer à l'étape suivante : les sorts d'attaque et les pouvoirs.

Tous les personnages peuvent donner des coups de poing, mais cette attaque n'est jamais inscrite sur leur carte de personnage car elle est très rarement utilisée. En effet, avec un sort d'attaque, un Krosmaster est très souvent plus performant. Vous allez très bientôt comprendre pourquoi.

Les pouvoirs quant à eux sont des capacités particulières propres à chaque personnage, leur permettant d'infliger plus de coups critiques, de mieux encaisser les dégâts avec leur armure, de tacle plus facilement ou d'esquiver les tacles plus efficacement.

LES SORTS D'ATTAQUE

Quand votre personnage veut attaquer avec un sort, c'est un peu comme avec un coup de poing : on vérifie que la cible est bien à portée, puis le personnage dépense les **PA** nécessaires, enfin le sort inflige les **Dégâts** indiqués dans le rond coloré à droite... sans oublier de lancer les dés pour le jet de coup critique et le jet d'armure !

Bouftabaffe

Portée : ici l'ennemi doit être adjacent

Coût en Points d'Action (PA)

Dégâts du sort



L'attaque favorite du Roi des Bouftous est le Bouftabaffe. Tout comme le coup de poing, ce sort se lance contre un adversaire adjacent. Bouftabaffe coûte **3 PA** pour être lancé. Avec ses **7 PA**, le Roi des Bouftous peut donc le lancer deux fois par tour (ce qui lui coûte **6 PA** au total). C'est déjà mieux ! Vous comprenez maintenant pourquoi le Roi des Bouftous n'a pas vraiment d'intérêt à donner de coups de poing : il ne peut en donner qu'un seul par tour alors qu'il peut attaquer deux fois avec son Bouftabaffe. Bouftabaffe inflige **1 Dégât** à chaque fois qu'il est lancé. Ne vous occupez pas pour l'instant de la couleur du score de Dégâts, nous y reviendrons plus tard.

Dan To Fu

Portée : ici l'ennemi doit être à 1, 2 ou 3 cases de distance

Coût en Points d'Action (PA)

Dégâts du sort



La Reine des Tofus est plutôt orientée vers le tir à distance que vers le combat rapproché. Elle peut attaquer un ennemi avec son sort Dan To Fu si les deux conditions suivantes sont remplies (voir encadrés) :

- 1 - Le Roi des Bouftous est à portée du sort.
- 2 - Il existe une ligne de vue dégagée entre la Reine et le Roi.

Si le Roi des Bouftous est à portée du sort Dan To Fu et qu'il existe une ligne de vue entre la Reine des Tofus et lui, le sort peut être lancé. Il coûte **3 PA** (La Reine des Tofus peut donc le lancer **2 fois** par tour car elle a **6 PA**) et inflige **1 Dégât**. Comme pour tous les sorts d'attaque, il faut lancer les dés pour le coup critique et l'armure.

1 - VÉRIFIER LA PORTÉE

Il faut que la Reine des Tofus soit à portée du sort, c'est à dire à 1, 2 ou 3 cases de distance. On compte à partir d'une case adjacente à la Reine des Tofus et on ne compte jamais en diagonale (comme pour les déplacements). En vert, les cases à portée du sort Dan To Fu de la Reine des Tofus (1, 2 ou 3 cases de distance). En rouge, les cases hors de portée (4 cases de distance et plus).



2 - VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE

Pour que la Reine des Tofus « voie » sa cible, elle doit pouvoir tracer une ligne imaginaire du centre de la case qu'elle occupe jusqu'au centre de la case de son ennemi. Cette ligne ne peut pas couper de case gênant la ligne de vue. Les cases occupées par un personnage ou un arbre gênent la ligne de vue, mais pas les buissons.



— : ligne de vue dégagée
- - - : pas de ligne de vue.

POUVOIRS

Les pouvoirs sont des compétences ou des talents particuliers qui modifient les règles. Le Roi des Bouftous a les pouvoirs **Armure** et **Tacle**, alors que la Reine des Tofus a **Critique** et **Esquive**.

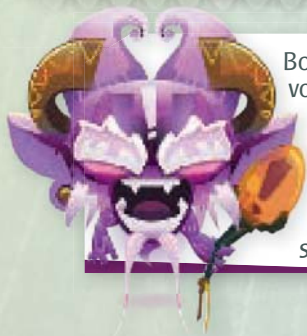
Pouvoirs du Roi des Bouftous

Armure : quand le Roi des Bouftous effectue un jet d'armure, lancez deux dés au lieu d'un seul. Chaque ou annule **1 Dégât** infligé par l'adversaire, vous pouvez ainsi réduire de **2 points maximum** les dégâts infligés par la Reine !

Tacle : lors d'un blocage, quand le Roi des Bouftous effectue un jet de tacle pour retenir la Reine des Tofus au corps à corps, lancez deux dés au lieu d'un seul. Chaque



En plus de l'avantage du mouvement, tu as maintenant l'avantage de la distance, ma petite Reine des Tofus ! Tu joues en la première, tu bouges plus vite et tu tires plus loin : c'est donc toi qui doit porter le premier coup. Ensuite, va falloir se la jouer fine et te placer hors d'atteinte du Roi des Bouftous pour éviter ses Bouftabaffe. Mais bombarde-le de Dan To Fu tant que tu peux, faut pas perdre de temps !



Bon, cette fois-ci, ça va chauffer : il y aura des Bouftabaffe en veux-tu en voilà. Ton avantage en **Points de Vie** va moins se faire sentir dans cette partie, parce qu'elle va t'allumer à distance, la cocotte ! Alors toi, fais bien attention à l'endroit où tu vas quand tu ne peux pas l'engager au corps à corps : place-toi dans une case qui te permettra de l'atteindre à coup sûr au tour d'après. Vers le centre du plateau, tu vois, tu couvres mieux le terrain. Enfin fais comme tu le sens, mais un vrai Krosmaster doit se servir autant de son cerveau que de ses muscles.



..... **BUT DU JEU**
Mettre K.O le Krosmaster adverse.

..... **INSTALLATION**
Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 2 buissons, 2 arbres, 2 figurines (le Roi des Bouftous et la Reine des Tofus), de dés et de marqueurs Blessure.

Placez un buisson et un arbre sur chaque case correspondante. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

..... **DÉPLOIEMENT**
Placez la Reine des Tofus et le Roi des Bouftous sur leur case de déploiement. La Reine des Tofus joue en premier car elle a un meilleur score d'Initiative (8) que le Roi des Bouftous (2).



Scénario d'Initiation 3

L'INVOCATION : UNE VOCATION

Avec ce troisième volet, vous allez maîtriser complètement toutes les capacités du Roi des Bouftous et de la Reine des Tofus. Désormais, vous utiliserez la carte de personnage dans sa totalité.

Vous apprendrez comment invoquer des Bouftous et des Tofus, comment les jouer, et utiliser toute la puissance des sorts Bouftabaffe et Dan To Fu en coordination avec les créatures invoquées. Rien que ça !

SORT D'INVOCATION

Un sort d'invocation permet de mettre en jeu une créature alliée que vous contrôlez et qui vous aidera à combattre votre adversaire.

Le chiffre entre parenthèses indique combien de créatures de ce type peuvent être présentes en même temps sur le terrain. La Reine peut contrôler 3 Tofus, le Roi peut contrôler 1 seul Bouftou.

Coût en Points d'Action : invoquer un TOFU coûte 3 PA, invoquer un BOUFTOU coûte 4 PA

Portée : la case où la créature est invoquée doit être adjacente au personnage qui lance ce sort d'invocation



Un sort d'invocation n'inflige pas de dégât, ce n'est pas un sort d'attaque.

Indique quel type de créature est invoquée : un pion Tofu pour la Reine et un pion Bouftou pour le Roi. La case où la créature est invoquée doit être libre.

Nombre de créatures invoquées

Si des créatures invoquées sont éliminées, elles peuvent être invoquées de nouveau, tant que la limite sur le terrain est respectée : maximum 3 Tofus en jeu pour la Reine, 1 seul Bouftou sur le terrain pour le Roi.

PIONS MOB

Les pions Mob sont semblables en de très nombreux points au Roi des Bouftous et à la Reine des Tofus. Ils ont des PM, des PV, des PA et un sort d'attaque. Ils se déplacent et lancent leur sort dans les mêmes conditions (portée, ligne de vue, coût en PA, Dégâts). Quand ils subissent des dégâts, on place les marqueurs Blessure directement sur le pion Mob.

Un pion Mob occupe une case comme une figurine : il est donc impassable et gêne la ligne de vue (sauf le pion Tofu et sa règle Toupiti).

Ordre de jeu

Les Tofus se jouent obligatoirement après que la Reine ait fini son tour. Si plusieurs Tofus sont en jeu, vous les jouez un par un, dans l'ordre de votre choix. De la même manière, le Bouftou se joue une fois que le Roi a terminé son tour.

DANY OSHEUN
Gamme DOFUS Krosmaster Add-on 2012



LE PION BOUFTOU



Points de Vie : le Bouftou a 3 PV, il succombe à la troisième blessure reçue.

Points de Mouvement : le Bouftou a 3 PM, il peut se déplacer de 3 cases maximum par tour.



Points d'Action : le Bouftou dispose de 5 PA à dépenser à chaque tour.

Barre de sort : le Bouftou peut attaquer un personnage adjacent avec sa Morsure. Ce sort lui coûte 4 PA (il peut donc le lancer une fois par tour) et inflige 1 Dégât.

LE PION TOFU



Points de Vie : le Tofu a 1 PV, il succombe dès la première blessure reçue.

Points de Mouvement : le Tofu a 5 PM, il peut se déplacer de 5 cases maximum par tour.



Points d'Action : le Tofu dispose de 4 PA à dépenser à chaque tour.

Barre de sort : le Tofu peut attaquer un personnage adjacent avec son Bécot. Ce sort lui coûte 4 PA (il peut donc le lancer une fois par tour) et inflige 0 Dégât.

Remarquez que le sort Bécot du Tofu inflige 0 Dégât : cela veut dire que si le Tofu n'obtient pas de coup critique, l'adversaire ne subit pas de blessure. Si le Tofu obtient un coup critique, son Bécot inflige 1 Dégât, mais l'adversaire peut encore s'en sortir indemne en réussissant son jet d'armure.

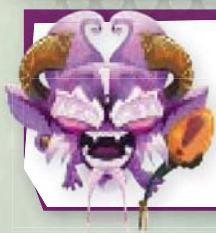
Toupiti, Toupiti, le Tofu

Le Tofu a le pouvoir Toupiti, ce qui se traduit par ces 2 règles particulières :

- Un Tofu ne



Encore un avantage pour toi : celui du nombre ! Tu vas submerger ce lourdaud et il n'arrivera pas à se dépêtrer de tes Tofus. Dès que tu peux, essaie d'invoquer des Tofus tout en leur laissant de la place pour se déplacer, car n'oublie pas : tes Tofus invoqués jouent toujours APRES toi ! Et évite de te faire coincer par le Roi et son Bouftou si tu ne veux pas te faire tanner...



Alors là mon coco tu vas dépoter grave avec ton Bouftou. Essaie de coincer la Reine à deux contre elle, comme ça ton Bouftabaffe sera terriblement efficace. Débarrasse-toi des Tofus gênants, mais les chasser coûte que coûte ne sert à rien : le but du jeu est de mettre K.O la Reine, pas de te faire une cape en plumes de Tofus !



..... **BUT DU JEU**
Mettre K.O le Krosmaster adverse.

..... **INSTALLATION**
Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 4 buissons, 4 arbres, 2 figurines et leur carte de personnage (le Roi des Bouftous et la Reine des Tofus), 4 pions mobs (les 3 pions Tofu et le pion Bouftou), de dés et de marqueurs Blessure.

Placez un buisson et un arbre sur chaque case correspondante. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

Placez la carte de votre personnage et ses pions Mob devant vous.

..... **DÉPLOIEMENT**
Placez la Reine des Tofus et le Roi des Bouftous sur leur case de déploiement. La Reine des Tofus joue en premier car elle a un meilleur score d'Initiative (8) que le Roi des Bouftous (2).

N'oubliez pas : les figurines et les pions Bouftou sont des obstacles qui gênent la ligne de vue !

..... **VARIANTES**
Inversez les positions de départ et voyez à quel point le placement est important dès le début de la partie. Essayez en faisant commencer le Roi des Bouftous : le premier joueur a indéniablement un avantage.



Scénario d'Initiation 4

DEUX C'EST MIEUX QU'UNE

Maintenant que vous maîtrisez le Roi des Bouftous et la Reine des Tofus, il est temps de découvrir le combat en équipe avec deux nouveaux Krosmaster :

- Oscar Nak, un Sram sans pitié qui peut voler la vie de ses adversaires.
- Anna Tommy, une Sacrieur gonflée à bloc qui maîtrise l'art du placement.

SORTS ET POUVOIR D'OSCAR NAK

Arnaque

Portée : ici l'ennemi doit être adjacent

Coût en Points d'Action (PA)

Arnaque inflige 1 Dégât.



Arnaque

Vol de Vie.

3 1

Vol de Vie : quand Oscar Nak attaque avec ce sort, retirez autant de marqueurs Blessure d'Oscar Nak que de blessures infligées.

Sournoiserie

Portée : l'ennemi doit être de 2 à 3 cases de distance. Sournoiserie est donc inutile contre un ennemi adjacent !

Coût en Points d'Action (PA)

Sournoiserie inflige 0 Dégât.



Sournoiserie

Perce-Armure.

3 0

Perce-Armure : seul un personnage avec le pouvoir Armure peut se défendre contre la Sournoiserie, en effectuant un jet d'armure avec 1 seul dé au lieu de 2.

Armure

Oscar Nak lance 2 dés au lieu d'un seul quand il effectue un jet d'armure.

SORTS D'ANNA TOMMY

Assaut

Portée : ici l'ennemi doit être à 1 ou 2 cases de distance. La petite flèche indique que l'ennemi ciblé doit être dans la même rangée de cases qu'Anna Tommy.

Coût en Points d'Action (PA)

Assaut inflige 1 Dégât



Assaut

Echange de position avec le personnage ciblé

3 1

Quand Anna Tommy lance ce sort, elle prend la place du personnage qu'elle attaque, que ce soit une figurine ou un pion Mob. Le personnage attaqué est alors placé dans la case où était Anna Tommy. L'échange de position s'effectue dans tous les cas : qu'elle inflige des blessures ou pas, même si elle met K.O le personnage qu'elle attaque avec son Assaut.

Transposition

Portée : ici l'ennemi doit être de 1 à 3 cases de distance. La couleur rouge indique que cette portée ne peut pas être augmentée.

Coût en Points d'Action (PA)

Pas de Dégât, ce n'est pas un sort d'attaque.



Transposition

Echange de position avec le personnage allié ciblé.

3

Quand Anna Tommy lance ce sort, elle prend la place d'un personnage de son camp (figurine ou pion Mob). Le personnage dont elle prend la case est remplacé là où était Anna Tommy.

Anna Tommy ne peut pas se faire tacler quand elle quitte une case adjacente à un ennemi avec ses sorts Assaut ou Transposition.

EQUIPE DE PERSONNAGES

Comme vous dirigez maintenant deux figurines, vous jouerez tous vos personnages pendant votre tour, puis votre adversaire jouera tous les siens, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté la victoire.

INITIATIVE

Lorsque vous dirigez deux personnages, ils jouent l'un après l'autre, toujours dans le même ordre. Cet ordre de jeu est défini par l'Initiative : votre personnage avec le score d'Initiative le plus élevé joue en premier à chaque tour, celui avec le score d'Initiative le plus bas en deuxième.

LES CAISSES

Les caisses ne sont pas des obstacles : les personnages



Aïe, ça commence à devenir étroit cette petite arène pour quatre valeureux Krosmaster ! Vous avez toujours l'avantage de la mobilité, mais les armures d'en face risquent d'être coriaces. Anna Tommy, pense à bien changer de position avec tes sorts, ça peut mettre hors d'atteinte la Reine, car il y a fort à parier qu'ils essaient de l'éliminer. Quant à toi, la Reine, reste le plus loin possible tant que tu peux et envoie les Tofus à l'attaque : ne te rapproche que si cela te permet d'obtenir la victoire.



Ah, ça commence à ressembler à une vraie arène, là ! Elle est encore un peu petite, mais c'est pas plus mal avec vos attaques de corps à corps. Oscar, tu fonces dans le tas, t'as pas peur avec ton armure. Et n'utilise ta Sournosierie que si tu n'as pas la possibilité de faire des Arnaque ! Toi le Roi, il va falloir bien te positionner pour pas te retrouver dans l'impossibilité d'attaquer, et utiliser ton Bouftou aux bons moments, sinon ton Bouftabaffe va manquer de gouache.



..... **BUT DU JEU**
Mettre K.O un Krosmaster adverse.

..... **INSTALLATION**
Placez le livret de règles entre les deux joueurs. Vous aurez besoin de 2 buissons, 2 arbres, 2 caisses, 4 figurines et leur carte de personnage (le Roi, la Reine, Oscar Nak et Anna Tommy), 4 pions Mob (les 3 pions Tofu et le pion Bouftou), de dés et de marqueurs Blessure.

Placez un buisson, un arbre et une caisse sur chaque case correspondante. Gardez les dés et les marqueurs Blessure à portée de main.

Prenez les cartes de personnage et les pions Mob associés devant vous en plaçant la carte du personnage avec la plus grande Initiative à gauche et celui avec la plus petite à droite.

..... **DÉPLOIEMENT**
Placez les Krosmaster sur leur case de déploiement. L'équipe de la Reine joue en premier car son total d'Initiative est plus élevé :
 $9 + 8 = 17$ pour l'équipe de la Reine contre
 $6 + 2 = 8$ pour l'équipe du Roi.

..... **VARIANTES**
Essayez en changeant les équipes, par exemple le Roi et la Reine contre Oscar et Anna. N'oubliez pas de tenir compte de l'Initiative pour déterminer le premier joueur ainsi que l'ordre de jeu à votre tour.



Scénario d'Initiation 5 DE NOUVEAUX HORIZONS

Le Roi et la Reine vont prendre une pause, et ce sont deux nouveaux Krosmaster plus portés vers le combat à distance qui vont les remplacer :
- Guy Yomtella, un Crâ spécialisé dans le combat à très longue portée.
- Kréol Panikon, un Zobal masqué-ohé-ohé qui ne pense qu'à sauver sa peau.
Et qui dit nouveaux personnages dit nouveaux sorts : lisez la description de chacun d'eux ci-dessous, vous serez alors prêts à en découdre !

SORTS ET POUVOIR DE GUY YOMTELLA

Flèche Harcelante

Portée : l'ennemi doit être de 3 à 8 cases de distance. Ce sort ne peut donc pas être utilisé contre un ennemi adjacent ou à 2 cases.

Coût en Points d'Action (PA)

Dégâts du sort

3 - 8

Flèche Harcelante

3

1

Tir à Distance

Guy Yomtella ne peut lancer ce sort qu'une seule fois par tour (fond bleu)

Coût en Points d'Action (PA)

Pas de Dégât, ce n'est pas un sort d'attaque.

Tir à Distance est un sort personnel, il n'affecte que Guy Yomtella lui-même.

1

Tir à Distance

Ce tour, les sorts de GUY YOMTELLA gagnent

+3 PO max, mais il perd tous ses

Tir à Distance a 2 effets : il augmente de 3 cases la portée maximale de sa Flèche Harcelante pour ce tour (de 8 à 11 cases) et il fait perdre tous les PM qu'il restait à Guy Yomtella, qui ne peut donc plus se déplacer ce tour.

Esquive

Guy Yomtella lance 2 dés quand il effectue un jet d'esquive.

SORTS ET POUVOIR DE KRÉOL PANIKON

Dard Irritant

Portée : l'ennemi doit être de 1 à 5 cases de distance

Coût en Points d'Action (PA)

Dégâts du sort

1 - 5

Dard Irritant

5

1

Soufflette

Kreol Panikon ne peut lancer ce sort qu'une seule fois par partie (fond rouge). À utiliser au bon moment !

Coût en Points d'Action (PA)

Soufflette inflige 3 Dégâts.

Soufflette est un sort d'attaque en ligne, l'ennemi ciblé doit donc être dans la même rangée de cases que Kréol Panikon.

1 - 3

Soufflette

Repousse 3.

1

3

Repousse 3 signifie que le personnage attaqué par la Soufflette est immédiatement déplacé de 3 cases en direction opposée à Kréol Panikon. Si le personnage ne peut pas être déplacé de 3 cases à cause d'un obstacle, il se déplace d'autant de cases que possible jusqu'à la case adjacente à cet obstacle (les caisses ne sont pas des obstacles).

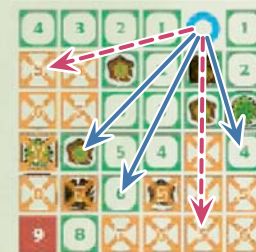
Critique

Kréol Panikon lance 2 dés quand il effectue un jet de coup critique.

LIGNE DE VUE & LONGUE PORTÉE

Nous l'avons déjà vu, pour lancer un sort avec un personnage, il faut que la cible soit à portée du sort ET qu'il existe une ligne de vue dégagée entre le centre de la case qu'il occupe et le centre de la case où se trouve la cible (cette ligne ne peut pas couper de case gênant la ligne de vue, comme un personnage ou un arbre).

— : ligne de vue dégagée
- - - : pas de ligne de vue.



GUY YOMTELLA
Gamme DOFUS Krosmaster Add-on 2012

..... BUT DU JEU

Scénario d'Initiation 6

DES MAUX, TOUJOURS DES MAUX

Le Roi des Bouftous, la Reine des Tofus, la Sacrieur Anna Tommy, le Sram Oscar Nak, le Crâ Guy Yomtella et le Zobal Kreol Panikon... Il n'en manquait plus que deux pour connaître tous les combattants de Krosmaster Arena. Les voici sans plus tarder :

- Opée Tissoin, une Eniripsa qui soigne les blessures et perce les armures.
- Bad Aboum, un Roublard qui tire à tout-va, spécialiste des bombes à eau.

SORTS D'OPÉE TISSOIN

Mot Interdit

Portée : l'ennemi doit être de 2 à 4 cases de distance. Mot Interdit ne peut donc pas être utilisé contre un ennemi adjacent !

Coût en Points d'Action (PA)

Mot Interdit inflige 1 Dégât.



Mot Interdit

Perce-Armure.



Perce-Armure : seuls les personnages avec le pouvoir Armure peuvent se défendre contre le Mot Interdit, en effectuant un jet d'armure avec 1 seul dé au lieu de 2.

Mot Soignant

Portée : Opée Tissoin peut lancer ce sort sur elle-même (la portée 0 correspond à la case où elle se trouve) ou sur un personnage jusqu'à 3 cases de distance.

Coût en Points d'Action (PA)

Ce sort soigne 1 Blessure.



Mot Soignant



Le Mot Soignant est un sort de soin, il n'inflige pas de Dégât mais retire au contraire un marqueur Blessure de la cible du sort ! Comme pour tous les sorts, Opée Tissoin effectue un jet de coup critique pour soigner 1 blessure supplémentaire, et retirer au total 2 marqueurs Blessure. La cible du Mot Soignant n'effectue jamais de jet d'armure.

SORTS ET POUVOIRS DE BAD ABOUM

Tir de Recul

Portée : Tir de Recul est un sort d'attaque en ligne, l'ennemi ciblé doit être dans la même rangée de cases que Bad Aboum, de 1 à 3 cases de distance.

Coût en Points d'Action (PA)

Tir de Recul inflige 1 Dégât.



Tir de Recul

Recul 1.



Recul 1 : quand il lance le sort Tir de Recul, déplacez Bad Aboum d'une case dans la direction opposée à la cible de l'attaque. Quand il est bloqué par un obstacle, Bad Aboum ne recule pas. Remarquez que Bad Aboum bénéficie du déplacement d'une case grâce à l'effet Recul 1 même s'il tire sur une case vide ! Bad Aboum ne peut pas se faire tacle quand il quitte une case adjacente à un ennemi grâce à cet effet.

Lancé de Bombe à Eau

Portée : Bad Aboum peut lancer une Bombe à Eau de 1 à 3 cases de distance, en ignorant les règles de ligne de vue. La portée de ce sort ne peut pas être augmentée (portée en rouge)

Coût en Points d'Action (PA)

Lancé de Bombe à Eau n'est pas un sort d'attaque.



Lancé de Bombe à Eau (2)

Met en jeu une **BOMBE À EAU** dans la case libre ciblée.



Lancé de Bombe à Eau est un sort d'invocation. Placez un pion Bombe à Eau dans la case libre visée ; cette case doit être vide de tout obstacle (buisson, arbre ou personnage).

Esquive et Tacle

Bad Aboum lance 2 dés quand il effectue un jet d'esquive.
Bad Aboum lance 2 dés quand il effectue un jet de tacle.

LE PION BOMBE À EAU

Ah, la fine équipe, va pas falloir qu'on se rate sur ce coup-là. Il s'agit donc de se placer correctement pour éviter ce fou de Kreol Panikon, qui n'hésitera pas à s'avancer pour lancer sa Soufflette dévastatrice. Guy Yomtella, il faut que tu te places parfaitement. Les Bombes de ce roubard de Bad Aboum t'aideront à ralentir les adversaires pendant que tu leur tireras une pluie de flèches Harcelantes. Bad Aboum, va falloir bien jouer avec tes bombes : soit tu les poses de manière dissuasive là où tu ne veux pas que l'adversaire aille, soit tu les poses à côté de l'ennemi pour l'obliger à bouger (et s'il ne bouge pas, tu peux tirer sur tes bombes pour les faire péter). Mais ne néglige pas ton Tir de Recul, il peut te faire gagner de précieuses cases.



D'ici, j'ai l'impression que ça va être une balade de santé : on joue en premier, on a des soins, et la terrible Soufflette de Kreol... je n'aimerais pas être dans le camp d'en face ! Opée Tissoin, comme tu peux te soigner et soigner ton allié, n'aies pas trop peur de te prendre une attaque ou deux, ça occupera les adversaires. Utilise ton Mot Blessant et ton Mot Soignant au bon moment et tout ira bien. Kreol, va falloir sortir de ta cachette pour mettre la pression avec ta Soufflette, tout en crachant généreusement des Dard Irritant. Méfies-toi de Guy Yomtella : il n'a pas l'air comme ça, mais si tu te places mal, il va te cribler de flèches sans que tu ne puisses répliquer.

Scénario d'Initiation 7

L'ARENA (ET LE ROI AUSSI)

Vous voilà prêts à livrer une bataille sans merci dans une véritable arène. Chacun d'entre vous dirigera une équipe de 4 Krosmaster, pour le meilleur et pour le pire. Vous découvrirez dans ce dernier scénario d'introduction les bases du jeu sur le grand terrain : les Galons de la Gloire et les pions Kamas.

LES GALONS DE LA GLOIRE 🏆

Les Galons de la Gloire représentent votre honneur, votre courage et votre bravoure aux yeux des Démon de l'Hormonde. Ils sont représentés par les pions GG. Chaque joueur dispose de 6 GG en début de partie, et si un joueur se retrouve sans GG, il perd immédiatement la bataille.

Pour gagner des GG, il n'y a qu'une seule solution : les prendre à votre adversaire ! Mais il existe plusieurs façons de remporter ces fameux GG, ou de les perdre...

Ennemi K.O

Quand un Krosmaster adverse est mis K.O, retirez la figurine du terrain ainsi que tous les pions qu'il aurait mis en jeu. Prenez 3 GG à votre adversaire.

Achat avec des Kamas

En payant 10 kamas à la réserve, vous pouvez acheter un GG : prenez alors un pion GG à votre adversaire. Seul un Krosmaster sur une case Démon peut effectuer un achat.

GG sauvage

Au début de la partie, un pion GG est placé sur le côté du terrain, c'est le GG sauvage. La première fois que vous gagnez un ou plusieurs GG, quelle que soit la façon dont vous les remportez, vous devez prendre le GG sauvage en priorité, puis complétez en prenant le reste chez l'adversaire. Par exemple, votre Reine des Tofus met K.O un Krosmaster adverse alors que le GG sauvage est toujours sur le côté du terrain : vous prenez le GG sauvage plus 2 GG chez votre adversaire.

TOUR DE JEU

Durant votre tour, vérifiez si la tension monte puis jouez vos personnages un par un dans l'ordre de votre Timeline (Initiative décroissante).

La tension monte !

Au début de votre tour, avant d'activer votre premier Krosmaster, lancez 2 dés. Si un symbole est présent sur les deux dés (par exemple 🌀 et 🌀), les Démon des Heures et des Minutes mettent la pression : votre adversaire et vous-même perdez chacun un pion GG que vous rangez dans la boîte de jeu.

Timeline

La Timeline définit l'ordre de jeu des personnages de votre équipe durant votre tour. Quand vous jouez vos Krosmaster, vous les activez un par un, en commençant par celui avec le plus grand score d'Initiative.

La Timeline de chaque joueur est représentée visuellement en classant de la gauche vers la droite les cartes de personnage de son équipe par ordre décroissant d'Initiative. Ainsi, à votre tour, vous jouez le personnage dont la carte est la plus à gauche en premier, puis celle juste à sa droite et ainsi de suite.

TOUR DE PERSONNAGE

À son tour, un personnage peut bien sûr dépenser ses **PM** et ses **PA** pour se déplacer et lancer des sorts ; mais sur un grand terrain, il existe 2 autres moyens de dépenser ses **PA** pour les Krosmaster : ramasser des kamas, et faire des achats.

Ramasser un pion Kama

Pour 1 **PA**, un Krosmaster peut ramasser un pion Kama dans sa case. Les kamas ainsi ramassés sont gardés près de vous, à côté de vos pions GG. Ils font partie de votre stock, commun à toute votre équipe. Certaines cases contiennent deux pions Kama, vous devez les ramasser un par un, au prix de 1 **PA** par kama ramassé. Notez que seul un Krosmaster peut effectuer cette action : les Tofus et les Bouftous ne peuvent pas ramasser de pion Kama.

Acheter un GG

Pour 1 **PA**, un Krosmaster sur une case Démon peut acheter un GG : payer à la réserve 10 kamas de votre stock, et prenez un GG à votre adversaire. Si le GG sauvage était encore en jeu, vous devez acheter ce GG. Tant qu'un Krosmaster dispose de **PA** et que votre stock de pions Kama le permet, il peut acheter d'autres GG.

..... **BUT DU JEU**
Etre le seul joueur à posséder des Galons de la Gloire.

..... **INSTALLATION**

Dépliez le plateau de jeu entre les deux joueurs.
Placez les 8 buissons, les 8 arbres et les 4 caisses sur les cases correspondantes.
Placez un pion Kama sur chaque case Kama et sur chaque case Démon ; si une case Kama présente 2 kamas, placez deux pions.
Placez les pions Kama restants, les marqueurs Blessure, **PM** et **PA** ainsi que les dés sur le côté du terrain.
Chaque joueur prend 6 Galons de la Gloire ; placez un GG au bord du terrain entre les deux joueurs, c'est le GG sauvage.

Choisissez votre équipe, et créez votre Timeline au bord de l'arène.

Joueur 1, l'équipe **STASIS** :

Reine des Tofus 🌀, Guy Yomtella 🌀, Oscar Nak 🌀 et Bad Aboum 🌀.

Joueur 2, l'équipe **WAKFU** :

Anna Tommy 🌀, Kréol Panikon 🌀, Roi des Bouftous 🌀 et Opée Tissoin 🌀.

..... **DÉPLOIEMENT**

L'équipe **STASIS** se déploie en premier car le total d'Initiative de ses personnages est

LES FONDAMENTAUX

Certaines notions et définitions sont indispensables à la compréhension des règles. Lisez bien cette page pour faciliter votre lecture de la suite. Vous pourrez toujours revenir à cette page pour vérifier le sens d'un terme.

BUT DU JEU

Pour gagner une partie de Krosmaster Arena, vous devez être le seul joueur à posséder des Galons de la Gloire (GG) . Cette condition est vérifiée à chaque instant, dès lors qu'il n'y a plus de GG sauvage. Vous gagnez des GG en mettant K.O des Krosmaster adverses, en les achetant avec des kamas ou grâce aux récompenses démoniaques. Un joueur peut aussi clamer la victoire s'il est le seul à avoir des Krosmaster en jeu.

LES PERSONNAGES

Les Krosmaster et les créatures invoquées sont des **personnages**. Sur le plateau, un Krosmaster est représenté par une **figurine**, alors qu'une créature invoquée est représentée par un **pion Mob**.

Alliés et adversaires

Les personnages d'un joueur sont appelés les personnages **alliés**. Les personnages d'un **adversaire** sont appelés les personnages **adverses** ou les personnages **ennemis**.

PRINCIPE PM PV PA

Les trois caractéristiques principales d'un personnage sont ses **Points de Mouvement** () , ses **Points de Vie** () et ses **Points d'Action** (). Ces caractéristiques sont indiquées sur sa carte de personnage.

() Les **PM** représentent la mobilité d'un personnage sur le terrain. Avec ses **PM**, un personnage peut se déplacer de case en case. Un personnage dispose de tout son capital de **PM** à chaque tour.

() Les **PV** représentent l'endurance d'un personnage, sa faculté à encaisser les coups. Au fur et à mesure de la partie, un personnage va subir des blessures. Ces blessures vont se cumuler tout au long de la partie : on le note avec les marqueurs Blessure () que l'on place sur la carte du personnage. Un personnage ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessures sur sa carte que la valeur de sa caractéristique **PV**.

Si un personnage a sur sa carte autant de marqueurs Blessure que sa caractéristique **PV**, il est K.O : son joueur le retire du terrain et donne à son adversaire autant de GG que le Niveau du personnage K.O.

() Les **PA** indiquent la quantité d'actions qu'un personnage peut accomplir à chaque tour. De la même manière que pour les **PM**, un personnage dispose de tout son capital de **PA** à chaque tour.

LES CASES

Sur le plateau, pour des raisons esthétiques, les cases ne sont pas tout à fait carrées. Dans les règles, quand il est fait référence aux cases, il faut toutes les considérer comme parfaitement carrées, formant un damier d'une régularité sans faille.

Les cases qui partagent un côté en commun sont appelées des cases adjacentes. Une case est donc adjacente à 4 cases en général, celles situées au bord du plateau sont adjacentes à 3 cases, et les cases dans les coins du plateau de jeu sont adjacentes à seulement 2 cases.

Quand il faut compter des cases, pour déterminer la distance ou pour un déplacement par exemple, on compte de case adjacente en case adjacente, jamais en diagonale.

Obstacle - Case libre - Case impassable

Une case qui ne contient pas d'**obstacle** est une case **libre**. Une case qui contient un obstacle est **impassable** : il est impossible de s'y déplacer. Les personnages (alliés et adverses), les bombes, les arbres et les buissons sont des obstacles.

GALONS DE LA GLOIRE (GG)

Quand vous gagnez des GG, vous les prenez à votre adversaire ! Si le GG sauvage est encore en jeu, vous devez prendre ce GG en premier puis compléter avec ceux de votre adversaire.

KAMAS

Chaque joueur dispose d'un **stock** de kamas commun à tous les Krosmaster de son équipe. Les kamas gagnés vont dans ce stock, et les kamas dépensés le sont depuis ce stock commun. Les kamas sur le terrain sont indestructibles.

JETS DE DÉS

Dans Krosmaster Arena, quand un joueur doit effectuer un jet de dés, la règle suivante s'applique à chaque dé lancé :

- Si le résultat du dé est , ,  ou , laissez le dé tel quel.
- Si le résultat est , tournez le dé sur la face  ou .
- Si le résultat est , tournez le dé sur la face , ,  ou .
</

DÉBUT DE PARTIE

>>> J'ai joué les tutoriels

Bravo ! Vous qui avez terminé les tutoriels, vous maîtrisez presque tous les aspects du jeu. Lisez les règles suivantes, en particulier les règles sur les Récompenses Démoniaques, et vous pourrez vous lancer dans de nombreuses batailles en utilisant toutes les règles et tout le matériel de la boîte de jeu.

>>> Les tutos, c'est pour les noubes

Vous avez déjà joué à des jeux de plateau avec figurines. Pour des vieux briscards comme vous, une lecture rapide de ces règles vous permettra de plonger dans l'arène au plus vite.

CHOIX DES PERSONNAGES

Chacun choisit quatre Krosmaster. Pour se répartir les personnages, les joueurs se mettent d'accord sur une méthode parmi les suivantes :

Au choix

Les deux joueurs s'accordent sur la composition des équipes.

Au hasard

Distribuer aléatoirement quatre cartes de personnage à chaque joueur pour connaître les Krosmaster qui composent son équipe.

En draftant

- Formez un paquet face cachée avec les huit 8 cartes de personnage, et dévoilez les 2 premières.
- Un joueur (déterminé aléatoirement) choisit une carte parmi celles dévoilées et la remplace par une nouvelle.
- Chaque joueur (en commençant par le suivant) répète la même opération deux fois d'affilée, jusqu'à épuisement du paquet. La dernière carte revient au joueur qui a choisi la première carte.

Premier joueur

Chaque joueur totalise les scores d'Initiative ⚡ de ses Krosmaster. Le joueur dont l'équipe obtient le plus grand total est appelé le premier joueur. En cas d'égalité, c'est l'équipe avec le personnage ayant l'Initiative la plus élevée qui détermine le premier joueur.

Choix et orientation du plateau

Le premier joueur choisit l'arène de combat : il place le plateau de jeu sur la face qu'il désire. L'autre joueur choisit un des quatre côtés du plateau comme le sien et le premier joueur se positionne en face de lui.

Timeline

Chaque joueur crée sa Timeline, en rangeant ses cartes de personnage de gauche à droite par ordre décroissant d'Initiative, de son côté du plateau de jeu. Prenez les figurines Krosmaster de votre équipe et placez-les sur leur carte pour l'instant.



Décor

Placez les décors aux endroits indiqués sur le terrain de jeu :



CAISSE



BUISSON

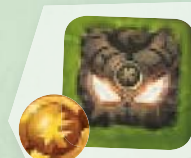


ARBRE



Pions Kama

Placez un pion Kama sur chaque case Kama et sur chaque case Démon. Certaines cases présentent plusieurs kamas, il faut y placer autant de pions Kama.



Les pions Kama restants sont placés sur le côté du terrain, ils forment la réserve.

Pions Récompense Démoniaque

Triez les pions Récompense Démoniaque face cachée par Rang :

GRANIT, JADE et OR.

Formez 2 piles avec les Récompenses Démoniaques de chaque Rang. Retournez maintenant 1 pion du dessus de chaque pile et placez-les face visible à côté. Vous devriez avoir 6 piles de pions face cachée (2 de chaque Rang) et 6 pions face Boost, Buff ou Equipement visible.

Autres pions et dés

Placez les marqueurs Blessure 🔥 ainsi que les marqueurs +1/-1 PA ⚡ et +1/-1 PM ⬆️ sur le côté du terrain. Placez un pion GG en évidence : c'est le GG sauvage. Laissez les dés à portée de main de chaque joueur.

GG de départ

Chaque joueur prend 6 pions GG qu'il garde précieusement de son côté, avec ses cartes de personnage.

Dép

TOURS DE JEU

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

1 DÉBUT DU TOUR DE JEU

Les Démon des Heures et des Minutes prennent un malin plaisir à tordre la destinée des Krosmaster. C'est le moment d'effectuer un **jet de tension**. Mais les Krosmaster ne sont pas en reste et ont de l'**inspiration**, ce qui peut leur permettre de gagner de nouveaux pouvoirs pour ce tour. Si vous n'êtes pas inspiré, la règle « **Remboursez !** » vous permet de récupérer de précieux kamas. Le joueur dont c'est le tour est aussi appelé le joueur **actif**.

Jet de tension

Le joueur dont c'est le tour lance 2 dés. Si les deux dés présentent des faces identiques, la tension monte : chaque joueur prends un de ses pions GG et le remet dans la boîte de jeu !
Le premier joueur n'effectue pas de jet de tension au premier tour.

Inspiration

Chaque dé du jet de tension peut être placé sur une carte de Krosmaster pour lui faire gagner un pouvoir pour ce tour. Il est possible d'attribuer les dés à 2 Krosmaster différents ou de placer les 2 dés sur la même carte. Chaque dé fait gagner un pouvoir au Krosmaster selon la face qu'il présente :

- Le personnage gagne le pouvoir **Critique** pour ce tour,
- Le personnage gagne le pouvoir **Armure** pour ce tour,
- Le personnage gagne le pouvoir **Tacle** pour ce tour,
- Le personnage gagne le pouvoir **Esquive** pour ce tour.

Remboursez !

Il est possible de ne placer qu'un seul dé d'Inspiration ou même aucun : les dés restants sont alors échangés contre des kamas. Si vous n'attribuez qu'un seul dé d'Inspiration, prenez 1 pion Kama de la réserve et ajoutez-le à votre stock. Si vous ne placez aucun dé sur les cartes de vos Krosmaster, prenez 3 pions Kama au lieu d'un seul depuis la réserve, et ajoutez-les à votre stock.

OSCAR NAK ET BAD ABOUM
Gamme DOFUS Krosmaster Add-on 2012



2 TOURS DES PERSONNAGES

À votre tour, vous jouez chaque Krosmaster un par un dans l'ordre de votre Timeline, de la gauche vers la droite. Une fois le tour de votre premier personnage terminé, vous passez au personnage dont la carte est en deuxième position sur la Timeline, et ainsi de suite jusqu'au personnage dont la carte est tout à fait à droite.

Un personnage dont c'est le tour est aussi appelé **personnage actif**. Un tour de personnage est découpé en trois phases :

> 2.1 PHASE PRÉLIMINAIRE

Durant la phase préliminaire, le Krosmaster se prépare à agir. Certains effets de jeu s'appliquent ou disparaissent. Le tour du personnage commence maintenant, appliquez les règles suivantes dans l'ordre :

Effets déclenchés

Certains effets de jeu se mettent en place ou prennent fin au début du tour du personnage, comme « l'Explosion des bombes » lancées par le Roublard au tour précédent ; ce sont des effets déclenchés, et c'est à ce moment qu'il doivent être résolus. Si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre de leur résolution, un par un.

Suppression des buffs

Retirez tous les pions Buff face visible de la carte du Krosmaster dont c'est le tour.

> 2.2 PHASE D'ACTIVATION

Durant cette phase, votre personnage va se déplacer et agir en dépensant des **PM** et des **PA**.

À chaque tour, le personnage actif peut dépenser autant de **PM** et de **PA** qu'indiqué sur sa carte de personnage. Quand un personnage ne peut plus ou ne veut plus dépenser de **PM** ou de **PA**, sa phase d'activation est terminée. Les **PM** et les **PA** non dépensés sont perdus, il n'est pas possible de les sauvegarder d'un tour sur l'autre. Un personnage n'est jamais obligé de dépenser tous ses **PM** et ses **PA**, ni d'en dépenser tout court.

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

Un personnage qui commence sa phase d'activation avec de tels marqueurs voit ses caractéristiques **PM** et **PA** modifiées pour le reste du tour. Ces marqueurs sont alors défaussés.

> 2.3 PHASE DE FIN D'ACTIVATION

Cette courte phase clôt le tour du personnage actif.

Effets déclenchés

Certains effets de jeu se mettent en place ou s'arrêtent à la fin du tour du personnage, comme le « Tir à Distance » de Guy Yomtella qui dure tout le long de son tour ; ce sont aussi des effets déclenchés. De la même manière que pendant la phase préliminaire, si plusieurs effets se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus, un par un.

Au suivant !

LES PM ET LES PA

Les **Points de Mouvement** et les **Points d'Action** sont le cœur du système de jeu. Durant son activation, un personnage peut dépenser ses **PM** et ses **PA** pour se déplacer et accomplir diverses actions.

À chaque tour, un personnage peut dépenser autant de **PM** et de **PA** que la valeur actuelle de ses caractéristiques **PM** et **PA**. Il peut dépenser des **PM** et de **PA** dans l'ordre que vous voulez, en alternant autant de fois que vous le souhaitez. Chaque dépense peut être effectuée plusieurs fois.

SE DEPLACER D'UNE CASE (1 PM)

En dépensant 1 **PM**, le personnage actif peut se déplacer dans une case adjacente libre.

Blocage

Si le personnage actif veut se déplacer pour quitter une case adjacente à un ou plusieurs personnages adverses, il prend le risque de se faire bloquer. Indiquez dans quelle case votre personnage souhaite se déplacer ; chaque personnage adverse adjacent effectue alors un jet de tacle, que votre personnage pourra tenter d'esquiver grâce à un jet d'esquive.

Jet de tacle : votre adversaire lance 1 dé, ou 2 dés si le personnage adverse a le pouvoir **Tacle**. Chaque  compte pour une réussite.

Jet d'esquive : vous lancez 1 dé, ou 2 dés si votre personnage a le pouvoir **Esquive**. Chaque  annule une réussite du jet de tacle.

Bloqué : si le jet de tacle compte encore au moins une réussite après le jet d'esquive, votre personnage est bloqué : il perd tous les **PM** et tous les **PA** qu'il lui restait. Sinon, vous pouvez déplacer votre personnage dans une case adjacente libre.

Certains sorts permettent de se déplacer de manière plus originale, la règle de blocage ne s'applique pas à eux. C'est uniquement quand un personnage dépense 1 **PM** pour se déplacer d'une case qu'il peut se faire bloquer.

RAMASSER 1 KAMA (1 PA)

En dépensant 1 **PA**, le Krosmaster actif peut récupérer 1 pion Kama sur la case où il se trouve. S'il y a plusieurs pions Kama, il doit dépenser 1 **PA** à chaque fois qu'il veut ramasser un pion Kama. Votre équipe dispose d'un stock de kamas commun à tous vos Krosmaster : les kamas ramassés par le personnage actif vont dans ce stock. Seul un Krosmaster peut effectuer cette action, un personnage représenté par un pion Mob ne peut pas ramasser de kama.

ACHETER UN GG (1 PA)

Un Krosmaster sur une case Démon peut acheter un GG en dépensant 1 **PA**, et en payant 10 **Kamas** de votre stock à la réserve. Prenez alors un GG à votre adversaire, ou le GG sauvage s'il est encore présent.

Un Krosmaster peut effectuer cette action plusieurs fois, tant qu'il dispose d'assez de **PA** et qu'il reste assez de kamas dans votre stock.

LANCER UN SORT (COÛT EN PA SELON LE SORT)

Les personnages peuvent lancer des sorts très différents les uns des autres. La plupart des personnages savent lancer au moins un sort d'attaque, pour blesser leurs adversaires, mais certains personnages savent aussi lancer d'autres types de sorts : les sorts d'invocation, les sorts de soin et les sorts spéciaux. Le coût en **PA** dépend du sort lancé.

ACHETER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (1 PA)

Un Krosmaster sur une case Démon peut acheter une récompense démoniaque en dépensant 1 **PA** et en payant les pions **Kamas** de votre stock à la réserve. Le prix en Kamas d'une récompense démoniaque varie selon son Rang :

- Une Récompense Démoniaque  **GRANIT** coûte 3 kamas
- Une Récompense Démoniaque  **JADE** coûte 6 kamas
- Une Récompense Démoniaque  **OR** coûte 12 kamas

Quand vous faites un achat, vous pouvez choisir de prendre un des pions Récompense Démoniaque visibles ; dans ce cas vous savez ce que vous achetez. Sinon, vous pouvez en piocher un au hasard (dans ce cas, votre adversaire ne sait pas encore ce que vous venez d'acheter).

Une fois le pion Récompense Démoniaque en main, le joueur actif l'attribue à n'importe quel Krosmaster de son camp (celui qui vient de l'acheter ou un autre), qu'il soit ou non sur une case Démon n'est pas important. Placez le pion Récompense Démoniaque **face cachée** sur la carte du Krosmaster à qui vous voulez l'attribuer.

Que vous ayez choisi une Récompense Démoniaque face visible ou que vous en ayez pioché une au hasard ne change rien : quand vous l'attribuez à un Krosmaster, le pion doit être placé face cachée sur sa carte. Tant qu'il est face cachée, un pion Récompense Démoniaque ne procure pas de bonus.

Seul un Krosmaster peut effectuer cette action et une récompense démoniaque ne peut être attribuée qu'à un Krosmaster : un personnage représenté par un pion Mob ne peut donc pas acheter de récompense démoniaque ni en posséder.

Cumul de récompenses démoniaques

Un personnage peut avoir sur sa carte un nombre maximum de pions Récompense Démoniaque égal à son Niveau, face visible ou face cachée, tous types et tous rangs confondus.

UTILISER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (0 PA)

Un Krosmaster peut révéler un **Boost**

LANCER UN SORT

Tous les personnages de Krosmaster Arena savent lancer des sorts, la plupart du temps pour attaquer leurs adversaires. Tous les sorts sont résumés sur la carte de personnage ou sur les pions Invocation mis en jeu par les Krosmaster. Certaines récompenses démoniaques permettent parfois de lancer de nouveaux sorts.

Les mots « cible » ou « ciblé » reviendront souvent dans les règles concernant les sorts. La cible d'un sort est la case visée par le sort, et par extension il s'agit aussi de la figurine, du pion Invocation et de l'élément de décor sur cette case. Il est tout à fait possible que la cible d'un sort soit une case libre.

Pour qu'un personnage puisse lancer un sort, il faut vérifier :

- S'il peut payer le coût en **PA** du sort
- Si la cible est à la portée de son sort
- S'il peut tracer une ligne de vue de sa case à la case ciblée.

LANCER UN SORT D'ATTAQUE

Une fois ces trois conditions remplies, effectuez toujours toutes les étapes suivantes dans l'ordre, une par une.

1 Payer le Coût

Dépensez autant de **PA** que le coût du sort.

2 Effets additionnels

Si le sort indique des effets additionnels (comme le **Recul 1** du sort « Tir de Recul » de Bad Aboum, ou les dégâts additionnels du sort « Dan To Fu » de la Reine des Tofus par exemple), appliquez-les.

3 Coup critique

Effectuez un jet de coup critique en lançant 1 dé, ou 2 dés si le personnage actif a le pouvoir **Critique**. Chaque  augmente de 1 point les dégâts du sort.

4 Armure

Le joueur adverse effectue un jet d'armure en lançant 1 dé, ou 2 dés si le personnage ciblé a le pouvoir **Armure**. Chaque  réduit de 1 point les dégâts du sort.

5 Placer les marqueurs Blessure

Placez autant de marqueurs Blessure sur la carte du personnage (ou sur le pion Invocation) que le total de dégâts infligés. N'oubliez pas, un personnage ne peut jamais avoir plus de marqueurs Blessure qu'il n'a de **PV**.

*Exemple : Anna Tommy a 12 **PV** et 10 marqueurs Blessure sur sa carte. Si elle subit 3 Dégâts, on ne place que 2 marqueurs Blessure sur elle, car elle ne peut pas avoir plus de 12 marqueurs Blessure sur sa carte. Elle est alors mise K.O.*

Sort de soin

Pour lancer un sort de soin, suivez la même procédure, à l'exception de :

4 Armure : la cible d'un sort de soin n'effectue pas de jet d'armure (mais il y a bien un jet de coup critique)

5 Placer les marqueurs Blessure : les marqueurs Blessure ne sont pas placés mais retirés du personnage soigné.

Sort d'invocation

Les sorts d'invocation permettent de mettre en jeu un pion. Il n'y a pas de jet de coup critique ni de jet d'armure car ils n'infligent pas de dégât et ne soignent pas de blessure. La case ciblée par un sort d'invocation doit toujours être une case libre.

Sort spécial

Les sorts spéciaux n'infligent pas de dégât, ne soignent pas de blessure et ne mettent pas en jeu de pion. Il n'y a pas de jet de coup critique ni de jet d'armure.

DÉTAILS DES SORTS

Le nom d'un sort sert à l'identifier et évoque souvent son effet.

Limite d'utilisation

Dard Irritant : La plupart des sorts n'ont pas de limite d'utilisation. Leur nom de sort est sur fond **noir**.

Tir à Distance : Un sort dont le nom est sur fond **bleu** ne peut être lancé qu'une seule fois par tour de personnage.

Soufflette : Sur fond **rouge**, le personnage ne peut lancer le sort qu'une seule fois par partie.

Contrôle d'invocation

Il y a parfois un chiffre entre parenthèses à côté du nom du sort : c'est la valeur de contrôle d'invocation. Un personnage ne peut pas lancer un sort d'invocation s'il a déjà mis en jeu autant de pions Invocation grâce à ce sort que sa valeur de contrôle d'invocation. S'il y en a moins que ce chiffre, alors il est possible de lancer ce sort.

Invocation de Bouftou (1) : Ce sort permet d'avoir 1 Bouftou en jeu.

Lancé de Bombe à Eau (2) : Ce sort permet d'avoir jusqu'à 2 Bombe à Eau en jeu

Invocation de Tofu (3) : Ce sort permet d'avoir jusqu'à 3 Tofus en jeu

COÛTS

La plupart du temps, pour lancer un sort, il suffira de dépenser des **PA** pour payer le coût de lancement du sort :

Peur  1 Coût en Points d'

 **Sort en ligne à portée fixée** : ce sort est identique au sort en ligne, mais sa PO max ne peut jamais être augmentée.

 **Sort sans ligne de vue** : ce sort ne nécessite pas de ligne de vue dégagée pour être lancé sur la cible. Sa PO max ne peut jamais être augmentée.

 **Sort de corps à corps** : ce sort ne peut cibler qu'une case adjacente au personnage qui le lance, il n'a ni PO min ni PO max.

 **Sort personnel** : ce sort n'a pas de PO min ni de PO max, il affecte uniquement le personnage qui le lance.

LIGNE DE VUE

Une **ligne de vue** d'une case à une autre existe quand il est possible de tracer une ligne droite imaginaire de centre de case à centre de case sans couper une case gênant la ligne de vue. La totalité d'une case occupée par un arbre ou un personnage gêne la ligne de vue, mais les coins de cases ne gênent jamais la ligne de vue.

DÉGÂTS

Dégâts élémentaires

Chaque sort d'attaque associé à un élément Eau, Air, Terre ou Feu est un sort élémentaire. Les dégâts infligés par ces sorts sont des dégâts élémentaires. Par extension, on les décrit comme des sorts d'Eau , d'Air , de Terre  ou de Feu .

Dégâts neutres

Certains sorts d'attaque ne sont associés à aucun élément, ce sont les sorts neutres . Ces sorts infligent des dégâts neutres, il n'est jamais possible de lancer plus d'un seul dé lors du jet de coup critique avec un sort neutre.

Soins

Les sorts de soin  n'infligent pas de dégâts, mais retirent des marqueurs Blessure de la cible. Le nombre de blessures soignées est indiqué à la place des dégâts.

Soins ou dégâts nuls

Certains sorts infligent **0 Dégât** ou soignent **0 Blessures**. Cela veut dire qu'il faut obtenir un coup critique, ou utiliser un pouvoir, un effet additionnel de sort ou une récompense démoniaque pour augmenter ce chiffre.

Sorts sans dégâts

Les sorts d'invocation et les sorts spéciaux n'infligent pas de dégâts. Il y a donc un disque blanc sans chiffre là où les autres sorts indiquent des dégâts ou des soins.

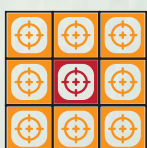
ZONE D'EFFET

Certains sorts affectent plus d'une case à la fois : ce sont les sorts à zone d'effet. Déterminez la cible du sort normalement : c'est la **cible principale** du sort. Puis référez-vous aux schémas ci-dessous pour connaître les **cibles additionnelles** affectées par le sort, en fonction de la zone d'effet.

La cible principale et les cibles additionnelles sont affectées de la même manière : n'effectuez qu'un seul jet de coup critique lors d'un sort d'attaque à zone d'effet, mais chaque cible effectue un jet d'armure séparé.



Zone Croix



Zone Carré



Zone Marteau



Zone Bâton



Zone Pelle

 Personnage qui lance le sort.  Cible principale.  Cibles additionnelles.

EFFETS ADDITIONNELS

Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les effets additionnels indiqués par un mot-clé. Parfois, l'effet additionnel est décrit à même le sort, il suffit alors de lire le texte pour comprendre comment l'appliquer. Même si un sort n'inflige pas de dégât, à cause d'un jet d'armure de l'adversaire par exemple, l'effet additionnel, lui, s'applique toujours à toutes les cibles du sort.

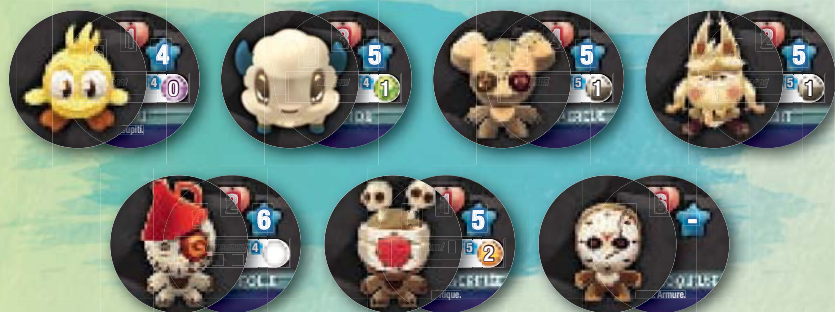
Vol de Vie : après avoir infligé des blessures avec ce sort (étape 5 du lancement de sort), le lanceur retire autant

PIONS INVOCATION

Certains Krosmaster basent leur technique de combat sur leurs sorts d'invocation. Ils peuvent poser des bombes, des pièges, ou faire apparaître dans l'arène des créatures fantastiques pour attaquer leurs adversaires.

Les pions Invocation sont mis en jeu grâce aux sorts d'invocation. Il existe plusieurs catégories d'invocations : les mobs, les bombes et les pièges.

PIONS MOB

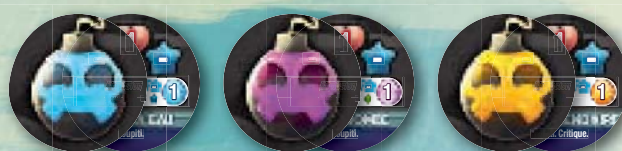


Les pions Mob sont des personnages. Ces créatures invoquées disposent toutes de **PV**. La plupart du temps, elles ont aussi des **PM**, des **PA** et un sort, parfois même des pouvoirs.

Une créature invoquée s'insère dans la Timeline et joue son tour juste après le tour du personnage qui a mis en jeu le pion Mob qui la représente. Si un personnage a invoqué plusieurs pions Mob, le joueur actif choisit dans quel ordre ils jouent après le tour de ce personnage.

Les pions Mob de la boîte Krosmaster Arena n'ont pas de Niveau et ne font donc pas gagner de GG quand ils sont mis K.O.
Les créatures invoquées représentées par un pion Mob ne peuvent dépenser des **PM** et des **PA** que pour se déplacer et lancer leur sort.

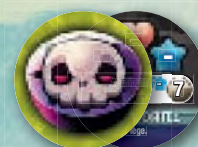
PIONS BOMBE



Une bombe est un mécanisme invoqué, ce n'est pas un personnage. Un pion Bombe est un obstacle, la case qu'il occupe est impassable. Toutes les bombes ont le pouvoir **Toupiti** et ne gênent donc pas les lignes de vue.

Une bombe dispose de **1 PV** et lance son sort Explosion quand elle est mise K.O. Au début du tour du personnage qui l'a mise en jeu, une bombe subit automatiquement 1 blessure, et lance donc son sort Explosion puisqu'elle est mise K.O.

PIONS PIÈGE



Un piège est un mécanisme invoqué, ce n'est pas un personnage. Un pion Piège n'est pas un obstacle et ne gêne pas la ligne de vue : la case où il se trouve est toujours libre.

Un piège ne dispose pas de **PV**, il ne peut donc pas être mis K.O en lui infligeant des blessures. Un piège lance son sort quand un personnage se déplace dans sa case. Tous les pièges ont le pouvoir **Insensible** et ne sont donc pas affectés par les effets additionnels de sort. Il ne peut y avoir qu'un seul piège par case.



**Gagne des Figurines
et des décors exclusifs lors
des tournois Krosmaster !**

www.KROSMASTER.com

POUVOIRS

Les Krosmaster et certains pions Invocation ont souvent des capacités extraordinaires qui viennent modifier règles du jeu : ce sont les pouvoirs.

Un pouvoir n'est pas un sort, même si son effet est parfois similaire. Un personnage qui a déjà un pouvoir ne peut pas gagner de pouvoir supplémentaire ayant le même nom.

POUVOIRS DE KROSMASTER ARENA

Critique : ce personnage lance deux dés lors des jets de coup critique.

Armure : ce personnage lance deux dés lors des jets d'armure.

Tacle : ce personnage lance deux dés lors des jets de tacle.

Esquive : ce personnage lance deux dés lors des jets d'esquive.

Toupiti : ce personnage n'est pas affecté par les règles de blocage (il n'effectue pas de tacle et ne peut pas être tacle), et ne gêne pas la ligne de vue.

Résistance  : les dégâts occasionnés par un sort d'Eau  sont automatiquement réduits de 1 point contre ce personnage.

Résistance  : les dégâts occasionnés par un sort d'Air  sont automatiquement réduits de 1 point contre ce personnage.

Résistance  : les dégâts occasionnés par un sort de Terre  sont automatiquement réduits de 1 point contre ce personnage.

Résistance  : les dégâts occasionnés par un sort de Feu  sont automatiquement réduits de 1 point contre ce personnage.

Riposte : à chaque fois qu'un personnage adverse inflige une ou plusieurs Blessures  à ce personnage, il subit lui-même 1 blessure.

Guérison : à chaque fois que ce personnage soigne une ou plusieurs blessures  avec un sort de soin , il soigne une blessure supplémentaire.

Immunisé : les dégâts occasionnés par un sort d'Eau , d'Air , de Terre  ou de Feu  ne peuvent pas infliger de blessure à ce personnage.

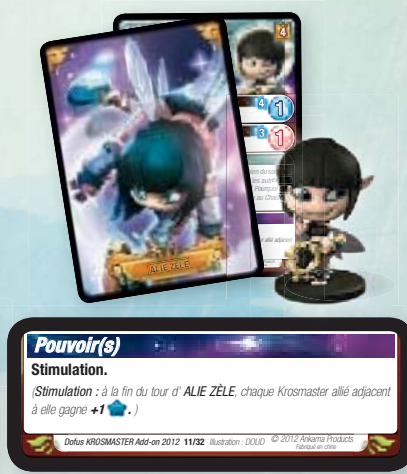
Insensible : ce personnage ignore les effets additionnels des sorts, sauf ceux qui infligent des dégâts supplémentaires ou des blessures.

AUTRES POUVOIRS

Les Krosmaster de la gamme DOFUS Krosmaster Add-on 2012 ainsi que d'autres Krosmaster mystérieux ont des pouvoirs spéciaux décrits à même leur carte. Référez-vous à leur carte de personnage pour connaître leurs effets.



Srammy est invisible, mais pas insensible !



Alie Zèle stimule ses alliés, mais elle ne simule pas !

DÉCORS

Quand les Démon des Heures ont créé les premières arènes de combat dans l'Hormonde, il ont essayé d'imiter les contrées souvent verdoyantes du Monde des Douze. Ils y ont planté des arbres et des buissons, et y ont aussi mis quelques caisses austères.

Les décors sont placés sur le terrain en début de partie. Les décors ne sont pas des personnages, et ont tous le pouvoir <

RÉCOMPENSES DÉMONIAQUES

LES BOOSTS

Un boost est un avantage instantané. Une fois révélé, un pion Boost est consommé : il procure son avantage au Krosmaster qui l'utilise, puis il est retiré de la partie (remettez le pion Boost dans la boîte de jeu). Tant qu'il est face cachée, un pion Boost n'a pas d'effet.



Les effets de ces 4 récompenses démoniaques sont similaires. Un Krosmaster qui utilise un de ces boosts augmente de 2 points les dégâts infligés par le prochain sort qu'il lancera ce tour. Attention ! Pour bénéficier de l'augmentation de dégâts, il faut que le boost soit du même élément que le sort utilisé : Eau, Air, Terre ou Feu.



Eclair est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 5 cases en ligne et dépense 1 PA. Eclair inflige 2 Dégâts neutres.



Engluement est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 5 cases en ligne et dépense 1 PA. Engluement n'inflige pas de dégât, mais la cible du sort subit un malus de -2 PM : placez 2 marqueurs -1 PM sur sa carte.



Emberlificotage est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 5 cases en ligne et dépense 1 PA. Emberlificotage n'inflige pas de dégât, mais la cible du sort subit un malus de -3 PA : placez 3 marqueurs -1 PA sur sa carte.



Lorsque votre Krosmaster utilise la Potion Bulbique, vous pouvez retirer jusqu'à 3 marqueurs Blessure de sa carte.



Lorsque votre Krosmaster utilise le Ghetto Raide, il gagne immédiatement 1 PM et 1 PA ; vous pouvez retirer 1 marqueur Blessure de sa carte.



Lorsque votre Krosmaster utilise la Potion de Rappel, placez sa figurine dans une des cases Départ de votre équipe. Ce déplacement spécial ne génère pas de blocage.



Quand un Krosmaster utilise le Style Eniripsa, vous pouvez retirer jusqu'à 7 marqueurs Blessure de sa carte.



Quand un Krosmaster utilise le Style Enutrof, il gagne immédiatement 2 PM et vous ajoutez 2 pions Kama à votre stock depuis la réserve.



Quand un Krosmaster utilise le Style Xélor, il gagne immédiatement 4 PA.



Quand un Krosmaster utilise le Style Osamodas, il invoque un Wabbit. Placez le pion Mob « Wabbit » dans une case adjacente libre. Désormais, le Wabbit joue son tour juste après le personnage qui l'a invoqué.



Le Style Pandawa est un sort à usage unique. Pour le lancer, le Krosmaster choisit une cible de 1 à 3 cases en ligne et dépense 2 PA. Déplacez un allié adjacent au Krosmaster qui utilise le Style Pandawa dans la case libre ciblée. Cela ne provoque pas de blocage.



Quand un Krosmaster utilise le Style Roublard, vous pouvez payer 2 pions Kama à la réserve depuis votre stock ; si vous le faites, vous gagnez un GG.

LES ÉQUIPEMENTS

Un équipement est une amélioration permanente. Il prend effet dès que le pion Récompense Démoniaque est retourné face visible, et reste en place jusqu'à la fin du jeu.

Si un équipement procure des améliorations de **PA** ou de **PM**, la valeur de la caractéristique correspondante est augmentée. Ce gain est effectif dès que le pion Equipement est retourné face visible : il permet donc au Krosmaster de dépenser les **PA** ou les **PM** supplémentaires dès le tour où il révèle cet équipement.

Une fois révélé, il est impossible de se séparer d'un pion Equipement.

Il existe 4 types d'équipements :

les **Armes**  qui procurent un nouveau sort à leur porteur.

les **Panoplies** , qui procurent des améliorations de caractéristiques ou des gains de pouvoir.

les **Familiers** , plus rares, mais apportent des améliorations similaires aux panoplies.

les **Dofus** , à la puissance démesurée.

Un Krosmaster ne peut avoir face visible sur sa carte qu'un seul pion Equipement de chaque type. Si un Krosmaster possède déjà un équipement, il ne peut pas en révéler d'autre du même type.



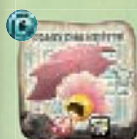
Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PA** est augmentée de 1 point et il gagne le pouvoir **Armure**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PM** est augmentée de 1 point et il gagne le pouvoir **Esquive**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 4 points et il gagne le pouvoir **Tacle**.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 1 point et la **PO max** des sorts qu'il peut lancer est augmentée de 1 case.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, sa caractéristique **PV** est augmentée de 3 points et il gagne le pouvoir **Guérison**.



Un Krosmaster qui porte cette arme peut lancer un nouveau sort de corps à corps : attaquer avec le Marteau Faistos coûte 6 **PA** et inflige 3 Dégâts neutres à chaque personnage dans la Zone Marteau.



Le Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de 2 à 5 cases de distance : attaquer avec l'Arc Hange coûte 5 **PA** et inflige 2 Dégâts neutres. La **PO max** de ce sort ne peut pas être modifiée.



Un Krosmaster qui porte cette Arme peut lancer un nouveau sort de soin de 0 à 2 cases de distance : pour 3 **PA**, la Bague Célestine soigne 2 blessures au personnage ciblé.



Tant que ce pion Panoplie est face visible sur la carte d'un Krosmaster, ses caractéristiques **PM**, **PV** et **PA** sont augmentées de 1 point chacune.

RÈGLES AVANCÉES

RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Krosmaster Arena peut être joué par 4 joueurs au lieu de 2, chacun pour soi ou en 2 contre 2. Les règles pour 4 joueurs sont identiques aux règles pour 2, à quelques exceptions près :

CHACUN POUR SOI

Composition d'équipe : chacun joue avec 2 Krosmaster. Les joueurs se mettent d'accord sur une méthode pour composer leur équipe.

Initiative : les joueurs calculent leur total d'Initiative. Le joueur avec le plus grand total devient le joueur **1**, les autres deviennent les joueurs **2**, **3** et **4** par ordre décroissant d'Initiative totale. Les joueurs s'assoient dans le sens horaire autour de la table. Ils joueront dans cet ordre : **1 - 2 - 3 - 4**

Mise en place du plateau : le joueur **4** choisit le plateau. Le joueur **1** oriente ce plateau dans le sens de son choix

Galons de la Gloire : Placez 3 GG sauvages à proximité du plateau. Chaque joueur commence avec 3 GG. Un joueur qui met K.O le dernier Krosmaster d'un autre joueur lui prend tous ses GG.

Un joueur qui met K.O un de ses propres personnages doit donner à l'adversaire de son choix autant de GG que le Niveau du personnage éliminé. Un joueur sans GG n'est pas forcément éliminé, tant qu'il a une figurine en jeu.

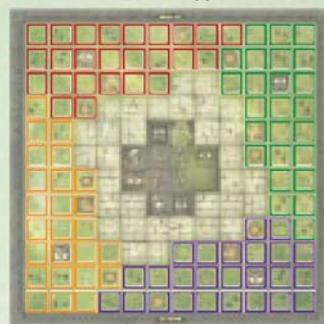
Déploiement : dans l'ordre de jeu, chacun place ses figurines sur le terrain, dans les cases Déploiement de sa parcelle. Les parcelles sont visibles ci-dessous, elles sont différenciées graphiquement sur les plateaux de jeu.

Jet de tension : en cas de double, le joueur actif choisit un seul adversaire qui perd 1 GG, et cet adversaire choisit un autre joueur qui perd lui aussi 1 GG. Cela peut être le joueur actif, mais ce n'est pas obligatoire.

L'ARÈNE ÉLÉMENTAIRE



LA FOSSE



Joueur **1** Joueur **2** Joueur **3** Joueur **4**

2 CONTRE 2

Utilisez les même règles que pour le « Chacun pour soi », aux différences suivantes près :

But du jeu : quand il n'y a plus de GG sauvage, être la seule équipe à posséder des GG. Si un joueur et son partenaire sont les seuls à encore posséder des figurines sur le terrain, ils gagnent aussi.

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

ÉQUIPE PERSONNALISÉE

Un des plus grands plaisirs de Krosmaster Arena est de pouvoir construire sa propre équipe de personnages parmi tous les Krosmaster existants. Collectionnez les figurines Krosmaster et construisez l'équipe de vos rêves !

CHOIX DES PERSONNAGES

Vous pouvez mettre ensemble n'importe quelle combinaison de personnages, tant qu'elle respecte les critères suivants :

- Votre équipe doit être composée de **2 à 8** Krosmaster.
- Le total des Niveaux des personnages de votre équipe doit être égal à **12**.
- Un Krosmaster dont le nom est écrit en lettres **dorées** sur sa carte est un héros unique. Un tel héros peut être présent une seule fois dans votre équipe, mais vous pouvez recruter plusieurs héros uniques différents.
- Chaque Krosmaster dont le nom est écrit en lettres **blanches** peut être présent

FAQ

Q Mon Krosmaster a le pouvoir Critique et utilise la Pano Tofu, qui donne +1 PM et le pouvoir Critique. Dorénavant, est-ce que je lance 3 dés lors des jets de coup critique ?

R NON, car un personnage ne peut jamais bénéficier plusieurs fois du même pouvoir. Le Krosmaster bénéficie bien du PM supplémentaire, mais le pouvoir Critique apporté par la Pano Tofu ne lui sert à rien car il a déjà le pouvoir Critique.

Q Mon Krosmaster a le pouvoir Armure et subit 2 Dégâts avec l'effet additionnel Perce-Armure. Peut-il effectuer un jet d'armure ?

R OUI, mais avec un seul dé.
Même s'il a plusieurs fois le pouvoir Armure ?
OUI, car un personnage ne peut jamais bénéficier plusieurs fois du même pouvoir.

Q Je ne dispose que de 4 kamas dans mon stock et je souhaite acheter la récompense démoniaque « Style Enutrof » (RD JADE à 6 kamas) qui procure +2 PM et fait gagner 2 kamas. Comme je vais récupérer 2 kamas sur les 6 qu'elle coûte, est-ce que je peux l'acheter ?

R NON. Acheter une récompense démoniaque et en révéler une sont deux actions différentes. Il faut d'abord payer 6 kamas depuis son stock à la réserve puis, en utilisant le « Style Enutrof », 2 kamas seront pris dans la réserve pour les ajouter au stock.

Q Mon Krosmaster a utilisé la récompense démoniaque « Style Féca » au tour précédent, qui l'immunise aux dégâts élémentaires, mais pas aux effets additionnels. Si l'effet additionnel du sort qui le cible consiste à infliger des dégâts élémentaires supplémentaires, mon Krosmaster va-t-il les subir ?

R NON. Quand deux points de règles se contredisent, c'est celle qui rend une chose impossible qui s'applique : le Krosmaster ne peut donc pas subir de dégâts élémentaires tant qu'il est protégé par le « Style Féca ».

Q Mon Krosmaster a 3 PM, 12 PV et 6 PA, mais il a déjà dépensé ses 3 PM pour ce tour. Je choisis de révéler la Pano Abra : -1 PM, +5 PV, +2 PA. Que se passe-t-il ?

R Le Krosmaster ne peut plus perdre de PM car il n'en a plus pour ce tour ; ses PV augmentent bien de 5 et il dispose immédiatement des 2 PA. À partir du prochain tour, ce Krosmaster aura 2 PM, 17 PV et 8 PA. Si la Pano Abra avait été révélée alors qu'il restait des PM au Krosmaster, il aurait immédiatement perdu 1 PM.

Q Mon Roi des Bouftous a 10 PV et a déjà subi 6 blessures, peut-il utiliser la récompense démoniaque « Style Sacrieur » pour augmenter les dégâts de son prochain sort ?

R OUI, mais il va subir 4 blessures et être mis K.O avant de pouvoir lancer son sort. S'il n'avait eu que 5 Blessures ou moins, il aurait pu utiliser le « Style Sacrieur » efficacement.

Q Globule la Crapule a 7 PA et 14 PV mais a déjà subi 11 blessures. Peut-elle lancer son sort « Transfusion », qui coûte 4 blessures et 5 PA ?

R NON, car elle ne peut pas placer les 4 marqueurs Blessure du coût du sort sur sa carte. Si elle n'avait subi que 10 blessures, elle aurait pu : elle aurait été mise K.O, et le sort aurait alors pris effet.

Q Je joue 2 Guy Yomtella dans mon équipe. Si l'un d'eux lance le sort « Tir à Distance », dont l'effet indique « Ce tour, les sorts de Guy Yomtella gagnent +2 PO max, mais il perd tous ses PM », est-ce que mes deux personnages nommés Guy Yomtella sont affectés ?

R NON. Quand le texte d'une carte de personnage fait référence à son propre nom, seul le personnage actif est concerné. De la même manière, si le texte de la carte de personnage mentionne des pions Invocation, il ne concerne que les pions Invocations mis en jeu par ce personnage.

Q Les effets additionnels Recul, Repousse, Attire et Rapproche déplacent des personnages et des pions Invocation. Cela provoque-t-il un blocage, avec jet de tacle et

CARTES DE PERSONNAGE

ROI DES BOUFFTOUS

Usanodes

3 **3** 10 **7**

Bouftabaffe 3 1

Intige +2 quand un BOUFFTOU est adjacent à la cible de ce sort.

Invocation de Bouffou (?) 4

Vél en jeu un BOUFFTOU dans la case libre adjacente.

Tout est bon dans le Bouffou

Pierrot, protecteur des campagnes, ne passant d'est en ouest planté à la tête des bouffous, il passe tellement de temps avec eux qu'il a fini par devenir un peu lui-même. Son plus grand caractère est celui d'ailleurs le surnom de « Jossy moussu ».

Pouvoir(s)

Armure, Tacté.



REINE DES TOFUS

Usanodes

4 **4** 8 **6**

Dan To Fu 3 1

Intige +1 par TOFU adjacent à la cible.

Invocation de Tofu (?) 3

Vél en jeu un TOFU dans la case libre adjacente.

Plus y'a de Tofus, plus elle rit !

Depuis sa plus tendre enfance, la Reine des Tofus est associée par ses amis à la joie. Elle sait tout d'elle : leur nombre, leur couleur, la taille de leur bec, et pour commencer le tout, elle parle leur langage maternel ! Son plus grand rêve : devenir la plus grande Tofu du monde.

Pouvoir(s)

Critique, Esquive.



GUY VOMTELLA

Cré

3 **3** 6 **6**

Flèche Harcelante 3 1

3 - 8

Tir à Distance 1

De tous les sorts de GUY VOMTELLA, c'est celui qui est le plus efficace ! Mais attention ! Guy a changé : celui qui ne craignait de lui au début n'est plus le même.

Loin des yeux, en plein cœur

Guy Vomtella n'a pas eu une enfance facile... Peut-être le surnom de « Pica du Gammou »... Et lui, Pierre Fani qu'il était, pense à ce qu'il a fait... Mais aujourd'hui, Guy a changé : celui qui ne craignait de lui au début n'est plus le même.

Pouvoir(s)

Esquive.



KRÉOL PANIKON

Zécal

3 **3** 9 **6**

Dard Irritant 3 1

1 - 5

Soufflette 1 3

Reposée 1.

C'est bon pour le moral !

Kréol Panikon a une très bonne humeur, mais il a aussi un côté sérieux. Il aime faire rire les autres et ça fait mal aux oreilles. Pourtant, il ne peut pas s'empêcher de chanter (« Ah, ah, ah ! ») et c'est ça, le bonheur, le bonheur, le bonheur.

Pouvoir(s)

Critique.



BAD ABOUT
Rouillard

3 PV 9 PA 6 PA

Tir de Recul
1 - 3 Recul 1.

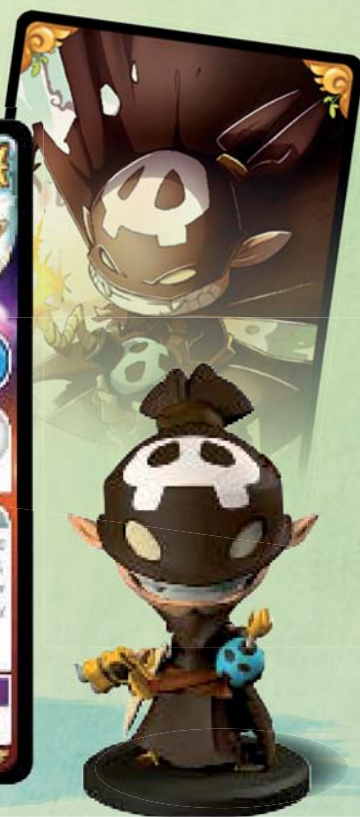
Lancé de Bombe à Eau (2)
1 - 3 Met en jeu une BOMBE À EAU dans le jeu.

Reculée

Pas de fumée sans eau
Ce Rouillard a un tempérament explosif. À tel point que, ses congénères l'ont relégué dans les souterrains de leur forteresse, où il doit le passer entre Ashrah et Armon. ... sans doute de peur qu'un cas de contrôle à la mèche lui pose trop le tas aux poignets !

Pouvoir(s)

Esquive, Tacle.



ANNA TOMMY
Sageur

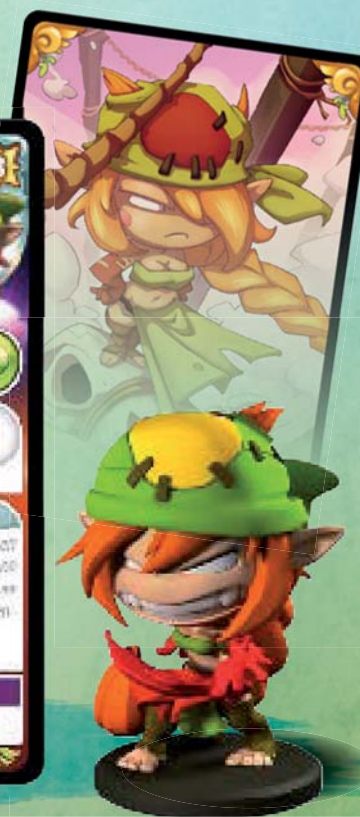
3 PV 12 PA 6 PA

Assaut
1 - 2 Echange de position avec le personnage ciblé.

Transposition
1 - 3 Echange de couleur avec le personnage ciblé.

La nuit ça fait mal
Cette Sageuse a si bien étudié le corps humain qu'elle est capable, tous les points obligés ! Le talon qui fait d'elle une guerrière sans égale, mais redoutable. Une blessure se dit difficile à soigner, Anna Tommy a donc soigneusement ses ennemis !

Pouvoir(s)



OSCAR NAK
Sien

3 PV 10 PA 6 PA

Arnaque
1 - 3 Vol de Vie.

Sournoiserie
2 - 3 Perte-Armure.

Donner c'est donner, voler c'est voler
Avec le mauvais œil d'espionnage que de bien jouer ! Le rêve d'Oscar Nak : épiquer les grands maîtres du jeu et pourquoi pas, avoir la réplique d'Armon Lié. / Pas de doute, si le maître du monde n'est pas encore, Oscar Nak est déjà en route !

Pouvoir(s)

Armure.



OPÉE TISSOIN
Enigme

3 PV 8 PA 6 PA

Mot Interdit
2 - 4 Perte-Armure.

Mot Soignant
0 - 3

Un soin vaut mieux que deux tu moutons
Opée Tissouin est toujours prête à aider ses proches. Au moindre dabo, elle rappelle ! Que ce soit pour une plaie béante ou pour un gros dabo, ses soins sont toujours là ! Si bien qu'à la longue, elle devient une véritable plaie !

Pouvoir(s)



.....TOUR DE JEU.....

1 DEBUT DE TOUR (NOUVEAU JOUEUR ACTIF)

- Jet de tension (2 dés)
- Inspiration (gain de pouvoirs)
- Remboursez ! (gain de kamas)

2 TOUR DE PERSONNAGE (ORDRE DE LA TIMELINE, UN PAR UN)

2.1 PHASE PRELIMINAIRE

- Suppression des buffs, effets déclenchés.

2.2 PHASE D'ACTIVATION

- Dépenser les **PM** et les **PA**.

2.3 PHASE DE FIN D'ACTIVATION

- Effets déclenchés, personnage suivant.

3 FIN DU TOUR

- Changement de joueur actif.

.....CARACTÉRISTIQUES.....

NOM	DÉPLACEMENT Case libre ✓ Impassable ✗	LIGNE DE VUE Ne gêne pas ✓ Gêne ✗	EFFET ADDITIONNEL DE SORT Affecté ✓ Insensible ✗	PV
Caisse	✓	✓	✗	3
Buisson	✗	✓	✗	6
Arbre	✗	✗	✗	12
Krosmaster	✗	✗	✓	Voir carte
Pion Tofu	✗	✓	✓	1
Autre Mob	✗	✗	✓	Voir carte
Pion Bombe	✗	✓	✓	1
Pion Piège	✓	✓	✗	-
Pion Kama	✓	✓	✗	-

■ Décor ■ Personnage ■ Autre

...DÉPENSER DES **PM** ET DES **PA**...

Mouvement

Se déplacer d'une case..... Coût **1 PM**

Action

Lancer un sort..... Coût Selon le sort

Actions réservées aux Krosmaster

Ramasser un kama..... Coût **1 PA**
 Acheter un GG..... **1 PA** (+10 kamas)
 Acheter une récompense démoniaque **GRANIT.**..... **1 PA** (+3 kamas)
 Acheter une récompense démoniaque **JADE.**..... **1 PA** (+6 kamas)
 Acheter une récompense démoniaque **OR.**..... **1 PA** (+12 kamas)
 Révéler une récompense démoniaque..... **0 PA** (action gratuite)
 Donner un Coup de Poing..... **5 PA** (page 6)

.....LANCER UN SORT.....

PRÉREQUIS

- Vérifier le coût
- Vérifier la portée
- Vérifier la ligne de vue

1 PAYER LE COÛT

2 EFFETS ADDITIONNELS

3 JET DE COUP CRITIQUE (sorts d'attaque et de soin uniquement)

4 JET D'ARMURE (sorts de soin uniquement)

5 B