
KROSMASTER
Quest
GRAND BATTLE

Bienvenue dans le Krosmoz.

Les Démons des Heures s'ennuient rapidement de tous les divertissement cruels qu'ils auraient conçu pour passer le temps. Ils inventent sans cesse de nouvelles activités et jeux à faire subir aux aventuriers du Monde des Douze, en espérant ainsi ne plus voir passer le temps.

Après avoir créé l'Arena, où des bandes d'aventuriers kidnappés dans tous les âges du Krosmoz s'affrontaient pour les Galons de la Gloire, inventèrent Quest: ils dérobèrent des morceaux entiers du monde pour créer un simulacre des aventures qui se déroulaient dans le véritable Monde des Douze, avec quelques aventuriers notoires comme acteurs malgré eux de cette nouvelle lubie des Démons des Heures.

Mais cela ne leur suffisait pas, alors ils eurent l'idée de mélanger leurs créations démentes pour augmenter encore leur divertissement: Ils décidèrent d'amener des bandes entières d'aventuriers à s'affronter dans ces environnements étendus qu'ils avaient soustrait, et de les laisser libres d'improviser sur le scénario qui les mènera à la victoire sur leur rival.

De mémoire de Démons, on n'a jamais connu de divertissement si prompt à surprendre et à aller dans des directions aussi variées qu'inattendues. Ces aventuriers sont définitivement aussi vicieux et violents que mignons (pour certains).

PRÉSENTATION

Krosmaster Quest Grand Battle est un ensemble de règles qui vous permettra d'utiliser le matériel et la plupart des mécaniques spécifiques de Krosmaster Quest dans un mode de jeu d'affrontement entre 2 joueurs s'apparentant à Krosmaster Arena, et qui en reprend aussi certains principes. Ce jeu offre également quelques nouveautés spécifiques.

Pour jouer, vous aurez besoin de la boîte Krosmaster Quest et si possible de posséder une boîte de Krosmaster Arena , ou sinon d'en connaître au moins les règles (que vous pouvez trouver en téléchargement sur la toile). Dans tous les cas, vous aurez également besoin de Krosmasters supplémentaires pour constituer 2 équipes selon les instructions rappelés plus loin.

Ce jeu est conçu exclusivement pour 2 joueurs, et il est souhaitable qu'il soient déjà familier de l'un ou l'autre des 2 jeux officiels. La durée d'une partie est de 2 heures

Adrien, V1.0, novembre 2019

MATÉRIEL DE JEU

Pour jouer à Krosmaster Quest Grand Battle, vous aurez besoin de tout le matériel de la boîte Quest, à l'exception du matériel suivant, que vous pouvez écarter et ranger dans la boîte:

- Tableaux de bord,
- Tous les cache-sorts et cache-sacs (une règle optionnelle utilise les cache-sorts).
- Livret de scénarios
- Piste d'aventure (une règle optionnelle utilise la Piste d'aventure)
- Tuiles de donjon
- Ces décors: Caisses de tofus, 1 Nid de tofu sur 2, 1 Totem bouftou sur 2, et 2 Fontaines sur 4 (les Entrées de donjon, les 2 fontaines, le Nid de Tofu et le Totem Bouftou sont ajoutées à la liste des éléments de décor spéciaux) .
- Cartes Scénario Tofu et Bouftou, à l'exception des cartes «défaussez 3 oeufs de tofu» et «défaussez 1 laine, 1 corne et 1 bouse de bouftou». Les cartes Scénario neutres sont également utilisées.

Tout le reste du matériel est utilisé.

Piles de Kamas

Les pions Kama avec leur valeur inscrite (1, 2 et 5) fournis dans Quest ne sont pas utilisés comme monnaie, on utilise pour cela les pions Kama neutres de la boîte Arena, et seulement les pions de valeur 10 comme «grosse coupure».

Néanmoins, ces pions chiffrés sont utilisé pour représenter des Piles de Kamas, que les Démons ont placés sur le terrain à l'attention des joueurs.

Préparez la pioche Piles de Kamas en plaçant dans un bol, ou dans un compartiment libre, les pions suivants:

- 8 pions «1»
- 6 pions «2»
- 4 pions «5»

Les pions restants ne seront pas utilisés, ils sont rangés dans la boîte.

Jeton Démon

Le jeton Démon est utilisé uniquement pour se rappeler qui est le premier joueur.

Galons et Jalons de la Gloire

Les petits pions Galons de la Gloire fourni dans la boîte Krosmaster Quest sont utilisé pour représenter les GG's durant la partie. Si vous êtes à cours de place dans vos compartiments, vous pouvez n'en garder qu'une trentaine, vous n'en aurez jamais besoin de plus durant une partie.

Les gros pions GG fournis dans la boite Krosmaster Arena sont quant à eux utilisés pour représenter les Jalons de la Gloire (JG). Ces JG's sont placés au bord du plateau au fur-et-à-mesure de la partie, comme compte-tours et indicateurs de l'intensité de la partie.

Récompenses Démoniaques

Ces règles proposent d'utiliser les Récompenses Démoniaques de Krosmaster Arena, mais de manière optionnelle. Si vous souhaitez jouer avec cette règle, vous devez écarter toutes les récompenses représentant des armes ou des armures, c'est à dire toute les récompenses de rang Ivoire et 3 récompenses spécifiques de rang Jade.

Vous pouvez décider, par souci de simplicité, d'inclure simplement les récompenses de rang Granit, c'est la solution la plus épurée, et c'est celle que je conseille. Ces récompense comprennent toutes les Techniques, Familiers et nombre de Buffs et Bonus.

BUT DU JEU

Dans Krosmaster Quest Grand Battle, chaque joueur incarne un démon qui contrôle une équipe de Krosmasters, représentée par ses figurines et leurs cartes respectives.

Pour gagner, un joueur doit parvenir à accumuler au moins 15 GG's, ou à réduire les GG's de l'adversaire à zéro, auquel cas la partie prend fin immédiatement et il est déclaré vainqueur.

Un joueur gagne des GG's de différentes manières:

- En achevant des quêtes de scénario.
- En achevant des quêtes personnelles.
- En contrôlant plus de cases Démon que son adversaire.

Un joueur fait perdre des GG's à son adversaire en mettant les krosmasters adverses KO.

Fin de partie

Le jeu s'arrête immédiatement si un joueur voit ses GG's réduit à zéro, et son adversaire et déclaré vainqueur par mort subite.

Le jeu s'arrête à la fin d'un tour de jeu si au moins un joueur à accumulé 15 GG's, et c'est le joueur qui en possède le plus qui est déclaré glorieux vainqueur.

INTRODUCTION AUX RÈGLES

Ces règles se basent sur celles décrites dans le livret «Règles de jeu» de Krosmaster Quest et dans le «livret de Règles» de Krosmasters Arena 2.0. Tous les points qui ne sont pas abordés ici sont donc résolu comme expliqué dans les règles originales. En cas de divergence entre certaines règles de ces 2 jeux, ces points particuliers seront précisés dans ce livret.

Par souci d'exhaustivité, certains points de règles seront abordés alors qu'ils sont résolus comme dans un de ces 2 jeux, dans ce cas, au lieu du texte explicatif sera simplement précisé la référence entre parenthèse, afin de s'y référer le cas échéant, par-exemple: (Quest; Page 22).

Certains points sont résolus presque comme dans les règles originales et subissent seulement quelques légères modifications, ou encore certaines règles demandent simplement un ajout ou une précision. Tous ces cas sont précédé par une mention en rouge, telle que:

Changement de règle!
Règle supplémentaire!
Précision de règle!

Soyez attentif à ces points en particulier, car il est parfois difficile de changer une habitude!



MISE EN PLACE

Pour mettre le jeu en place suivez ces étapes dans l'ordre. Si une étape est résolue exactement comme dans Quest ou Arena, cela est spécifié explicitement. dans ce cas référez vous en tout points au paragraphe original correspondant.

1 - CHOIX DE KROSMASTERS

Chaque joueur doit se constituer son équipe de Krosmaster. Rapportez-vous au chapitre idoine page 21 du livret Arena 2.0 pour savoir comment créer une équipe de Krosmasters, c'est-à-dire avec une équipe pré-construite, au choix, ou en draftant.

Limitations

Les restrictions habituelles (Arena; page 30; Choix des personnages) s'appliquent normalement.

Règle supplémentaire!

- Votre équipe peut être composée au maximum de 4 Krosmasters.
- Vous ne pouvez pas sélectionner de Krosmaster de niveau inférieur à 2.

1er Joueur

Déterminer le premier joueur habituellement, en totalisant les scores d'initiative des Krosmasters, en cas d'égalité par celui ayant la plus haute initiative individuelle. En cas d'égalité persistante, chaque joueur lance tous les dès à disposition, et celui ayant obtenu le plus de résultats Dofus et déclaré 1er Joueur.

Le 1er Joueur reçoit le jeton Démon.

Timeline

Chaque joueur crée sa timeline devant lui, comme prévu par les règles originale (Arena 2.0; page 21).

2 - QUESTION DE CHOIX

Avant d'aller plus loin, vous devez choisir la famille de Mobs qui sera présente, Tofu ou Bouftou. Cela va influencer la création du monde et le matériel que vous allez utiliser. Après quelques parties, vous pourrez choisir de jouer avec les 2 familles de Mobs simultanément, mais pour l'instant, il faut choisir!

Durant la mise en place et la partie, n'utilisez que les cartes, Recettes et Mobs de la famille sélectionnée!

3 - CRÉATION DU MONDE

Prenez les tuiles de terrain suivantes:

- les 2 tuiles de ville;
- les 5 tuiles de la famille de Mobs que vous avez choisie;
- 2 tuiles de l'autre famille.

Rangez les 3 tuiles restantes dans la boîte avec les tuiles de donjon.

Si vous jouez avec les 2 familles de Mobs, après avoir pris les 2 tuiles de ville, sélectionnez 3 tuiles de chaque famille, puis une dernière tuile au hasard.

Le plateau de jeu est constitué de ces 9 tuiles de terrain, arrangées de manière à former un carré de 3 par 3. Dégagez une surface suffisante au centre de la table, également afin de visualiser les emplacements des tuiles. Les joueurs seront placé face à face, chacun ayant son bord de plateau, constitué d'une rangée de 3 tuiles. Au centre se trouvera la rangée centrale.

Construire le plateau

Construisez le plateau comme suit:

- Le 1er Joueur choisi une tuile de ville et la place dans l'emplacement central de la rangée de son bord de plateau. Cette tuile doit être posée sur la face comprenant 2 cases Démon. Puis son adversaire fait de même avec la tuile de ville restante.
- En commençant par le 1er Joueur et à tour-de-rôle, chacun choisi une tuile disponible et la place dans un emplacement libre. Il est interdit de placer une tuile sur une face comprenant plus de 3 cases Démon.

Placer les décors

Prenez maintenant les décors standards:

- 8 Arbres;
- 8 Filons
- 2 Murets
- 2 Bottes de paille

En commençant par le 1er Joueur, chacun place un arbre sur une case Arbre de son choix. Lors de cette étape, il est interdit de placer un second arbre sur une tuile , tant qu'il n'y a pas au moins un arbre sur chaque tuile pouvant en recevoir.

Quand tous les arbres ont été placés, les joueurs enchaînent de la même manière avec les filons, puis avec les murets et les bottes de paille, et continuent ainsi jusqu'à que tous les décors aient été placés. Si un décor ne peut pas être placé, il est retourné dans la boîte.

Placer les éléments de décors de la famille

Le 1er Joueur prend ensuite l'Entrée de Donjon correspondant à la famille de Mobs présente, et la place sur une case Démon de la tuile centrale. Son adversaire prend l'élément de décors correspondant (Nid de Tofu ou Totem Bouftou) et le place sur une case Démon de n'importe quelle autre tuile.

Si vous jouez avec les 2 familles, les joueurs ne placent pas les Entrées de Donjon, mais les 2 éléments de décors, en suivant la même procédure de mise en place.

Placer les éléments de décors spéciaux

Chaque joueur reçoit les éléments de décors spéciaux suivants:

- 2 Zaaps;
- 1 Phénix;
- 1 Hôtel des Ventes;
- 1 Table de Craft;
- 1 Fontaine.

En commençant par le 1er Joueur, chacun place à tour de rôle un de ses élément (au choix) sur une case Démon libre du plateau de jeu.

Les joueurs doivent commencer par placer les premiers éléments de décor spéciaux sur les cases Démons de la tuile de ville de leur bord de plateau. Ensuite seulement ils placent les éléments sur les autres tuiles.

A l'exception des tuiles de ville, il est interdit de placer un élément de décor spécial dans la dernière case Démon d'une tuile donnée. Si il n'y a plus de tuile de terrain ayant au moins 2 cases Démon libres, les éléments restants ne peuvent pas être placés et sont rangés dans la boîte.

Placez les ressources

En commençant par le 1er Joueur et à tour de rôle, chacun désigne une tuile de terrain (sauf une tuile de ville) et y place 2 pions ressources du type correspondant (bouses de bouftou ou oeufs de tofu), repartis à sa guise dans les cases indiquées par l'illustration correspondante. Il est ainsi possible de placer les 2 pions dans une case indiquant 2 ressources. Ensuite, le joueur tire un pion Pile de Kamas au hasard (de valeur 1,2 ou 5) et le place sur la case Démon libre de la tuile. Si il y a une seconde case Démon libre, il répète immédiatement l'opération. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à que chaque tuile aie reçu 2 ressources et un pion (ou plus) Pile de Kamas.

4 - OBJECTION!

A ce moment de la mise en place, le second joueur peut crier à l'injustice, faire opposition et obtenir un acte d'expulsion. Dans ce cas, il peut exiger de changer de place et de donc de bord de plateau avec son adversaire.

5 - AUTRE MATÉRIEL

Avant de commencer la partie, vous devez encore préparer le matériel suivant:

Choisir une couleur

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le marqueur d'état et les 10 pions de couleur correspondants.

GG de départ

Chaque joueur reçoit 6 pions **GG**.

L'Hotel des Ventes

Suivez les instructions de mise en place habituelles (Quest; page 13).

Changement de règle!

Distribution des Quêtes personnelles

Séparez les cartes Quêtes Personnelles en 3 paquets, selon leur valeur puis distribuez à chaque joueur 2 carte de valeur «1» et 2 cartes de valeur «2».

Chaque joueur les consulte et garde une carte de valeur «1» et une carte de valeur «2», qu'il place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont placées sous leurs paquets respectifs, et les 3 pioches placées à proximité.

Règle supplémentaire!

Cartes Evénement et Scénario

Mélangez les cartes Evénements liées à la famille de Mobs présente et placez la pioche à coté du plateau.

Faites de même avec les 4 cartes Scénario neutres, en incluant la carte spécifique de la famille présente et placez ce paquet à coté du premier.

Si vous jouez avec les 2 familles de Mobs, retirez 3 cartes «quête répétable» du paquet de carte Evénement avant de le mélanger, et ajoutez la carte Scénario de chaque famille aux 4 cartes neutres

Quête de départ
Tirez la première carte Scénario et placez-là face visible, affichant la première quête du jeu. Durant la partie, les quêtes suivantes, qu'elles soient issues du paquet Scénario ou Evénement, sont toujours placées à la droite de la précédente, formant une piste qui est parcourue dans le sens de la lecture.

Ces quêtes doivent être achevées dans l'ordre par chaque joueur. Quand un joueur achève la première quête il place un jeton de sa couleur sur la carte et peut maintenant essayer d'achever la quête suivante, si il y en a une. Chaque fois qu'il résout la quête suivante, le joueur déplace son marqueur coloré sur la carte. La Piste d' Aventure n'est pas utilisée, mais le principe général est identique

Chaque quêtes indique combien de **GG**'s le joueur gagne au moment où il résout la quête. Ces **GG**'s sont pris dans la réserve générale, jamais à l'adversaire.

Récompenses Démoniaques (optionnel)
Vous pouvez décider d'inclure à la partie les Récompenses Démoniaque de Krosmaster Arena, mais dans ce cas seulement certaines sont utilisées, comme expliqué précédemment.

Formez alors normalement les piles de récompenses face cachée, que vous placez à proximité du plateau. Toutes les règles de mise en jeu et d'acquisition s'appliquent normalement (Arena 2.0; pages 21 et 23).

Autres pions et dés
Placez tous les marqueurs **BLESSURES**, **PM**, **PA**, les pions Mobs, Recettes, **KAMA** (issu de la boîte Arena), Ressources, **GG**'s, **JG**'s et assez de dés à proximité du plateau.

Jalon de la Gloire
Placez un pion **JG** à coté du paquet de cartes Evénement, et le jeton Tofu/Bouftou à proximité, face grisée visible. Les pions **JG** suivant seront empilés à cet endroit et leur nombre permettra de connaître le nombre de tours de jeu et l'intensité de la partie.

Quand le jeton Tofu/Bouftou sera retourné et placé sur la pile de **JG**'s, la partie sera alors en mode Lutte Finale!

5 -DÉPLOIEMENT
En commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie tous ses krosmasters, chacun sur une case Déploiement libre située sur une des 2 première rangée de son bord de plateau, ou située n'importe où sur la tuile de ville de son coté du plateau.

Vous êtes maintenant prêts pour la Grand Battle!

POINTS IMPORTANTS

Durant la partie, il existe des éléments qui sont partagés entre tous les membres d'une même équipe, et d'autres qui sont assignés à un Krosmaster.

Réserve du joueur
Toutes les ressources, **KAMAS**, Recettes et **GG**'s sont partagé par l'équipe et sont placés dans la réserve du joueur, et ceci dès qu'ils sont obtenus par un de ses Krosmaster. De même, n'importe quel Krosmaster peut dépenser des ressources et Kamas depuis la réserve du joueur qui le contrôle.

Un joueur peut avoir au maximum 16 pions ressource simultanément dans sa réserve,. Si il dépasse cette limite, il doit défausser les pions en trop et les remettre dans la réserve générale, ces pions ne retournent pas sur le plateau.

Il peut conserver simultanément 4 Recettes dans sa réserve. Si il dépasse sa limite, il doit placer la recette en trop dans un emplacement libre de l'Hotel des Ventes, et si ce n'est pas possible, le placer sous une pile de recettes du même type.

Quêtes
Les Quêtes et Quêtes Personnelles peuvent être achevées par n'importe quel membre de l'équipe, et même par plusieurs membres collaborant pour résoudre une Quête ou une étape de Quêtes Personnelle. Ainsi, dans le texte explicatif des cartes (Quest; pages 28-29) le terme «le Krosmaster» doit s'entendre par «le joueur».

Equipement et Récompenses Démoniaques
Un équipement ou une récompense démoniaque est possédée par le Krosmaster qui l'a acquise, et elle est placées sous sa carte. Ces pions peuvent être échangés grâce à l'action adéquate, déposés sur le plateau, ramassés, et changer ainsi de propriétaire.

Précision de règle!

Havre-sac
Chaque Krosmaster peut posséder un nombre illimité de boosts, buffs ou techniques (récompenses démoniaques seulement). Les règles et limitations des armes, armures et breloques du livret de règle s'appliquent normalement (Quest; page 25), de même que l'effet des panoplies. Un joueur ne peut avoir qu'un seul Familier (récompenses démoniaques seulement).

TOURS DE JEU

La partie se compose de tours de jeu successifs, et se termine quand un joueur atteint une condition de victoire décrite précédemment.

Chaque tour de jeu consiste en 4 étapes:

1 - Tour du 1er Joueur

- Carte(s) Evénement
- Choix du mode Aventure/Combat
- Jet de Tension/inspiration (optionnel)
- Tours des personnages

2 - Tour du 2ème Joueur

- Carte(s) Evénement
- Choix du mode Aventure/Combat
- Jet de Tension/inspiration (optionnel)
- Tours des personnages

3 - Tour des Mobs

- le premier joueur active des Mobs
- le second joueur active des Mobs

4 - Fin du Tour de Jeu

- Décompte des cases Démons contrôlés et gain de GG.
- Détermination du premier joueur
- Jalon de la Gloire



TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur est similaire à ce qui est prévu par les règle de Krosmaster Arena, bien que les Krosmasters aient accès aux actions supplémentaire de Krosmaster Quest Grand Battle. La principale différence est qu'il doit tirer un carte Evénement et choisir un mode de jeu pour le tour.

CARTE(S) ÉVÉNEMENT

Pour chaque **JG** dans la pile, le joueur pioche une carte Evénement et la résout immédiatement comme prévu par les règles (Quest; page 28).

Quand il doit tirer plusieurs cartes Evénement, le joueur peut les tirer toutes d'un coup et les résoudre dans l'ordre de son choix. Il peut ainsi tirer tous les pions Mobs indiqués sur les cartes avant de commencer à les placer.

Changement de règle!

- Apparition ou Repop: Seul les cases Déploiement situées sur les 2 premières rangées depuis un des bord latéral du plateau sont valides pour déployer un mob, boss ou krosmaster ennemi. De plus, un Mob ou Boss peut également être placé dans une case adjacente à son Entrée de Donjon. Finalement, il est interdit de placer un tel pion ou personnage dans une case adjacente à un Krosmaster contrôlé par un joueur.
- Quête Répétable: si vous tirez une telle carte, elle est placée à la suite de la quête précédente, mais vous devez immédiatement tirer une carte Scénario que vous placez par dessus celle-ci.

MODE AVENTURE OU COMBAT

Le joueur doit maintenant choisir un mode de jeu pour son tour, et placer son marqueur d'état sur la face correspondante:

Mode Combat

Ce mode de jeu est le mode par défaut, il n'y a aucun changement de règles, Chaque personnage dispose de ses **PM** et **PA** pour effectuer les déplacements et actions disponibles.

Mode Aventure

Si le joueur choisi ce mode, chaque personnage qu'il contrôle reçoit un bonus de **+3** **PM** pour ce tour de jeu., mais aucun ne peut utiliser de sorts à ce tour.

Précision de règle!

A la différence des règles originales, il n'y a pas d'autre limitations ou avantages au mode Aventure que ce qui est indiqué ci-dessus.

JET DE TENSION / INSPIRATION

Utiliser les règles du Jet de tension est optionnel mais conseillé, et si les joueurs choisissent d'utiliser cette règle, ils suivent en premier lieu toutes les instructions habituelles (Arena 2.0,; page 22; début du tour de jeu).

Règle supplémentaire!

Dofus

Un joueur qui obtient un résultat Dofus sur un dé durant l'étape Jet de Tension et Relance peut choisir de ne pas changer la face du dé et de conserver ce résultat. Ce choix doit être fait immédiatement après avoir lancé le(s) dé(s) et obtenu ce résultat avant de passer à l'étape Inspiration.

Crescendofus

Si le joueur obtient et conserve 2 résultats Dofus, en plus de retirer 1 **GG** à chaque joueur, vous devez ajouter un **JG** à la pile, et dans ce cas tirer et résoudre immédiatement une carte Evénement supplémentaire.

Utiliser un Dofus

Un résultat Dofus peut être utilisé de 2 manières:

- Attactique: Placez le dé sur un Krosmaster durant l'étape Inspiration. Un Krosmaster avec un dé Dofus peut jouer son tour n'importe quand durant le tour des personnages, comme si sa carte se trouvait à un autre emplacement de la Timeline, ou, il peut jouer son tour en mode Aventure.

- Mobonus: le joueur conserve le dé, sans changer de face ni le placer sur un de ses Krosmaster. Durant le tour de jeu, il peut interrompre la partie à tout moment et utiliser son dé pour donner le pouvoir Tacle, Esquive, Armure ou Critique à un pion Mob. Ce pion conserve le dé jusqu'à la fin du tour de jeu.

Précision de règle!

Un joueur qui a choisi le mode Aventure ne fait jamais de jet de tension, il saute simplement cette étape de son tour.

TOUR DES PERSONNAGES

Le tour des personnages est résolu exactement comme prévu par les règles (Arena; page 22). Cependant, les personnages ont accès aux action spécifiques présentées ci-après.

LES ACTIONS

Krosmaster Quest Grand Battle condense des actions issues de Krosmaster Quest et certaines autres adaptées de Krosmaster Arena. Toutes les actions suivantes suivent par défaut les règles du livret associé et indiqué en dessous du nom de l'action. Chaque action qui est résolue différemment, ou chaque nouvelle action est décrite en détail. Une action qui n'apparaît pas dans la liste ci-dessous n'existe tout simplement pas dans cette version du jeu et ne peut pas être exécutée.

SE DÉPLACER D'UNE CASE (1 PM)

(Arena 2.0; page 23)

Précision de règle!

Blocage

Suivez les règles de bloquage d'Arena (Arena 2.0; page 23).

LANCER UN SORT (X PA)

(Arena 2.0; pages 23 à 25)

Règle supplémentaire!

RAMASSER (1 PA)

Cette action suit les règles habituelles (Quest; page 16) mais permet également de ramasser un pion Recette, Equipement ou Récompense Démoniaque.

RAMASSER UNE PILE DE KAMAS (X PA)

Un krosmaster peut ramasser une Pile de Kamas se trouvant dans sa case, il doit pour cela dépenser autant de **PA** que le nombre indiqué sur le pion Pile de Kamas. Il défausse alors le pion et reçoit ce nombre de **KAMAS** depuis la réserve.

FARMER (3 PA)

(Quest; page 16)

Précision de règle!

Farmeur (pouvoir)

Un personnage avec ce pouvoir qui ramasse au moins une ressource d'un type donné, **KAMA** y compris, ne lance pas de dé, mais reçoit 1 ressource supplémentaire d'un de ces type (au choix), à la fin de son tour.

CRAFTER (3 PA)
(Quest; page 16)

ACHETER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (1 PA)
(Arena 2.0; page 23)

Règle Supplémentaire!
Durant la partie, un Krosmaster ne peut acheter de récompense démoniaque que sur une case Démon contrôlée par son équipe (qui comprend un pion de sa couleur, voir plus loin «Marquer une case Démon»).

Précision de règle!
Crafteur (pouvoir)
Un personnage avec ce pouvoir bénéficie toujours d'un rabais de **-1 PA** pour la première action Crafter ou Acheter une Récompense Démoniaque de son tour., en plus du rabais d'une ressource/KAMA sous conditions (Arena 2.0; page 27, et Quest; page 23).

BOURSICOTER (3 PA + 1 K)
(Quest; page 16)

SE RAFRAÎCHIR (3 PA + 1 K)
Un personnage adjacent à une Fontaine peut se rafraîchir et reprendre ses esprits. Il peut immédiatement se soigner de **2 BLESSURES** et recevoir un marqueur **+1** au choix: **PM**, **PA** ou **PO**. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour d'un Krosmaster.

EMPRUNTER UN ZAAP (1 PM + 1 K)
(Quest; page 16)

Précision de règle!
Le PM dépensé correspond au déplacement d'un case nécessaire pour entrer dans le Zaap. Ceci est considéré comme un déplacement normal, et il est donc nécessaire de faire un jet de Tacle/jet d'Esquive avant de déplacer le personnage dans le Zaap. Le KAMA est payé au moment où l'action est annoncée, donc même si le personnage est agrippé ou taclé et n'utilise finalement pas le Zaap à ce tour.

ECHANGER (1 PA)
Le krosmaster peut donner ou prendre un pion Equipement ou Récompense Démoniaque à un krosmaster allié adjacent.

MARQUER UNE CASE DÉMON (1 PA)
Un Krosmaster peut marquer une case Démon où il se trouve comme contrôlée par son équipe. Il retire un autre pion coloré s'y trouvant éventuellement et y place un pion de sa couleur.

UTILISER UNE RÉCOMPENSE DÉMONIAQUE (0 PA)
(Arena 2.0; page 23)

TOUR DES MOBS
Une fois placés en jeu, les Mobs vont se déplacer vers les personnages les plus proche et les attaquer. Les Mobs sont activés par les joueurs, et ceci en fonction de leur position sur le plateau.

ACTIVER DES MOBS
En commençant par le premier joueur, chacun à le droit d'activer des mobs et de les jouer de la même manière qu'une Invocation (Arena 2.0; page 26). Durant le tour des Mobs, chaque joueur le droit d'activer autant de Mobs que le nombre de JG's dans la pile.

Quand c'est à son tour d'activer des Mobs, le joueur désigne un pion Mob, un Boss ou un Krosmaster ennemi (apparu suite à une carte Evénement) pour l'activer. Pour pouvoir le désigner, celui-ci doit se trouver strictement plus proche d'un personnage adverse que d'un personnage allié.

Si le Mob désigné est valide, le joueur joue le tour de ce Mob librement, si ce n'est qu'un Mob n'attaque jamais un autre Mob. Quand il a terminé, il peut désigner un autre Mob de la même manière pour jouer son tour, et ainsi de suite jusqu'à qu'il aie activé autant de Mob qu'il souhaite ou qu'il peut.

Activer un Boss ou un Krosmaster ennemi compte double pour ce qui est du nombre maximum de Mob activable par chaque joueur pendant le tour des Mobs.

FIN DU TOUR

A la fin de chaque tour, les joueurs effectuent les 3 étapes suivantes avant de commencer un nouveau tour de jeu:

CONTRÔLE DU TERRAIN

Chaque joueur compte le nombre de case Démon qu'il contrôle. Si un joueur contrôle plus de case Démon que l'adversaire, il reçoit 1 **GG**.

Si ce joueur contrôle au moins 3 cases Démon et qu'il en contrôle au moins le double de son adversaire, il reçoit 1 **GG** supplémentaire.

1ER JOUEUR

Ensuite, les joueurs comptent le nombre de **GG**'s en leur possession: le joueur ayant le moins de **GG**'s devient 1er Joueur et reçoit le jeton Démon. En cas d'égalité, la main ne change pas.

JALON DE LA GLOIRE

Finalement le premier joueur ajoute un JG supplémentaire à la pile.

Lutte Finale

Si il y a déjà 5 **JG**'s dans la pile, on ne place plus de **JG**'s supplémentaire et la partie passe en Mode Lutte Finale, dont les règles particulières sont décrites à la page suivante. Placez le jeton Tofu/Bouftou face colorée sur la pile de **JG**'s pour la «bloquer» et signifier que la Lutte Finale est enclenchée.

Ensuite, si les conditions de victoire n'ont pas été atteintes, un nouveau tour de jeu commence.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Toutes les autres règles habituelles qui ne sont pas spécifiquement traitées dans ce paragraphes s'appliquent, et en cas de différence entre Quest et Arena 2.0, ces dernières font foi.

Changement de règle!

KROSMASTER KO

Quand un personnage met un Krosmaster adverse KO, celui-ci n'est pas automatiquement éliminé. Le joueur qui le contrôle perd immédiatement autant de **GG**'s que le niveau du personnage, qu'il remet dans la réserve, et place le Krosmaster sur sa carte.

Il le replacera en jeu quand ce Krosmaster aura son prochain tour, comme unique action de ce Krosmaster pour le tour. Le Krosmaster est placé sur une case Déploiement de la tuile de ville de son bord de plateau, ou payera 3 Kamas pour le placer sur une case adjacente à un Phénix.

Un personnage mis KO et replacé en jeu perd tout ses pions, marqueurs, **BLESSURES**, etc. Il recommence le jeu dans le même état qu'au début de la partie.

Précision de règle!

On ne gagne pas de **GG**'s en éliminant un Krosmaster adverse, sauf si c'est l'objectif d'une quête.

Changement de règle!

MOB BLESSÉ ET ÉLIMINÉ

Quand un Mob est blessé par un krosmaster, ne placez pas de jeton de sa couleur, car il n'y a pas de lot de consolation.

Quand un Mob est éliminé, les **KAMAS** correspondant à sa valeur de Blessure sont ajoutés automatiquement à la réserve du joueur, mais les ressources indiquées comme Loot sont placées dans la case où il a été éliminé. Il faudra donc ensuite les ramasser pour les obtenir.

Règles supplémentaire!

LIMITE D'ÉQUIPEMENT

Un Krosmaster qui construit une Recette ou reçoit un pion Equipement qui lui fait excéder les limites d'équipement doit immédiatement défausser un pion pour se mettre en conformité avec les règles. Ceci n'est pas une action et ne coute aucun **PA**.

Le pion défaussé est placé dans la case où il se trouve, et pourra être ramassé ultérieurement en effectuant l'action idoine.

LUTTE FINALE

A partir du moment où il y a 5 **JG**'s en jeu, la partie passe en mode Lutte Finale est devient plus épique et dangereuse. Les Mobs et Boss qui apparaissent sont dorénavant plus puissants.

Mobs du Donjon

Quand vous devez placer un Mob normal en jeu durant la Lutte Finale, placez un Mob du donjon à la place si il y en a un de disponible.

Humeur de Boss

Tout boss placé en jeu durant la Lutte Finale reçoit une carte Humeur du Boss. Si le Boss est déjà en jeu au moment où commence la Lute Finale, il se soigne de toutes ses **BLESSURES** et reçoit une carte Humeur de Boss!

DÉCORS DES FAMILLES

Les règles précédentes vous ont déjà introduit avec la Fontaine, qui est devenu un élément de décors spécial permettant de revigorer ses personnages. Les Entrées de Donjon, ont maintenant l'utilité d'être des points d'apparition centraux pour les Mobs, vu que la règle indique que les Mobs apparaissent seulement sur les bords de plateau. Il vous reste donc 2 décors à découvrir:

Nid de Tofu

Un Nid de Tofu contient toujours un oeuf de Tofu, ce qui est bien utile, mais les Tofus ont tendance à ne pas apprécier qu'on fourrage dans leur litière.

- Un Krosmaster adjacent à un Nid de Tofu peut Ramasser un Oeuf de Tofu comme si il y en avait un dans la case qu'il occupe. Il peut effectuer cette action une seule fois lors de son tour.
- De plus, un Krosmaster qui a effectué cette action gagne le pouvoir Provocation jusqu'à la fin du tour de jeu, mais seulement pour les Mobs et Boss de la famille Tofu. Ce pouvoir peut servir à désigner un Mob alors qu'il est équidistant et ne pourrait normalement pas être désigné et activé.

Totem Bouftou

Les Bouftous sont brutaux et agressifs, mais ils ont une mauvaise vue et sont particulièrement superstitieux. Il y a moyen d'utiliser cette information, et quelques manigances, comme un avantage.

- Un Krosmaster qui occupe une case adjacente à un Totem Bouftou est ignoré durant la phase des Mobs. Il ne peut pas être approché ou attaqué par un Mob de la famille Bouftou, et ne compte pas pour déterminer si un jouer peut activer un Mob.
- De plus, quand c'est au tour du joueur d'activer des Mobs, il peut désigner 1 Mob de la famille Bouftou, même si celui-ci est plus proche d'un Krosmaster allié (limite d'une fois par tour de jeu).

RÈGLES OPTIONNELLES

Vous avez déjà vu que plusieurs règles optionnelles sont proposées au fil du livret de règles (Jet de Tension/Inspiration, Utilisation des Récompense Démoniaques) car il est conseillé de les utiliser systématiquement, pour autant que les joueurs soient familier du jeu. Les règles optionnelles suivantes sont à utiliser après quelques parties, si vous constatez que vous préféreriez orienter la partie dans une certaine direction ou modifier sa durée.

AVENTURIERS NOVICES

Cette règle est optionnelle et l'utiliser tendra à rendre le début de partie moins agressif entre les joueurs. Si vous voulez utiliser cette règle, lors de la mise en place du jeu, placer un Cache-Sort sur chaque cartouche de sort de vos Krosmasters, à l'exception du premier sort de chaque Krosmaster. Puis placez un Cache-Sort sur sur le cartouche Pouvoirs de vos Krosmasters. Finalement, chaque joueur reçoit 10 **KAMAS** depuis la réserve.

Retirer un cache

Retirer un cache n'est pas une action, peut être effectué n'importe quand durant le jeu et coute 5 **KAMAS**. Le Krosmaster profite immédiatement de ce qu'il vient de révéler en retirant le cache (Quest; page 16).

PARTIE PLUS LONGUE

Ceci est une règle optionnelle, à utiliser si vous voulez allonger le temps de jeu pour avoir le temps de découvrir et utiliser plus d'éléments de jeu. Si vous utilisez cette règle, le seuil de victoire est fixé à 20 **GG**'s au lieu de 15.

ULTIMATUM

Ceci est une règle optionnelle, à utiliser si vous constatez fréquemment un coude-à-coude serré entre les joueurs et une partie qui peine à se conclure par la victoire de l'un d'eux. Si vous utilisez cette règle, utilisez le Plateau d'aventure pour placer les cartes Quête. Si une carte Quête est piochée et que la piste est remplie, la partie prend immédiatement fin et un gagnant est désigné (Quest; page 15).

