

Puissance 1



Tofu, Tornabombe, Bombe à Eau, Bombe Incendiaire, Piège Mortel, La Bloqueuse, La Folle, Timansot, Granduk, Prespic, Piège Sournois, Nodkoko, Rejeton de Katar, Goule, Stèle, Boufballe, Gobgob, Terrabombe, Pupuce Rose, Pupuce, Gelée Framboise, Gelée Citron, Faucheur, Oeuf d'Arakne, Araknelle Albinos.

Puissance 2



La Sacrifiée, Gardienne, Harponneuse, Tactirelle, Pelle Animée, Corbac, Dragoeuf Immature, Gelée Menthe, Gelée Fraise, Phorreur Gris, Araknelle Venimeuse.

Puissance 3



Bouftou, Craqueboule, Dragoune Rose, Cancane, Raphaella, Donatella, Leonardawa, Michelangela.



Les règles de cette version **4.1** sont basées sur les règles de **Krosmaster Arena 2.0** avec les modifications décrites dans ce document.

Pouvoirs

- **Toupiti** : Ce Krosmaster ne gêne pas la ligne de vue.
- **Feu Intérieur** : Au début de son tour, ce personnage se retire un marqueur **-1**  ou **-1** .
- **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.
- **Sagesse** : **Ce pouvoir est supprimé.**
- **Insaisissable** : Ce personnage ignore les règles d'*Esquive* et de *Tacle* (ce pouvoir remplace l'ancien Toupiti)
- **Comestible** : Lorsque cette unité est mise KO, chaque personnage allié adjacent à elle se soigne **2** .

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 🔥" inflige 1 🔥 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 . 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.

Construction d'Équipe

Le Trait **Boss** est **supprimé**, ainsi que toutes les règles y faisant référence. Nombre maximal de Krosmasters identiques en fonction de la couleur de leur nom :

- **NOIR** → « Triple » : 3 exemplaires
- **BLANC** → « Double » : 2 exemplaires
- **DORÉ** → « Unique » 1 seul exemplaire.

Attention : les personnages disponibles en plusieurs versions ne sont pas cumulables dans une même équipe. Exemple : Il n'est pas possible de jouer **RUEL** et **RUEL - Phorzerker** dans une même équipe.

Jet de dés

Il est désormais 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**.

Zones d'effet

Ajout d'une nouvelle zone d'effet :



Zone Hache

 Lanceur du sort  Cible principale  Cibles additionnelles

Invocations

Refonte du système d'invocation avec une limite d'invocation de l'équipe basée sur la **Puissance** symbolisée par l'icône : 

Chaque invocation se voit attribuer une **Puissance** allant de 1 à 3.

Chaque équipe a le droit de mettre en jeu des invocations tant que le total de leurs Puissances ne dépasse pas 6 et que la limite d'invocation personnelle de l'invocateur n'est pas atteinte.

Exemple 1 : 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 !

Suppression de la limite d'invocation infinie ∞ .