

Wakfu TCG – Foire Aux Questions Pandala, la Dernière Rasade

Version 1.0

Dernière mise à jour : 14 Janvier 2010

Par Matthieu DURAND, sur des propositions d'Augustin BONNE et Adrien NGUYEN.

Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 5 Mars 2011

Table des Matières

1. <u>MOTS-CLEFS : ETHEREE ET FANTOME</u>	2
2. <u>EQUIPEMENT : BOUCLIER</u>	2
3. <u>CYCLES SPECIFIQUES</u>	2
4. <u>CARTES SPÉCIFIQUES</u>	4

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

1. MOTS-CLEFS : Ethérée et Fantôme

Ethérée [N] : Cette Arme apparaît avec N Ethers. Quand vous retirez le dernier Ether de cette Arme, détruisez-la.

Le mot-clef « Ethérée » apparaît sur certaines Armes et combine deux pouvoirs. Le premier est un pouvoir continu qui modifie la manière dont l'Arme possédant le pouvoir Ethérée apparaît. Le second est un pouvoir déclenché. Ce pouvoir est écrit sous la forme « Ethérée [N] » et signifie « Cette Arme apparaît avec [N] Ethers. Quand vous retirez le dernier Ether, détruisez cette Arme ». Un Ether est un marqueur nommé. Représentez-le par un moyen physique comme une pièce ou tout autre petit objet aisément identifiable.

Fantôme : Si cet Allié est dans votre Défausse, vous pouvez payer un nombre de ressources (N) égal à son Niveau plus 1 pour le remettre en jeu dans le Monde.

Le pouvoir Fantôme est utilisable à tout moment où un joueur pourrait effectuer une action. On peut ainsi l'utiliser pendant son tour ou pendant la phase d'action d'un combat qui se déroule pendant le tour d'un autre joueur, si la File d'Attente est vide.

2. EQUIPEMENT : Bouclier

Bouclier : Le Bouclier est un nouveau type d'Équipement. Un Allié ou Héros non Monstre peut porter un seul et unique Bouclier. Certains Boucliers peuvent être fabriqués par un Artisan **Bricoleur**.

3. CYCLES SPECIFIQUES

Bouclier Aerdala

Force +1

Le Porteur du Bouclier Aerdala gagne Résistance 1 (A).

Réaction. Quand un de vos Alliés ou Héros est sur le point de subir un ou plusieurs Dommages, vous pouvez payer (A)(A) pour mettre en jeu le Bouclier Aerdala sur cet Allié ou Héros.

Voir également **Bouclier Terrdala**, **Bouclier Akwadala** et **Bouclier Feudala**.

Pandala introduit un cycle de 4 Boucliers qui peuvent être mis en jeu en Réaction lorsqu'un de vos Alliés ou Héros est sur le point de subir des Dommages. Il est possible de mettre le Bouclier en jeu lors de la Résolution d'un Duel impliquant le futur Porteur du Bouclier et un Allié ou Héros adverse. Les Dommages que va infliger votre Allié ou Héros ont déjà été calculés à ce moment, et ne seront par conséquent pas modifiés par le +1 en Force du Bouclier. En revanche, ce bonus peut empêcher un de vos Alliés d'être détruit.

Fiole de Pandaburg

Action – Potion - Boisson

Piochez un nombre de cartes égal à 1 plus le nombre de Boissons dans votre Défausse.

Si vous avez plus de 3 Boissons dans votre Défausse, défaussez ensuite le même nombre de cartes.

Voir également **Fiole de Pandapiler**, **Fiole de Pandneken** et **Fiole de Pandapils**.

Le nombre de cartes est calculé pendant la résolution de la Fiole. A ce moment, la Fiole est toujours dans la File d'Attente et ne se compte donc pas elle-même dans le nombre de Fioles. Le « même nombre » du second pouvoir fait référence au nombre calculé pour le premier pouvoir (nombre de Boissons dans votre Défausse +1), et non au nombre de Fioles en excès par rapport à 3. Les cartes qui font référence à des « Boissons » font référence à des cartes possédant le mot « Boisson » dans leur ligne de traits. Les 4 Fioles sont des Boissons.

Kanniboul Thierry

Quand le Kanniboul Thierry apparaît dans le Monde, vous pouvez bannir jusqu'à trois cartes de votre choix dans la Défausse d'un adversaire.

Quand le Kanniboul Thierry quitte le Monde, renvoyez les cartes bannies dans la Défausse de son propriétaire.

Voir également **Kanniboul Sarbak, Kanniboul Jav** et **Kanniboul Archer**.

Les Kannibouls permettent de bannir des cartes dans différentes zones du jeu, cartes qui restent bannies tant que le Kanniboul est dans le Monde et qui sont rendues à leur propriétaire lorsque le Kanniboul quitte le Monde. Un Kanniboul qui est détruit, renvoyé en main ou qui se déplace dans son Havre Sac quitte le Monde. Le second pouvoir fait exclusivement référence aux cartes bannies par le premier pouvoir. Si vous avez banni d'autres cartes adverses grâce à d'autres pouvoirs, ces autres cartes ne seront pas rendues. Si le Kanniboul quitte le Monde sans pouvoirs, les cartes ne sont pas rendues.

Nakunbra

Allié – Pirate

Tant que le Nakunbra est dans le Monde, tous vos Pirates gagnent : "**Réaction**. (Inc) : Réduisez de 1 les Dommages sur le point d'être infligés au Pirate de votre choix."

Voir également **Canon Dorf, Boomba, Le Flib**.

Les Pirates de Pandala forment une Famille dont les membres se renforcent mutuellement. Sauf si spécifié autrement, les pouvoirs ne sont accordés qu'aux Pirates que l'on contrôle en jeu. Si un Pirate confère un pouvoir déclenché aux autres Pirates, comme par exemple Le Flib, les Pirates apparaissent avec ce pouvoir. Le Pirate qui accorde le pouvoir étant également lui-même un Pirate, il bénéficie de son propre pouvoir.

Village Aerdala

Le Village Aerdala peut être désigné comme la cible d'une attaque. S'il subit plus de 5 Dommages à la résolution du combat, détruisez-le.

Tant que le Village Aerdala est en jeu, au début du tour de chaque joueur, ce joueur peut regarder la main de l'adversaire de son choix et y choisir une carte Action. L'adversaire choisi recycle cette carte.

Voir également **Village Terrdala, Village Feudala** et **Village Akwadala**.

Les 4 Villages sont des Territoires de Conquête. Ils peuvent être désignés comme la cible d'une attaque comme s'ils étaient des Alliés ou des Héros dans le Monde. Comme pour un combat classique, le joueur défenseur peut proposer des bloqueurs pour protéger son Village. A la Résolution des Dommages sur la Cible, le Village subit des Dommages comme s'il était un Allié ou Héros, et est détruit s'il subit plus de 5 Dommages. Néanmoins, le Village n'est pas considéré comme un Allié ou un Héros : il ne peut pas être choisi pour une Aggression, les pouvoirs qui réduisent les Dommages sur un Allié ou Héros ne peuvent pas être joués, et il n'inflige pas de Dommage en retour sur un attaquant qui lui en a infligé.

Ranger Vert

Défense

Quand le Ranger Vert apparaît en **Défense**, l'Allié ou Héros qu'il bloque perd tous ses pouvoirs jusqu'à la fin du tour.

Voir également **Ranger Violet, Ranger Rouge** et **Ranger Bleu**.

Les 4 Rangers possèdent un pouvoir déclenché qui se déclenche lorsque le Ranger « apparaît en **Défense** ». Le Ranger apparaît en Défense s'il apparaît après avoir été joué via son pouvoir **Défense**. Si le Ranger apparaît alors que vous l'avez joué de manière traditionnelle ou que vous l'avez mis en jeu, son pouvoir ne se déclenchera pas.

Dragodinde Ebène et Pourpre

Capture (N)(A)

Le Porteur de la Dragodinde Ebène et Pourpre gagne +1 en Force et Agilité.

Tant que la Dragodinde Ebène et Pourpre est **Capturée**, chaque fois que vous jouez une Action, vous pouvez incliner l'Allié ou Héros de votre choix.

Voir également **Dragodinde Ebène et Orchidée, Dragodinde Indigo** et **Pourpre**,

Dragodinde Indigo et Orchidée et Pâturage.

Une Dragodinde **Capturée** est une Dragodinde dont le coût de **Capture** a été payé et qui est à présent en jeu en tant qu'Équipement – Monture, portée par un de vos Alliés ou Héros.

4. CARTES SPÉCIFIQUES

Abraknyde Perchoir

Chaque fois que l'Abraknyde Perchoir inflige un ou plusieurs Dommages, votre Héros perd le même nombre de PV.

Le pouvoir de l'Abraknyde Perchoir ne se déclenche que si des Dommages sont effectivement infligés. Des Dommages réduits à 0 par une Action, un pouvoir ou une **Résistance** ne déclencheront donc pas ce pouvoir.

Alliance Feudala

Le Porteur de l'Alliance Feudala ne peut pas être choisi par des pouvoirs adverses.

Le Porteur de l'Alliance Feudala peut toujours être choisi par des Actions adverses comme Exclusion ou Agression. Il est également toujours affecté par les pouvoirs adverses qui ne choisissent pas explicitement, comme le pouvoir de Luc Ylook.

Amulette du Kam Assutra

PA +1

Tant que vous avez plus de PA que tous vos adversaires, vos PA sont réduits de 1.

Le premier pouvoir de l'Amulette du Kam Assutra est actif en continu, tandis que second pouvoir vérifie en permanence vos PA et ceux de tous vos adversaires s'applique simultanément en prenant en compte la valeur modifiée par le premier pouvoir. La réduction de PA liée à ce pouvoir n'est pas une perte de PA. Si votre Héros possède 6PA et qu'un Héros adverse en possède également 6, le premier pouvoir augmente vos PA à 7, que le second réduit à 6. Si votre Héros possède 6PA et que tous les Héros adverses en possèdent 7, le premier pouvoir augmente vos PA à 7, et le second pouvoir ne fait rien. Le second pouvoir de l'Amulette du Kam Assutra ne constitue pas une perte de PA.

Le fonctionnement de l'Amulette du Kam Assutra peut varier si vous perdez un ou plusieurs PA. Si votre Héros possède 7PA et que le Héros adverse en possède également 7, vos PA sous Amulette du Kam Assutra sont de 7. Si votre Héros perd 1PA, son nombre de PA de base passe à 6, augmentée à 7 par le premier pouvoir, et le second pouvoir cesse d'être actif. Vos PA restent donc à 7 malgré la perte de PA que vous venez de subir. Les deux pouvoirs s'appliquant simultanément, votre Héros n'a jamais été temporairement à 6PA : vous ne défaussez donc pas de carte.

Bénédictio Animale

Révéléz les X cartes du dessus de votre Pioche. Si un Monstre de Niveau inférieur ou égal à X est révélé de cette façon, vous pouvez le prendre en main. Si votre Héros est Osamodas, vous pouvez mettre ce Monstre en jeu gratuitement à la place.

Si plusieurs Monstres satisfaisant la condition de Niveau sont révélés ainsi, vous décidez lequel vous prenez en main. Les cartes que vous ne prenez pas en main restent face cachée sur le dessus de votre Pioche, dans l'ordre de votre choix.

Bracelet du Chef Crocodaille

Tant que le Porteur du Bracelet du Chef Crocodaille est en jeu, chaque fois qu'un joueur devrait piocher une carte pendant sa phase principale, il peut payer (N). S'il ne le fait pas, annulez cette pioche.

Les pioches de carte multiples sont traitées individuellement comme des événements distincts de pioche d'une carte. Pour chaque événement de pioche d'une carte, vous devrez donc payer (N) ou annulez cette pioche. Vous pouvez choisir de payer ou non pour chaque événement de pioche, et non pour la globalité du pouvoir qui génère les pioches : si vous devez piocher 3 cartes, vous pouvez choisir de payer (N) puis (N) pour piocher 2 cartes seulement, la dernière pioche étant annulée.

Boing

Chaque fois qu'une Potion est jouée, Boing gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

Boing gagne également +1 en Force pour chaque Potion jouée par un autre joueur. Est-ce un sous-entendu pour dire que Boing boit beaucoup, ou juste une allusion à son personnage Pandawa Niveau 200 adepte de Picole ?

Bouclier Féca

Réaction. Redirigez vers un autre de vos Alliés ou Héros jusqu'à 3 des Dommages sur le point d'être infligés à l'Allié ou Héros de votre choix. Si votre Héros est Féca, vous pouvez rediriger ces Dommages vers un Alliés ou Héros adverse de votre choix à la place.

L'Allié ou le Héros vers lequel les Dommages sont redirigés doit pouvoir être affecté par le paquet de Dommages avant redirection. Vous ne pouvez donc pas rediriger des Dommages vers un de vos Alliés ou Héros dans votre Havre Sac, sauf si la source de ces Dommages aurait également pu les infliger dans votre Havre Sac (une Flèche Chercheuse, par exemple).

Bouclier Fi'squal

Réaction. Quand un joueur adverse est sur le point de vous faire perdre un ou plusieurs PA, vous pouvez payer (N)(N) pour mettre en jeu le Bouclier Fi'squal sur un de vos Alliés ou Héros. Tant que le Porteur du Bouclier Fi'squal dans le Monde, réduisez à 0 la première perte de PA que vous êtes sur le point de subir à chaque tour.

Si vous mettez en jeu le Bouclier Fi'squal en **Réaction** à une perte de PA que vous êtes sur le point de subir, le Bouclier Fi'squal est en jeu au moment où cette perte de PA est résolue. Par conséquent, si cette perte de PA est la première que vous êtes sur le point de subir ce tour, le Bouclier Fi'squal la réduira à 0. Si vous contrôlez plusieurs copies du Bouclier Fi'squal, vous ne pourrez pas réduire à 0 plusieurs pertes de PA : tous les Boucliers réduisent en effet la même perte de PA.

Bouclier Volant

Réaction. Quand un adversaire effectue une action pendant ce combat, vous pouvez payer (N) pour mettre en jeu le Bouclier Volant sur un de vos Alliés ou Héros attaquant ou bloqueur.

Par effectuer une action pendant ce combat, on entend jouer une carte Action (y compris une **Réaction**), utiliser un pouvoir d'une carte ou réaffecter un Alliés ou Héros bloqueur.

Certificat de Monture

Si vous contrôlez au moins un Enclos, le coût du Certificat de Monture est réduit à 0. Cherchez une Dragodinde dans votre Pioche, révélez-la et prenez-la en main, puis mélangez votre Pioche.

Un Enclos est une carte qui possède le trait « Enclos » dans sa ligne de Traits. A date de la sortie de l'extension Pandala, la Dernière Rasade, on compte deux Enclos : les Zones Enclos de Dragodindes (Bonta&Brâkmar) et Pâturages (Pandala).

Craqueleur d'Adamaï

Quand le Craqueleur d'Adamaï apparaît depuis votre main, vous pouvez nommer une carte non Héros. Tant que le Craqueleur d'Adamaï est dans le Monde, toutes les cartes en jeu portant ce nom perdent tous leurs pouvoirs.

Le second pouvoir du Craqueleur d'Adamaï affecte également les cartes adverses dans leur Havre Sac. Si le Craqueleur apparaît sans pouvoirs, aucune carte ne peut être nommée lorsqu'il apparaît : dans ce cas, le second pouvoir ne fera rien s'il récupère ses pouvoirs par la suite. Si le Craqueleur perd ses pouvoirs une fois une carte nommée, les cartes nommées récupèrent leur pouvoir. En revanche, le Craqueleur garde mémoire de la carte nommée : celles-ci perdent de nouveau leurs pouvoirs lorsque le Craqueleur récupère les siens.

Dagues de Boisaille

Le Porteur des Dagues de Boisaille perd son Alignement et devient d'Alignement **Brâkmar**.

Si les Dagues de Boisaille sont portées par un Alliés Bonta possédant un pouvoir qui n'est actif que si le Héros est d'Alignement Bonta (écrit sous la forme « **Bonta**. [Pouvoir] »), les Dagues de Boisaille modifient également ce pouvoir qui devient actif si le Héros est d'Alignement

Brâkmar (le pouvoir devient donc « **Brâkmar**. [Pouvoir] »).

Enchère Démoniaque

Choisissez un Allié adverse. En commençant par son contrôleur, chaque joueur peut miser un nombre de PV à tour de rôle et dans l'ordre du tour, jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille plus surenchérir. Le joueur ayant fait la plus haute mise gagne le contrôle de l'Allié choisi et son Héros perd un nombre de PV égal à cette mise.

Les joueurs jouent à tour de rôle à un petit jeu d'enchères sur l'Allié choisi par Enchère Démoniaque. Le joueur qui contrôle l'Allié choisi effectue la première enchère, puis tous les joueurs peuvent proposer une enchère supérieure. La première enchère peut être de 0 PV, mais ne peut pas être négative. Les enchères s'arrêtent lorsque plus personne ne veut proposer d'enchère supérieure à l'enchère actuelle la plus haute. Lors d'une enchère à 3 joueurs ou plus, un joueur peut refuser d'augmenter l'enchère une première fois, puis décider de l'augmenter par la suite lorsque c'est de nouveau à son tour de parler.

Exemple : Jonathan joue Enchère Démoniaque sur la Sellor Noob de Charly. Charly mise 1 PV. Jonathan surenchérit à 2 PV. Charly décide de ne pas surenchérir : Jonathan ayant fait l'enchère la plus haute, il gagne le contrôle de Sellor Noob et son Héros perd 2 PV.

Engin Grouilleux

Tant que l'Engin Grouilleux est dans le Monde, tous les Equipements adverses perdent tous leurs pouvoirs.

L'Engin Grouilleux affecte toute la boîte de texte des Equipements adverses. Le cartouche de caractéristiques n'est pas affecté. Un Allié adverse portant une Cape du Tofu ne possèdera plus **Tacle** mais conservera bien le bonus de +1 en Force. Les bonus de Panoplie sont également perdus. Tous les Equipements adverses sont affectés par l'Engin Grouilleux, y compris ceux dans le Havre Sac de leur propriétaire.

Epée de Boisaille

*Le Porteur de l'Epée de Boisaille perd son Alignement et devient d'Alignement **Bonta**.*

Voir Dagues de Boisaille.

Fantôme Pandikaze

A la fin de chaque combat, vous pouvez redresser tous vos Fantômes qui ont été attaquants dans ce combat.

Le pouvoir du Fantôme Pandikaze permet de redresser tous les Fantômes qui ont été attaquants pendant le combat qui vient de se terminer, y compris ceux qui ont cessé de l'être avant la fin du combat, et ce qu'elle qu'en soit la raison. Le Fantôme Pandikaze se redresse également s'il a été attaquant.

Un Allié qui quitte le jeu puis revient est considéré comme un nouvel Allié : si vous déclarez votre Fantôme Arrogant comme attaquant alors que vous contrôlez le Fantôme Pandikaze, puis utilisez son pouvoir pour donner +2 en Force à votre Héros et que vous le renvoyez ensuite en jeu via **Fantôme**, ce nouveau Fantôme Arrogant ne sera pas redressé à la fin du combat.

Fantôme Soryo Firefoux

Tant que le Fantôme Soryo Firefoux est dans le Monde, chaque fois qu'un joueur joue une Action, son Héros perd 2PV.

Le Fantôme Soryo Firefoux ne causant pas de Dommages, son pouvoir affectera un Héros présent dans le Havre Sac de son propriétaire. Tous les joueurs subissent ce pouvoir, y compris le joueur qui contrôle le Fantôme Soryo Firefoux.

Franom Ontaje

Tant que Franom Ontaje est dans le Monde, vos adversaires ne peuvent pas choisir vos Equipements.

Ce pouvoir ne fonctionne que contre les cartes qui choisissent explicitement vos Equipements, comme Brisé ou Fée d'Artifice. Vos Equipements seront toujours détruits si votre adversaire joue une Rouille de Stasis ou un Déluge d'Ogrest.

Igôle

Igôle apparaît dans le Monde et ne peut pas effectuer de mouvement.

Tant qu'Igôle est dans le Monde, chaque fois qu'un Allié est choisi par une Action, son contrôleur le détruit.

Si une Action choisit plusieurs Alliés, tous les Alliés sont détruits. L'Allié est détruit après avoir été choisi, mais avant la résolution de l'Action qui le choisit. Pour rappel, une Action dont tous les choix sont devenus illégaux voit son effet annulé dans son intégralité : si vous jouez Cerveille de Iop sur un Allié adverse alors qu'Igôle est dans le Monde, vous ne piocherez pas de carte. L'Allié est détruit par son contrôleur : le contrôleur d'Igôle ne gagne donc pas d'XP si un Allié adverse est ainsi détruit.

Jean-Sol Patre

Tant que Jean-Sol Patre est dans le Monde, les joueurs ne peuvent gagner de l'XP qu'en détruisant des Alliés adverses.

Tant que Jean-Sol Patre est dans le Monde, tous les gains d'XP provenant d'autres sources que la destruction d'un Allié adverse, que ce soit par exemple un pouvoir ou une Action, sont réduits à 0. Un événement qui se déclenche quand un joueur gagne un ou plusieurs XP ne se déclenchera pas si Jean-Sol Patre réduit ce gain à 0. En revanche, un pouvoir qui vient augmenter un gain d'XP, comme celui de la Dragoune Rose, sera bien appliqué si le gain d'XP provient de la destruction d'un Allié adverse.

Jonglerie de Comptoir

Déclenchez l'effet d'apparition d'un de vos Equipements de votre choix. Vous pouvez déplacer cet Equipement vers un autre Porteur.

Le nouveau Porteur de l'Equipement doit être un Porteur légal pour cet Equipement. Vous ne pouvez ainsi pas déplacer cet Equipement sur un Monstre, ni sur un Allié ou Héros adverse. Si ce nouvel Equipement amène le Porteur à violer une restriction de port d'Equipement, son contrôleur détruit un des Equipements violant la restriction.

Kanniboul Corps

Bannissez jusqu'à X cartes de votre choix de la Défausse de l'adversaire de votre choix. Vous ne pouvez pas bannir plus d'une carte du même type.

A la sortie de l'extension Pandala, la Dernière Rasade, les différents types de cartes sont Allié, Dofus, Equipement, Havre Sac, Héros, Protecteur, Salle et Zone. Une Arme et une Armure ne sont pas deux cartes de type différent : ce sont toutes deux des cartes de type Equipement.

Kira Shak

Bonta. *Quand Kira Shak apparaît dans le Monde, le Havre Sac du joueur de votre choix perd 2 Points de Résistance.*

Le pouvoir de Kira Shak choisit un joueur et non un Havre Sac : vous pouvez donc choisir un joueur adverse qui ne contrôle plus de Havre Sac. Dans ce cas, le pouvoir de Kira Shak ne fera rien.

Les 300 Bonsiates

Héros : Bonta

Tant que Les 300 Bonsiates sont attaquants, ils gagnent +2 en Force et tous vos autres Alliés ou Héros attaquants gagnent +1 en Force.

Si Les 300 Bonsiates cessent d'être attaquants pendant le combat, vos autres Alliés ou Héros attaquants perdent immédiatement le +1 en Force.

Macrobio

*(N) : Nommez un élément. Macrobio gagne **Résistance 1** dans cet élément jusqu'à la fin du tour.*

La Résistance est cumulative. Si vous utilisez deux fois le pouvoir de Macrobio en nommant le même Élément, Macrobio aura **Résistance 2** dans cet Élément.

Mise à Sac

Le Havre Sac du joueur de votre choix perd 3 Points de Résistance.

Cf. Kira Shak.

Michel Berger

Bonta. Quand Mishel Berger apparaît, révéléz la première carte de votre Pioche. S'il s'agit d'un Allié de Niveau 1, vous pouvez le mettre en jeu gratuitement. Il apparaît incliné.

Si la carte ainsi révélée n'est pas un Allié de Niveau 1, ou si c'est un Allié de Niveau 1 que vous ne souhaitez pas mettre en jeu, la carte révélée retourne face cachée sur le dessus de votre pioche.

Mot de Rédemption

Prenez le contrôle de l'Allié attaquant de votre choix jusqu'à la fin du combat. Si votre Héros est Eniripsa, vous pouvez placer cet Allié comme bloqueur dans ce combat.

L'Allié attaquant dont vous prenez le contrôle conserve leur état incliné ou dressé. Si votre Héros n'est pas Eniripsa, l'Allié dont vous prenez le contrôle retourne dans le Monde.

Percimol, Héros Flaqueux

Tant que Percimol, Héros Flaqueux est dans le Monde, les Actions et les pouvoirs adverses ne peuvent pas vous choisir en tant que joueur.

Le pouvoir de Percimol, Héros Flaqueux impacte notamment les cartes ou les pouvoirs qui stipulent explicitement « le joueur de votre choix » ou « l'adversaire de votre choix », comme Filouteries au Zaap d'Astrub ou Aeron Zeklox. Les cartes adverses peuvent toujours choisir votre Héros. De même, vous êtes toujours affecté par les cartes qui ne vous choisissent pas explicitement, comme Ogivol Scalarcin ou A la Foire du Trooll.

Protège-Tibias Ancestraux

Le Porteur des Protège-Tibias Ancestraux gagne Résistance 1 (F).

Panoplie Ancestrale (3) : *Tant que le Porteur de la Panoplie Ancestrale est dans le Monde, chaque fois qu'une carte devrait être mise dans la Défausse d'un adversaire, vous pouvez la recycler à la place.*

Voir également **Anneau Ancestral** et **Abtrakaska Ancestral**

Le pouvoir de la Panoplie Ancestrale se déclenche quand une carte est sur le point d'être mise dans la Défausse d'un adversaire, quelque soit la zone dont elle provient. Ce pouvoir de Panoplie génère un pouvoir de remplacement : la carte ainsi recyclée ne passe jamais par la Défausse de son propriétaire.

Tom Shausseur

Bråkmar. *Quand Tom Shausseur attaque, vous pouvez choisir un Allié dressé contrôlé par le joueur défenseur. Cet Allié doit bloquer Tom Shausseur si possible.*

Si l'Allié peut légalement bloquer Tom Shausseur, alors il doit obligatoirement être déclaré pour le faire. Si le contrôleur de cet Allié ne possède qu'un seul PM, il doit utiliser ce PM pour déclarer l'Allié comme bloqueur de Tom Shausseur. Le pouvoir de Tom Shausseur est sans effet si l'Allié choisi ne peut pas bloquer Tom Shausseur. C'est entre autres le cas si l'Allié choisi ne peut pas bloquer (comme Epouvantail, Jicé Aouaire), ou si son contrôleur possède 0 PM.

Viktor Yugo

Bråkmar. *Les Equipements portés par les Alliés ou Héros qui bloquent ou qui sont bloqués par Viktor Yugo perdent tous leurs pouvoirs et leurs bonus.*

Le pouvoir de Viktor Yugo supprime à la fois le contenu de la boîte de texte des Equipements portés par les Alliés ou Héros qui le bloquent ou qui sont bloqués par lui, mais également tous les autres bonus comme les bonus de Force, de PV, de PA ou de PM. Un « malus » est un bonus négatif conféré par l'Equipement et est donc également perdu.

Village Feudala

Tant que le Village Feudala est en jeu, au début du tour de chaque joueur, ce joueur détruit un Allié de son choix qu'il contrôle.

Le joueur dont c'est le tour doit détruire un de ses Alliés si au moins un de ses Alliés peut être détruit. S'il ne peut détruire aucun Allié, le pouvoir du Village Feudala ne fait rien.

Village Terrdala

Tant que le Village Terrdala est en jeu, à la fin du tour de chaque joueur, le Héros de ce joueur perd 2PV s'il n'a pas attaqué ce tour alors qu'il pouvait le faire.

Un Héros est considéré comme ne pouvant pas attaquer ce tour si un pouvoir l'en empêche explicitement, comme ceux des cartes Incarnam ou Apaisement de Maimane, ou si son contrôleur possède 0 PM. Un Héros qui n'a pas attaqué parce que son contrôleur ne le souhaitait pas ou parce qu'il était incliné au moment de la déclaration de l'attaque perdra 2PV. Si le Héros cesse d'être attaquant avant la fin du combat, le pouvoir du Village Terrdala ne se déclenchera pas.