

## **Wakfu TCG – Foire Aux Questions Amakna**

---

*Version 1.0*

*Dernière mise à jour : 16 Juin 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 7 Juin 2010**

Pour plus de précisions concernant l'extension Amakna ou le jeu Wakfu TCG, connectez-vous sur le site officiel [www.WAKFUTCG.com](http://www.WAKFUTCG.com) !

## NOUVEAUX MOTS-CLEFS

**Défense :** Pendant la phase d'action d'un combat où vous êtes le défenseur, vous pouvez jouer autant d'Alliés avec Défense de votre main que vous le souhaitez, et les placer en bloqueurs.

La Défense ne permet pas de passer outre la légalité des bloqueurs (un Allié avec Défense, mais n'ayant pas Agilité, ne pourra pas bloquer un Allié avec Agilité). Ce pouvoir étant joué pendant la phase d'action, vous pouvez donc être amené à avoir plus de bloqueurs que le nombre de PM de votre Héros. Ces bloqueurs restent néanmoins légaux.

## CARTES SPÉCIFIQUES

### **Abraknyde Sombre**

Résistance 1T

*(Inc), T : L'Abraknyde Sombre inflige 2 Dommages T à l'Allié ou Héros de votre choix dans le Monde ou dans son Havre Sac.*

Si vous voulez choisir un Allié ou Héros contrôlé par un adversaire, alors l'Abraknyde Sombre doit se trouver dans le Monde.

### **Anneau Fioutioure**

Recette : Bijoutier AA

*(Inc) : Regardez les trois premières cartes de votre Pioche. Recyclez les cartes de votre choix et remettez les autres sur le dessus de votre Pioche dans l'ordre de votre choix.*

Vous pouvez choisir de recycler les trois cartes. Dans ce cas, vous ne remettez pas de carte au dessus de votre Pioche.

### **Chevalier Ténèbres**

Résistance 1 AETFN- Défense

*Les Dommages infligés par le Chevalier Ténèbres ne peuvent pas être réduits.*

Le Chevalier Ténèbres a une Résistance d'un point dans chaque élément. Exemple : s'il doit subir en même temps 1 Dommage Feu, 1 Dommage Air et 2 Dommages Terre, le Chevalier Ténèbres ne subira qu'un seul Dommage Terre.

### **Démon X**

Géant - Résistance 2

*Quand le Démon X apparaît, détruisez jusqu'à trois de vos Alliés. Tant que le Démon X est en jeu, sa Force est égale à la Force cumulée des Alliés détruits de cette façon.*

Si vous choisissez de ne détruire aucun de vos Alliés lors de l'apparition du Démon X, sa Force est alors égale à 0, vous devez le placer dans votre défausse.

Si le Démon X est dans votre défausse, et qu'une carte cherche à savoir quelle est sa Force (comme une Blanquette Spéciale Alibert, par exemple), alors sa Force est 0.

### **Démone IV**

Géant - Résistance 2

*Quand la Démone IV apparaît, vous pouvez choisir un ou plusieurs Équipements contrôlés par un autre joueur dans le Monde ou dans son Havre Sac et les déplacer de leur Porteur actuel vers un autre Porteur contrôlé par le même joueur.*

Vous pouvez choisir des Équipements provenant de plusieurs porteurs différents, et les déplacer vers autant d'Alliés différents que possible; tous les choix sont faits simultanément. Cela ne vous permet pas de déplacer des Équipements de manière illégale, comme déplacer une *Coiffe du Bouftou* sur un Monstre, ou déplacer une Amulette sur un Allié en portant déjà une, par exemple.

### **Empathie de Rosal**

*Réaction. Quand un adversaire est sur le point de chercher une ou plusieurs cartes dans sa Pioche, cherchez également une carte dans votre Pioche et prenez-la en main, puis mélangez votre Pioche.*

Si votre adversaire doit chercher plusieurs cartes dans sa Pioche, vous ne pourrez chercher

qu'une seule carte dans votre Pioche.

### **Épouvantail**

*L'Épouvantail ne peut ni attaquer, ni bloquer.*

*L'Épouvantail ne peut pas être détruit.*

*Errata : L'Épouvantail est de type Allié – Monstre – Épouvantail.*

L'Épouvantail n'est pas placé dans la défausse lorsqu'il reçoit des dommages létaux ou qu'il est choisi par une carte devant le détruire. On tient cependant compte normalement des dommages infligés à l'Épouvantail, et si il perd ses pouvoirs avant la fin d'un tour où il a subi des dommages létaux, alors il est placé normalement dans la défausse.

### **Froid de Frigost**

*En commençant par vous, chaque joueur peut défausser jusqu'à trois cartes de sa main pour incliner le même nombre d'Alliés ou Héros de son choix dans le Monde. Jusqu'au début de votre prochain tour, aucun des Alliés ou Héros inclinés de cette façon ne peut se redresser.*

Vous annoncez vos choix en premier, puis votre adversaire. Une fois que celui-ci a annoncé ses choix, vous ne pouvez pas faire de nouveau choix, on résout l'effet de la carte.

### **La Quête des 6 Dofus**

*Vous gagnez la partie. Ne jouez cette carte que si vous contrôlez six Dofus différents.*

Les Dofus sont : Cawotte, Dofawa, Ébène, Émeraude, Glace, Ivoire, Kaliptus, Ocre, Pourpre, Turquoise, Vulbis.

### **Magictateur Krokker**

*Tant que le Magictateur Krokker est en jeu, aucun Équipement ne peut être incliné pour produire une Ressource.*

Cela n'empêche pas votre adversaire de pouvoir incliner ses Équipements pour tout effet autre que produire une Ressource.

### **Marzwel le Gobelin**

*Quand Marzwel le Gobelin apparaît, prenez le contrôle de l'Équipement adverse de votre choix et déplacez-le sur Marzwel le Gobelin. Il peut porter cet Équipement.*

*Quand Marzwel le Gobelin quitte le jeu, l'Équipement qu'il portait retourne dans la main de son propriétaire.*

Le Pouvoir d'apparition de Marzwel lui permet de porter des Équipements malgré leurs limitations (il peut par exemple porter une Arme qui ne serait portée que par un Allié non-Monstre). Mis à part cela, Marzwel est considéré comme un Allié – Monstre – Gobelin - Bandit en ce qui concerne les Équipements.

### **Masse du Corailleur**

*Recette : Forgeron EE*

*Quand la Masse du Corailleur apparaît, détruisez l'Équipement de votre choix.*

S'il n'y a pas d'Équipement en jeu au moment où la Masse du Corailleur apparaît, vous devez détruire celle-ci.

### **Miranda**

*Réaction. (Inc) : Rejouez le Chi-Fu-Mi que vous venez de perdre.*

Le Chi-Fu-Mi perdu est ignoré, on ne prend donc pas en compte son résultat en cas de perte.

Si vous contrôlez plusieurs Miranda, vous pouvez utiliser leur pouvoir à chaque fois que vous perdez le même Chi-Fu-Mi.

### **Missiz Frizz**

*Quand Missiz Frizz attaque, regardez un nombre de cartes du dessus de votre Pioche égal au nombre d'autres Chevaliers attaquants. Prenez l'une de ces cartes en main et recyclez les autres.*

Si vous attaquez avec Missiz Frizz et un autre Chevalier, vous regardez 1 seule carte, la mettez dans votre main, et ne recyclez pas de carte.

### **Momification**

*Jusqu'au début de votre prochain tour, votre Héros gagne Résistance 2 AETFN et vos PM sont réduits à 0. Ne jouez la Momification que pendant votre tour.*

Si vous bénéficiez d'un bonus de PM et que vous jouez Momification, vos PM sont réduits à 0. Si vous jouez Momification puis jouez une carte qui vous donne un bonus de PM, vous avez alors autant de PM que votre bonus.

### **Princesse Eenca**

*Réaction. (Inc) : Réduisez à 0 le nombre de PA que le joueur de votre choix est sur le point de perdre.*

Si un joueur a perdu des PA durant le tour et que vous utilisez le pouvoir d'Eenca pour annuler une nouvelle perte de PA, les PA précédemment perdus ne sont pas regagnés pour autant.

### **Mot d'Amitié**

*Mettez le Mot d'Amitié en jeu dans le Monde comme un « Monstre – Lapin » de Force 1 .*

*Chaque fois que votre Héros regagne un ou plusieurs PV, ce gain est augmenté de 1.*

Ce pouvoir ne fonctionne que si votre Héros regagne effectivement au moins 1 PV. Si votre Héros doit se soigner d'1 PV et que votre adversaire joue *Sinistrose de Raval* en Réaction, vous ne perdez qu'1 PV.

### **Papris, Roi des Flaqueux**

*Agilité – Résistance 2 E*

*Tant que Papris, Roi des Flaqueux est dans le Monde,*

*chaque fois qu'un de vos Monstres est détruit, vous pouvez le mettre sur le dessus de votre Pioche au lieu de le mettre dans votre Défausse.*

Errata : Paris, Roi des Flaqueux est de type Allié – Monstre – Flaqueux – Roi – Unique

### **Shak Shaka, Roi des Robomates**

*Bricoleur*

*Réaction. Jouez à Chi-Fu-Mi. Si vous gagnez, piochez une carte et gagnez 1XP. Sinon, piochez une carte. N'utilisez ce pouvoir que lorsque vous venez de fabriquer un Équipement.*

Pour fabriquer un Équipement, vous devez le jouer depuis votre main en payant sa Recette. Le pouvoir de Shak Shaka ne fonctionne pas si vous jouez un Équipement en payant son coût en Ressources ou si vous le faites entrer en jeu d'une autre manière.

### **Sheran Sharm, Roi Sadida**

*Géant*

*Tant que Sheran Sharm est dans le Monde, aucun Alliés ou Héros adverse ne peut effectuer de mouvement vers son Havre Sac.*

Cela concerne aussi bien les mouvements proposés par les joueurs que ceux provoqués par l'effet d'un sort ou d'une carte.

### **Skeunk**

*Quand le Skeunk apparaît, choisissez jusqu'à quatre de vos Alliés. Tant qu'au moins un de ces Alliés est en jeu, le Skeunk ne peut pas être détruit.*

*(Inc), Bannissez un de ces Alliés : Bannissez l'Allié de votre choix de Niveau inférieur ou égal au Niveau de l'Allié banni.*

Errata : le texte officiel est « *Quand le Skeunk apparaît, choisissez jusqu'à quatre de vos autres Alliés.* » Le Skeunk ne peut pas être choisi par son propre pouvoir d'apparition.

Le Skeunk n'est pas placé dans la défausse lorsqu'il reçoit des dommages létaux ou qu'il est choisi par une carte devant le détruire. On tient cependant compte normalement des dommages infligés au Skeunk, et si les Alliés choisis durant son pouvoir d'apparition quittent le jeu avant la fin d'un tour où il a subi des dommages létaux, alors il est placé normalement dans la défausse.

Le Skeunk ne peut pas être choisi par une carte du type : « Détruisez un de vos Alliés : faites

ceci. »

### **Temple Sacrieur**

*Recette : Bricoleur AAA*

*(Inc) : échangez la position d'un de vos Alliés ou Héros attaquants ou bloqueurs avec celle d'un autre de vos Alliés ou Héros de Force inférieure ou égale.*

Lorsque vous échangez un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur avec un autre Allié ou Héros hors du combat, alors ce dernier rentre en combat à sa place, tandis que ce premier revient dans le Monde en conservant son statut (incliné ou redressé).

### **Temple Sadida**

*Recette : Bricoleur TTT*

*(Inc) , Détruisez un de vos Monstres : Le Héros de votre choix regagne un nombre de PV égal à la Force du Monstre détruit.*

Si votre Héros regagne plus de PV que son maximum de PV, alors les PV en surplus sont perdus.

### **Tourmenteur**

*Le Tourmenteur ne peut pas être fabriqué.*

*Le Porteur du Tourmenteur perd sa Classe et sa Famille et devient un Chevalier.*

*(Inc) : Le Porteur du Tourmenteur gagne tous les pouvoirs (Inc) de l'Allié de votre choix jusqu'à la fin du tour.*

Le Tourmenteur peut copier les pouvoirs contenant au moins (Inc) dans leur coût d'activation, sans exclusion de coût additionnel. Il ne copie pas les pouvoirs ne contenant pas (Inc), les pouvoirs d'apparition, etc.

Si le Porteur du Tourmenteur avait des pouvoirs (Inc), il les conserve. Si un Allié possède plusieurs pouvoirs (Inc), son contrôleur doit choisir lequel il décide d'utiliser au moment où il incline celui-ci.

### **Tournesol Affamé**

*(Inc) : Le Tournesol Affamé inflige 1 Dommage à l'Allié ou Héros de votre choix. Son contrôleur perd 1 PM jusqu'à la fin du tour.*

Un Héros ne peut pas avoir moins de 0 PM.

### **Trèfle**

*Jusqu'à la fin du tour, le prochain Chi-Fu-Mi que vous jouez est automatiquement gagné.*

Si deux joueurs opposés jouent « Trèfle » durant le même tour, alors on considère qu'ils ont tous les deux gagné leur Chi-Fu-Mi.

### **Tynril**

*Chaque fois que le Tynril subit un ou plusieurs Dommages, il perd toutes ses Résistances actuelles, puis gagne Résistance 2 dans l'élément des Dommages qu'il a subis jusqu'à la fin du tour.*

Exemple : le joueur adverse joue une *Flèche Chercheuse* sur votre Tynril au début de son tour. Ce dernier va subir 1 Dommage, puis gagner Résistance 2 A. Ensuite le joueur adverse attaque votre Tynril avec une *Gelée Fraîse*. Le Tynril va perdre sa Résistance 2 A, subir des Dommages de la part de la *Gelée Fraîse*, puis gagner Résistance 2 F jusqu'à la fin du tour – ou jusqu'à ce qu'il subisse de nouveau des Dommages.

Errata : le Tynril est de type Allié – Monstre – Tynril - Unique

### **Uk'Not'Allag**

*Géant – Résistance 1 A*

*Au début de votre tour, si Uk'Not'Allag est dans le Monde, vous pouvez chercher un Allié Démon dans votre Pioche et le prendre en main. Si vous le faites, mélangez votre Pioche.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous n'avez plus d'Allié Démon dans votre Pioche. Si c'est le cas, vous devez mélanger votre Pioche après avoir cherché.