

Wakfu TCG – Foire Aux Questions Astrub

Version 1.0

Dernière mise à jour : 18 Février 2010

Par la Team CMW (Jess GRINNEISER, avec des contributions de Matthieu DURAND et Jonathan PENOT).

Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 1 Mars 2010

Pour plus de précisions concernant l'extension Astrub ou le jeu Wakfu TCG, connectez-vous sur le site officiel www.WAKFUTCG.com !

Table des matières

<u>1.</u>	<u>MOTS-CLEF</u>	<u>2</u>
101.	AGRESSIVITE	2
102.	TACLE	2
<u>2.</u>	<u>CARTES SPECIFIQUES</u>	<u>3</u>

1. Mots-Clef

101. Agressivité

- 101.1. Le mot-clef « Agressivité » représente un pouvoir continu qui modifie les règles de déclaration des attaquants.
- 101.2. Un Allié possédant Agressivité peut être déclaré comme attaquant le tour où il apparaît dans le Monde ou dans un Havre Sac, sous réserve que son contrôleur puisse déclarer une attaque ce tour ci.
- 101.3. Des instances multiples du pouvoir Agressivité sont redondantes.

102. Tacle

- 102.1. Le mot-clef « Tacle » représente un pouvoir continu qui intervient durant la Phase d'Actions. Ce pouvoir signifie : « Jusqu'à la fin de la Phase d'Actions, les Alliés ou Héros qui bloquent ou qui sont bloqués par un Allié ou Héros possédant Tacle ne peuvent pas s'incliner ».
- 102.2. Un Allié ou Héros ne pourra pas utiliser un de ses pouvoirs à paiement présentant le symbole d'inclinaison ou être incliné pour produire une ressource s'il bloque ou est bloqué par un Allié ou Héros possédant Tacle.
- 102.3. Des instances multiples du pouvoir Tacle sont redondantes.

2. Cartes Spécifiques

*Pious de Baradaïze – Allié-Monstre-Piou, Niveau 1, Élément Neutre, Force 1
(Inc) : Produisez une Ressource de l'élément de votre choix.*

Les types de Ressources sont : Air, Eau, Feu, Terre, et Neutre.

*Kolo-Kolko – Allié-Sadida-Champion-Unique, Niveau 5, Élément Terre, Force 5
(Inc) : Le joueur de votre choix perd 1 PM jusqu'à la fin du tour.
(Inc) : Inclinez l'Allié de votre choix. Jusqu'au début de votre prochain tour, cet Allié ne peut pas se redresser.*

Le second pouvoir empêche l'Allié choisi de se redresser aussi bien durant la Phase de Redressement que grâce au pouvoir d'une carte. Vous pouvez choisir un Allié incliné pour ce pouvoir.

*Vil Smisse – Allié-Bandit-Unique, Niveau 3, Élément Terre, Force 9
Agilité
Quand Vil Smisse apparaît, puis au début de chacun de vos tours, choisissez un joueur adverse. La Force de Vil Smisse est réduite de 1 pour chaque carte dans la main de ce joueur.*

Une fois le joueur choisi, la Force de Vil Smisse est recalculée en permanence en fonction du nombre de cartes dans la main de ce joueur. Si le joueur choisi possède 6 cartes en main au début de votre tour, la Force de Vil Smisse est de 3. S'il défausse une carte par la suite, la Force de Vil Smisse passe à 4.

*Tofu Royal – Allié-Monstre-Tofu-Unique, Niveau 6, Élément Air, Force 6
Géant – Résistance 2
Tant que le Tofu Royal est dans le Monde, tous vos autres Alliés Tofu dans le Monde ont +1 en Force.
(Inc) : Cherchez une carte Tofu de Niveau inférieur ou égal à 2 dans votre Pioche et mettez-la en jeu inclinée, puis mélangez votre Pioche.*

Le bonus de Force du Tofu Royal ne dure pas jusqu'à la fin du tour, mais tant qu'il est en jeu dans le Monde. Si un Tofu (un Allié de Force 1) dans le Monde en même temps que le Tofu Royal subit 1 Dommage, puis que le Tofu Royal quitte le jeu, le Tofu est détruit.

*Démon XVIII – Allié-Démon-Unique, Niveau 5, Élément Air, Force 5
Quand Démon XVIII apparaît dans le Monde, vous pouvez chercher une carte dans la Pioche du joueur de votre choix et la bannir. Si vous le faites, mélangez ensuite sa Pioche.*

Si vous cherchez une carte dans la Pioche de votre adversaire, vous êtes obligé de trouver une carte, vous ne pouvez pas choisir de ne rien trouver.

*Maître Pâle Jack – Allié-Eniripsa-Alchimiste, Niveau 4, Élément Feu, Force 1
Chaque fois que vous devez recycler une carte, vous pouvez recycler une carte dans la Défausse du joueur de votre choix sous sa Pioche comme si elle était dans votre propre Défausse.*

Ce pouvoir n'est pas limité, vous pouvez le reproduire à chaque fois que vous devez recycler une carte durant le tour, tant que Maître Pâle Jack est en jeu. Si vous devez recycler plusieurs cartes en même temps, vous pouvez choisir pour chaque carte depuis quelle défausse recycler.

*Ewesson Smisse – Allié-Bandit-Unique, Niveau 5, Élément Feu, Force 4
Tant qu'Ewesson Smisse est dans le Monde, chaque fois qu'un joueur adverse pioche une carte pendant sa Phase principale, son Héros subit 1 Dommage (F).
(Inc) : Tous les joueurs piochent une carte.*

Le pouvoir d'Ewesson Smisse se déclenche à chaque fois qu'une carte est piochée. Si un joueur adverse doit piocher plusieurs cartes en une seule fois, il subit autant de Dommages que de cartes piochées.

*Gourlo le Terrible – Allié-Bandit-Unique, Niveau 5, Élément Eau, Force 4
Tant que vous contrôlez au moins un autre Allié d'élément Air, Terre, Feu ou Eau dans le Monde, Gourlo le Terrible a Résistance 2 dans l'élément correspondant.*

Ce pouvoir est cumulatif. Si vous contrôlez en plus de Gourlo deux Alliés Air et un Allié Eau, Gourlo a Résistance 2 Air et Résistance 2 Eau.

Le Sain Ballotin – Action-Unique, Niveau 5, Elément Neutre

Jusqu'au début de votre prochain tour, tous les Monstres dans le Monde ont 1 de Force. Chaque fois qu'un joueur détruit un Monstre, son Héros perd un nombre de PV égal à la valeur d'XP de ce Monstre.

Si vous jouez Le Sain Ballotin, puis que vous jouez une Charge sur un de vos Monstres, celui-ci aura 3 en Force jusqu'à la fin du tour.

Haka des Taures Pilleurs – Action, Niveau 4, Elément Neutre

Jusqu'à la fin du tour, vos Alliés ou Héros attaquants ne peuvent être bloqués que par des Alliés ou Héros de Force supérieure ou égale à la leur.

La Phase de Déclaration des Bloqueurs a lieu avant la Phase d'Action. Si la Force d'un Allié attaquant ou bloqueur change pendant la Phase d'Action, cela n'influe pas sur cet effet.

Libération – Action, Niveau X, Elément Neutre

Si vous êtes attaquant, échangez la position de X Alliés ou Héros bloqueurs de votre choix. Si vous êtes défenseur, échangez la position de X Alliés ou Héros attaquants de votre choix.

Lorsque vous procédez à un échange, celui-ci doit rester légal. Un Allié ou Héros ne possédant pas Agilité ne peut pas être réaffecté comme bloqueur d'un Allié ou Héros adverse possédant Agilité.

Pleur Nicheuz – Action-Quête-Unique, Niveau 0, Elément Neutre

Réaction. Gagnez 1 XP.

Ne jouez cette carte que quand vous venez de piocher Pleur Nicheuz. Révélez-la, puis bannissez-la.

Vous ne pouvez pas jouer Pleur Nicheuz si vous la piochez en main de départ car la partie n'a pas encore commencé à ce moment.

Astrub, Cité des Mercenaires – Zone-Unique, Niveau 5

(Inc), X(N) : Cherchez dans votre Pioche un Allié Bandit, Artisan ou Marchand de Niveau X et mettez-le en jeu, puis mélangez votre Pioche.

Si vous ne trouvez pas de carte satisfaisant les conditions dans votre Pioche, vous ne pouvez pas prendre d'autre carte en échange, vous vous contentez de mélanger votre Pioche. Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous savez qu'aucune carte de votre Pioche ne remplit les conditions. Vous n'êtes de toute façon pas obligé de trouver une carte.

L'Empoisonneuse – Allié-Sadida-Bandit, Niveau 2, Elément Terre, Force 1

(Inc), (T) : Choisissez un Allié ou Héros incliné. La prochaine fois que cet Allié ou Héros se redresse, il subit 2 Dommages (T) .

Ce pouvoir ne s'arrête pas à la fin du tour.

Isletate le Vampyre – Allié-Vampyre, Niveau 4, Elément Terre, Force 4

Chaque fois qu'Isletate le Vampyre détruit un Allié, vous pouvez payer pour mettre en jeu un jeton « Monstre – Vampyre » de Force 1 dans le Monde.

Un Allié est considéré comme ayant été détruit par Isletate s'il a reçu des dommages de combat de celui-ci qui l'ont conduit à être placé dans la défausse, ou si une carte a permis à Isletate d'infliger des dommages à cet Allié.

Moskitorsh – Allié-Monstre-Moskito, Niveau 1, Elément Air, Force 1

(Inc), Détruisez le Moskitorsh : Le Moskitorsh inflige 1 Dommage (F) à l'Allié ou Héros de votre choix.

La destruction du Moskitorsh fait partie du coût d'activation du pouvoir, il n'est donc pas possible d'y répondre pour détruire le Moskitorsh (avec une Flèche d'Immolation, par exemple).

Klara Organe – Allié-Crâ, Niveau 2, Elément Air, Force 2

(Inc), {A} {A} : Jusqu'à la fin du tour, l'Allié ou Héros de votre choix présent dans votre Havre Sac peut utiliser ses pouvoirs comme s'il était dans le Monde.

Cela veut dire que l'Allié ou Héros en question pourra choisir un adversaire dans le Monde lors de l'activation de son propre pouvoir, et ce même s'il se trouve dans votre Havre Sac.

Chafer Archer – Allié-Monstre-Chafer, Niveau 2, Élément Feu, Force 1

Quand le Chafer Archer apparaît, il peut infliger 2 Dommages (F) répartis comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre d'Alliés ou Héros de votre choix.

Vous ne pouvez pas choisir d'infliger 0 dommages à un Allié ou Héros avec ce pouvoir. Chaque Allié ou Héros choisi doit se voir infliger au moins 1 Dommage.

Syco Fente – Allié-Bandit, Niveau 2, Élément Eau, Force 2

Quand Syco Fente apparaît, vous pouvez nommer une carte. Tant que Syco Fente est dans le Monde, aucun joueur ne peut jouer de carte portant ce nom.

Si Syco Fente quitte le Monde, la carte nommée peut de nouveau être jouée. Si Syco Fente quitte le jeu puis est remise en jeu ultérieurement, ce n'est plus la même carte, vous pouvez choisir de nommer une nouvelle carte.

Bouftou Dance-I-Volution – Action, Niveau 1, Élément Neutre

Jouez à « Je te tiens, tu me tiens, par la Barbouffette » avec un autre joueur. Le vainqueur gagne 1 XP.

Chaque joueur tient son adversaire par le menton en chantonnant "Je te tiens, tu me tiens, par la Barbouffette, le premier de nous deux qui pouffera sera un Bouftou". Le premier joueur qui rit perd. En tournoi officiel, la résolution de Bouftou Dance-I-Volution se fera en utilisant une méthode aléatoire plutôt que le petit jeu.

Flèche de Recul – Action-Sort-Crâ, Niveau 3, Élément Air

La Flèche de Recul inflige 2 Dommages (A) à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix. Cet Allié ou Héros retourne incliné dans le Monde.

Le personnage choisi cesse d'être attaquant ou bloqueur.

Mutilation – Action-Sort-Iop, Niveau 3, Élément Terre

La Mutilation inflige 3 Dommages (N) à un de vos Alliés ou Héros de votre choix. Cet Allié ou Héros gagne +3 en Force jusqu'à la fin du tour.

On vérifie que le personnage a survécu aux dommages à la résolution de chacun des effets de la carte (un Allié avec 3 ou moins en Force est donc détruit par ce sort).

Punition – Action-Sort-Sacrieur, Niveau 4, Élément Neutre

La Punition inflige un nombre de Dommages (N) égal au nombre de vos cartes en main à l'Allié ou Héros de votre choix. Votre Héros perd simultanément le même nombre de PV.

Au moment où vous jouez ce Sort, il n'est déjà plus dans votre main, il ne compte donc pas dans le nombre de Dommages infligés. Si une partie des Dommages infligés au personnage choisi sont réduits en Réaction, seuls les Dommages restants sont infligés au Héros du lanceur.

Ronces Multiples – Action-Sort-Sadida, Niveau 5, Élément Terre

Les Ronces Multiples infligent 4 Dommages (T) répartis comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre d'Alliés ou Héros de votre choix.

Vous ne pouvez pas choisir d'infliger 0 Dommages à un Allié ou à un Héros avec ce Sort. Chaque Allié ou Héros choisi doit se voir infliger au moins 1 Dommage.

Poussière Temporelle – Action-Sort-Xélor, Niveau 4, Élément Eau

Choisissez jusqu'à deux Alliés ou Héros contrôlés par le même joueur. La Poussière Temporelle leur inflige 1 Dommage (E). Leur contrôleur perd 2 PA jusqu'à la fin du tour.

Tant qu'un des choix est toujours valide à la résolution de sort, la perte de PA s'applique. Si plus aucun des choix n'est valide, la perte de PA ne s'applique pas car le Sort est alors annulé.

Temple Enutrof – Salle-Temple, Niveau 3, Élément Neutre
(Inc) : Recyclez une carte de votre main, puis piochez une carte.

Si vous n'avez pas de carte en main, vous ne pouvez pas recycler, vous ne piochez pas.

Temple Sram – Salle-Temple, Niveau 3, Élément Neutre
(Inc) : Jusqu'au début de votre prochain tour, le prochain Allié ou Héros qui s'incline dans le Monde subit 2 Dommages (N) .

Si plusieurs Alliés ou Héros s'inclinent simultanément, le contrôleur du Temple Sram choisit lequel subit les Dommages.

Marteau Outar – Arme-Marteau, Niveau 3, Élément Terre, Force +1
Recette (Forgeron) : TTT
Le Porteur du Marteau Outar gagne Géant.
(Inc), (T) : Détruisez l'Armure de votre choix.

Les types d'Armures sont : Chapeau, Cape, Ceinture et Bottes.

Hache du Shodanwa – Arme-Hache, Niveau 3, Élément Eau, Force +1
Recette (Forgeron) : EEE
Le Porteur de la Hache du Shodanwa gagne Géant.
(Inc), {E} : Détruisez l'Arme de votre choix.

Les types d'Armes sont : Arc, Baguette, Bâton, Dague, Épée, Hache, Marteau, Pelle, Aiguille et Cartes.

Araknamu – Bijou-Amulette-Abraknyde, Niveau 3, Élément Terre
Recette (Bijoutier) : TTT
(Inc) : Jusqu'à la fin du tour, le Porteur de l'Araknamu peut utiliser ses pouvoirs depuis son Havre Sac comme s'il était dans le Monde.
Panoplie Abraknyde (2) : +1 en Force, +3 PV, Résistance 1 (T).

Le bonus de Panoplie imprimé sur la carte est incorrect et l'Araknamu a reçu un errata officiel. Le bonus de Force de la Panoplie Abraknyde est de +1 seulement.

Crapaud à Moustache – Allié-Monstre-Crapaud, Niveau 3, Élément Neutre, Force 3
Géant
Quand le Crapaud à Moustache apparaît, il ne se passe rien.

L'effet d'apparition du Crapaud à Moustache est placé sur la file d'attente, mais n'a pas de conséquence.

Orma – Allié-Sadida, Niveau 3, Élément Terre, Force 3
(Inc), Détruisez un de vos Monstres : Le Héros de votre choix regagne un nombre de PV égal au Niveau de ce Monstre.

La destruction du Monstre choisi fait partie du coût d'activation du pouvoir, il n'est donc pas possible d'y répondre pour le détruire (avec une Flèche d'Immolation, par exemple).

Poubelles d'Astrub – Action, Niveau 1, Élément Neutre
Bannissez la carte de votre choix de la Défausse d'un adversaire. Piochez une carte.

Si vous n'avez pas de carte à bannir, vous ne pouvez pas jouer les Poubelles d'Astrub. Si la carte ne peut plus être bannie à la résolution, vous ne piochez pas.

Attaque des Roublards – Action, Niveau 2, Élément Neutre
Le joueur de votre choix détruit une carte Salle ou Allié de son choix présente dans son Havre Sac.

S'il n'y a pas de carte Salle dans le Havre Sac choisi, son contrôleur doit obligatoirement choisir une carte Allié. S'il n'y a pas de carte Allié dans le Havre Sac choisi, son contrôleur doit obligatoirement choisir une carte Salle.

Flèche Glacée – Action-Sort-Crâ, Niveau 1, Élément Eau

La Flèche Glacée inflige 1 Dommage (E) à l'Allié ou Héros de votre choix. Son contrôleur perd 1 PA jusqu'à la fin du tour.

Si l'Allié choisi est détruit en Réaction, il n'y a plus de choix légal, son contrôleur ne perd pas de PA.

Pression – Action-Sort-Iop, Niveau 1, Élément Terre

La Pression inflige 1 Dommage (T) à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix. Piochez une carte.

Si l'Allié choisi est détruit en Réaction, il n'y a plus de choix légal, vous ne piochez pas.