



par Kahn Lusth

# KROSMASTER : ARENA

*L'arène de beauté*

Par où commencer, lorsqu'on découvre *Krosmaster* en 2015 ? Oui, bien que ce jeu date de plusieurs années, il aura fallu attendre aujourd'hui pour que je daigne y poser mes yeux d'élite. Vous savez, ceux d'un membre de la PC Master Race qui, contrairement aux bouseux de la console, ne se sont OH PUTAIN COMMENT ELLES SONT TROP JOLIES LES FIGURINES !

Éditeur : Ankama

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : Environ 60 minutes

Difficulté : Moyenne

Prix : Environ 50 euros



Si les prix sont dans une moyenne raisonnable, ceux des décors et pions en plastique sont parfois hallucinants. Vous voyez ce pack ? Eh bien c'est 29,90 euros, et je me tranche la gorge.

### En trois dés

En plus de sa version plateau, *Krosmaster* se décline depuis peu sur PC et en free-to-play. À la manière d'un MOBA, quelques personnages sont accessibles gratuitement et il faudra banker des sous virtuels ou réels pour s'en offrir d'autres. Pas chien pour autant, Ankama offre un code avec chacune de ses figurines physiques, permettant ainsi aux joueurs de les retrouver gratuitement en jeu.

Si y a bien un point qui mettra tout le monde d'accord avec *Krosmaster : Arena*, c'est la qualité de son matos et notamment de ses huit figurines qui transpirent la kromeugnonitude (désolé, mignoncité est déjà copyrighté par Pipo et Netsabes). Déjà montées et peintes, celles-ci sont sculptées dans un style chibi qui fera fondre les plus récalcitrants, avec leurs grosses têtes et leurs designs colorés. Puis, en s'attardant sur le contenu de la boîte, on découvre un plateau de jeu, beaucoup de pions et des décors en pseudo-3D qui sont tous fabriqués dans un carton épais et verni. Malgré un prix d'entrée à 50 euros, difficile de trouver à redire tant la boîte de base offre en qualité et quantité, à l'exception des caisses dont l'assemblage nécessitera de la colle pour s'éviter une crise de

nerfs. Ainsi, vous composerez une équipe de Krosmasters qui affrontera celles de vos adversaires dans des combats au tour par tour, réplique quasi parfaite de ceux proposés par *Dofus* et *Wakfu* avec des dés, des jetons et des cartes qui présentent les statistiques et pouvoirs des personnages.

**On va chercher des Kros.** Oui, ça peut faire peur, mais c'est compter sans les excellents tutoriels. Leur principe est simple : on lit quelques explications sur la page de gauche, puis on dispose le matériel sur la page de droite pour appliquer ce que l'on vient d'apprendre dans un petit combat. Une idée géniale qui permet non seulement de jouer tout de suite, mais aussi de digérer facilement le livret. Allez, en chipotant un peu, je n'aurais pas été contre quelques

cartes de référence rapide, histoire d'assimiler plus facilement les symboles bizarres des dés. Mais une fois cette étape passée, on profite alors de l'étendue tactique offerte par chaque personnage, de celui qui pose des bombes à un autre qui invoque des créatures... avant d'en vouloir plus pour varier les plaisirs. Autant dire que vous mettez les pieds dans la grande foire de la tentation, entre l'add-on qui permet de jouer sur un terrain glacé, les boîtes de figurines pour faire des duels et surtout, les Blindbox. Vous voyez *Magic* ? Eh bien, fermez les yeux et imaginez la même chose, mais avec une figurine qui a une chance sur trois d'être rare. Et maintenant, toujours en gardant vos yeux fermés, vous voyez votre banquier qui vous écrit des lettres de menaces de mort ? Vous êtes foutu, surtout si vous avez des gosses.