

Wakfu TCG - Règles de Tournoi

Version 2.6

Dernière mise à jour : 29 Octobre 2011

Dernière extension légale en date : Chaos d'Ogrest

Cette version des Règles de Tournoi remplace toute version précédente. Pour éviter les confusions, veuillez détruire toute version antérieure et donc obsolète de ce document.

Table des matières

1. FONDAMENTAUX DE JEU	4
101. CONSTRUCTION DE PAQUET	4
102. COMMENCER LA PARTIE	4
103. GAGNER ET PERDRE	5
104. CONTRADICTIONS ET REGLE D'OR	6
105. VALEURS NUMERIQUES	6
106. DRESSE ET INCLINE	7
2. DESCRIPTION D'UNE CARTE	8
201. BORDURE SUPERIEURE	8
202. SYMBOLE DE RARETE	8
203. NOM	8
204. ÉLEMENT ET FORCE	8
205. ILLUSTRATION	9
206. CARTOUCHE DE CARACTERISTIQUES	9
207. NIVEAU	9
208. LIGNE DE TRAITS	10
209. BOITE DE TEXTE	10
210. LIGNE D'EXTENSION ET DE CREDITS	10
3. TYPES DE CARTE	11
301. APERÇU	11
302. ACTION, CHALLENGE, QUETE ET SORT	11
303. ALLIE	12
304. DOFUS	13
305. ÉQUIPEMENT	13
306. HAVRE SAC	15
307. HEROS	15
308. PROTECTEUR	16
309. SALLE	17
310. ZONE	17
4. CONCEPTS DE JEU	18
401. ALIGNEMENT, CLASSE, FAMILLE ET METIER	18

402.	APPARAÎTRE	19
403.	BONUS D'ÉQUIPEMENT	19
404.	BONUS DE PANOPLIE ET PANOPLIES	21
405.	CHERCHER	22
406.	COLLECTION	22
407.	COPIER UN OBJET	22
408.	DEFAUSSER ET RECYCLER	23
409.	DETRUIRE ET BANNIR	23
410.	DOMMAGES, POINTS DE VIE ET POINTS DE RESISTANCE	24
411.	ECHANGE ET CHANGEMENT DE POSITION	25
412.	JOUER ET METTRE EN JEU	26
413.	MARQUEURS ET JETONS	26
414.	MOUVEMENTS	27
415.	POINTS D'EXPERIENCE ET NIVEAU DE HEROS	27
416.	PROPRIETAIRE ET CONTROLEUR	28
417.	REDIRECTIONS	29
418.	RESSOURCES ET COUTS	30
419.	SIMULTANEITES	32
420.	UNICITE	32

5. ZONES DE JEU ET REGLES DE PORTEE **33**

501.	GENERALITES	33
502.	DEFAUSSE	33
503.	FILE D'ATTENTE	33
504.	HAVRE SAC	34
505.	MAIN	34
506.	MONDE	35
507.	PIOCHE	35
508.	REGLES DE PORTEE	36

6. STRUCTURE DU TOUR **39**

601.	GENERALITES	39
602.	PHASE DE REDRESSEMENT	39
603.	PHASE PRINCIPALE	39
604.	PHASE DE PIOCHE	40
605.	PHASE DE FIN DE TOUR	40

7. DEROULEMENT DU COMBAT **42**

701.	GENERALITES	42
702.	PHASE DE DECLARATION DE LA CIBLE	42
703.	PHASE DE DECLARATION DES ATTAQUANTS	42
704.	PHASE DE DECLARATION DES BLOQUEURS	44
705.	PHASE D' ACTIONS	45
706.	PHASE DE RESOLUTION DES DUELS	46
707.	PHASE DE RESOLUTION DES DOMMAGES SUR LA CIBLE	47

708.	PHASE DE FIN DE COMBAT	47
8.	<u>JOUER UNE CARTE OU UN POUVOIR</u>	49
801.	GENERALITES	49
802.	POUVOIR A PAIEMENT	49
803.	POUVOIR A RESSOURCE	50
804.	POUVOIR DECLENCHE	50
805.	POUVOIR CONTINU	52
806.	POUVOIRS A MOT-CLEF	52
807.	CHOIX	57
808.	JOUER UNE CARTE OU UN POUVOIR A PAIEMENT	57
809.	JOUER UNE REACTION	58
810.	RESOUDRE UN EFFET DANS LA FILE D'ATTENTE	60
811.	MODIFICATEURS DE REMPLACEMENT	61
812.	MODIFICATEURS CONTINUS	62
9.	<u>REGLES DU JEU EN MULTIJOUEURS</u>	64
901.	GENERALITES	64
902.	GAGNER ET PERDRE	64
903.	INSTALLATION ET CHRONOLOGIE DES TOURS DE JEU	65
904.	ADAPTATION DES REGLES DE PORTEE	66
905.	DEROULEMENT DU COMBAT	67
10.	<u>CREDITS</u>	68
11.	<u>GLOSSAIRE</u>	69
12.	<u>LEGALITE EN CONSTRUIT</u>	76
1201.	LEGALITE DES EXTENSIONS ET DES SETS SPECIAUX	76
1202.	LEGALITE DES CARTES	76

1. Fondamentaux de Jeu

101. Construction de paquet

- 101.1. Pour une partie en paquet construit, chaque joueur doit se munir d'un paquet de base contenant exactement cinquante cartes.
- 101.2. Pour une partie en paquet scellé ou en draft, chaque joueur doit se munir d'un paquet de base contenant exactement trente cartes.
- 101.3. Pour les parties en paquet construit comme pour les parties en paquet scellé ou en draft, chaque paquet de base doit contenir une et une seule carte de type Héros, ainsi que une et une seule carte de type Havre Sac.
- 101.4. Certains tournois autorisent l'utilisation optionnelle d'une réserve de cartes. Les joueurs ont l'obligation de commencer chaque match avec leur paquet de base, mais peuvent échanger des cartes entre leur paquet de base et leur réserve entre les différentes parties du même match. Pour un tournoi en paquet construit, la réserve doit contenir exactement 0 ou 12 cartes à tout instant et ne peut pas contenir de carte de type Héros ou Havre Sac. Pour un tournoi en paquet scellé, la réserve contient toutes les cartes reçues par le joueur qui ne font pas partie de son paquet de base.
- 101.5. Pour un paquet construit, chaque carte ne peut être présente en plus de trois exemplaires répartis entre le paquet de base et la réserve de cartes. Les cartes possédant le trait « Unique » sont une exception à cette règle, ces cartes ne peuvent pas être présentes en plus d'un seul exemplaire dans le paquet de base et sa réserve. Voir 420.1.
- 101.6. Pour un paquet scellé ou un paquet de draft, on peut utiliser autant d'exemplaires que l'on souhaite de chaque carte. Les cartes possédant le trait « Unique » sont une exception à cette règle, ces cartes ne peuvent pas être présentes en plus d'un seul exemplaire dans le paquet de base, la réserve pouvant en contenir un nombre illimité.

Note : Certains pouvoirs modifient les règles de Construction de paquet construit, scellé ou draft en restreignant les cartes jouables selon votre Héros. Voir section 806.10.
- 101.7. Pour un paquet de draft, chaque joueur peut ajouter jusqu'à quatre Alliés élémentaires à son paquet. Ces Alliés élémentaires doivent obligatoirement être de l'élément du Héros ou du Havre Sac du joueur. Voir 303.6. pour ces Alliés appelés Terra, Aero, Pyro et Akwa.

102. Commencer la partie

- 102.1. Chaque joueur doit posséder son propre paquet et commence la partie avec son Havre Sac dans le Monde et son Héros dans son Havre Sac. Chaque joueur mélange ensuite son paquet afin de s'assurer que les cartes qu'il contient sont dans un ordre aléatoire, puis chaque joueur a le droit de mélanger le paquet de son adversaire. Dans ce cas, le joueur a ensuite la possibilité d'effectuer une dernière coupe. Le paquet de chaque joueur devient ensuite la Pioche de ce joueur.
- 102.2. Une fois les mélanges effectués, les joueurs déterminent qui va commencer à jouer. La méthode du « Chi-Fu-Mi » ou « Pierre-Feuille-Ciseau » est

préconisée, mais toute autre méthode aléatoire est acceptable, comme par exemple, un lancer de dé ou un tirage à pile ou face. Le vainqueur du tirage au sort choisit qui commence à jouer. Dans un match se déroulant en plusieurs parties, cette méthode n'est utilisée que pour la première partie. Pour les autres, c'est le perdant de la partie précédente qui choisit qui commence la prochaine.



Pierre



Feuille



Ciseau

- 102.3. Une fois que le premier joueur a été déterminé, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à ses Points d'Action et les met dans sa Main.
- 102.4. Après avoir regardé le contenu de sa Main initiale mais avant de commencer le premier tour, chaque joueur peut s'il le souhaite décider d'effectuer un « Rollback ». Pour effectuer un Rollback, ce joueur recycle l'intégralité de sa Main et mélange sa pioche, puis pioche à nouveau un nombre de cartes égal à ses Points d'Action. Il peut ensuite recommencer le processus autant de fois qu'il le souhaite, mais en piochant à chaque fois une carte de moins et ce jusqu'à ce que sa Main atteigne zéro carte. Le premier joueur effectue d'abord ses Rollbacks, puis son adversaire effectue les siens. Une fois que les deux joueurs ont réalisé leurs Rollbacks, le premier tour de la partie débute.

103. Gagner et perdre

- 103.1. Une partie se termine immédiatement lorsqu'un des joueurs gagne ou perd la partie. Un joueur gagne la partie lorsque son adversaire perd.
- 103.2. Il existe plusieurs manières de gagner ou perdre une partie :
 - 103.2a. Un joueur perd la partie si son Héros est détruit. Un Héros est notamment détruit quand ses Points de Vie deviennent inférieurs ou égaux à zéro, mais certaines cartes permettent également de détruire directement un Héros. On parle dans ce cas de « Victoire au Combat » pour son adversaire.
 - 103.2b. Un joueur gagne la partie si son Héros atteint le Niveau 3. On parle dans ce cas de « Victoire à l'Expérience » pour ce joueur.
 - 103.2c. Un joueur perd la partie si son Héros quitte le jeu, quelle qu'en soit la raison.
- 103.3. Si deux Héros perdent leur dernier point de vie de manière simultanée, les deux Héros restent en jeu avec 1 point de vie.
- 103.4. Si deux Héros atteignent le Niveau 3 de manière simultanée, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un Héros possède plus de Points d'Expérience que le Héros adverse. Dans ce cas, le joueur contrôlant le Héros avec le plus de Points d'Expérience gagne la partie.

- 103.5. Un joueur dont le Héros atteint le Niveau 3 et perd son dernier Point de Vie simultanément perd la partie.

Exemple : Vous contrôlez Klore Ofil au Niveau 2 avec 17 Points d'Expérience et 3 Points de Vie. Vous jouez un Défi en choisissant Klore Ofil et un Chef de Guerre Bouftou contrôlé par votre adversaire, qui accepte le Défi. À la résolution du Défi, Klore Ofil reçoit 3 Dommages du Chef de Guerre Bouftou et gagne 1 Point d'Expérience pour avoir détruit le Chef de Guerre Bouftou. Klore Ofil possède à présent 18 Points d'Expérience et 0 Point de Vie. Vous perdez la partie.

104. Contradictions et Règle d'Or

- 104.1. Si le texte d'une carte contredit spécifiquement un point de règles, la carte prend toujours précedence sur les Règles.
- 104.2. Si un pouvoir ou une Action indique qu'un événement ne peut pas se produire, et qu'un autre pouvoir ou Action produit cet événement, alors le pouvoir ou l'Action « négatif » (celui qui empêche l'événement) prend précedence et l'événement ne se produit pas. On ne peut pas réagir à un événement qui a été empêché par un pouvoir ou une Action.

Exemple : Durant votre tour, vous jouez une Pandrista sur un Allié adverse. Durant son tour, votre adversaire active son Temple Crâ en choisissant cet Allié. L'Allié ne se redressera pas car l'effet de la Pandrista l'en empêche et est prioritaire.

105. Valeurs numériques

- 105.1. Un joueur qui doit choisir une valeur numérique doit choisir tout entier naturel supérieur ou égal à 0.
- 105.2. Les valeurs négatives sont considérées comme étant égales à 0 lorsqu'on les utilise, mais conservent néanmoins leur valeur négative.

Exemple : Opée Tissoin de Force 1 porte une Broche Céleste qui diminue sa Force de 2. Sa Force est considérée comme étant égale à 0, même si sa valeur est de -1. Si plus tard Opée Tissoin reçoit un bonus de +1 en Force, sa Force restera donc égale à 0.

- 105.3. Certains pouvoirs ou Actions créent un modificateur qui « double » une valeur numérique. Un tel modificateur s'applique de manière continue en incorporant tout modificateur de cette valeur généré avant lui (et seulement ces modificateurs).

Exemple : Un joueur contrôle un Ayrion Fan de Force 3. Il est choisi pour un Coup Critique, sa Force est doublée et devient 6. Ensuite, Ayrion Fan reçoit une Charge. Sa Force devient 8 (et non 10, ou toute autre valeur).

- 105.4. Certaines valeurs numériques sont indiquées par une étoile « * » plutôt que par un nombre. Ces valeurs sont variables et spécifiées dans le texte de la carte qui contient le symbole étoile. Ces valeurs sont déterminées et réactualisées en continu et ce quelle que soit la zone où se trouve la carte. Si la valeur de « * » ne peut être déterminée, « * » est considérée comme étant égale à 0.

106. Dressé et incliné

- 106.1. Les cartes entrent dressées dans le Monde ou le Havre Sac, et restent dressées jusqu'à ce qu'elles s'inclinent. Incliner une carte dressée revient à la mettre en position horizontale. Redresser une carte inclinée revient à la mettre en position verticale.
- 106.2. Une carte ne se redresse que si elle passe physiquement de l'état incliné à l'état redressé. Réciproquement, une carte ne s'incline que si elle passe physiquement de l'état redressé à l'état incliné.
- 106.3. Toute carte qui ne se trouve pas dans le Monde ou dans un Havre Sac n'est ni dressée ni inclinée, et ne peut être ni dressée ni inclinée.

2. Description d'une carte

201. Bordure supérieure

- 201.1. La bordure supérieure de la carte indique le type de la carte. Par exemple, les cartes Action possèdent une bordure rouge, les Alliés une bordure verte et les Équipements une bordure bleue.

202. Symbole de rareté

- 202.1. Un symbole de rareté est présent dans le coin supérieur gauche de toute carte. Il y a quatre niveaux de rareté. Le symbole de la carte est doré pour les cartes Rares, argenté pour les cartes Peu Communes, vide pour les cartes Communes, et d'une couleur différente pour les Rares Draconiques (vert pour les Dofus, turquoise pour les Protecteurs).

203. Nom

- 203.1. Le nom de la carte est imprimé au-dessus de l'illustration. Si un pouvoir fait référence au nom de la source qui génère le pouvoir, il fait exclusivement référence à sa source et non à toutes les cartes du même nom.

Exemple : Vous possédez deux copies du Kanigrou en jeu. Un des deux Kanigrou reçoit un Dommage. Le pouvoir Réaction du second Kanigrou ne peut pas être utilisé, puisqu'il fait exclusivement référence à la carte qui a reçu le Dommage.

- 203.2. Si une carte gagne un pouvoir d'une autre carte faisant référence à sa source, alors le pouvoir copié fera référence à la carte qui gagne le nouveau pouvoir et non à la carte possédant le pouvoir copié.

*Exemple : Votre Stiveun Cigalle porte un Tourmenteur que vous avez utilisé pour copier le pouvoir de Pym. Stiveun Cigalle possède donc le pouvoir suivant : « **Réaction.** (Inc) : Redirigez vers Stiveun Cigalle tous les Dommages sur le point d'être infligés à l'Allié ou Héros de votre choix. »*

- 203.3. Si un pouvoir fait référence à une carte ayant un nom différent de la source du pouvoir, il fait référence à toutes les cartes possédant ce nom.

204. Élément et Force

- 204.1. L'Élément d'une carte est représenté par le symbole présent dans le coin supérieur droit de toute carte. Il y a cinq Éléments : l'Air, la Terre, le Feu, l'Eau et le Neutre. Cet Élément indique la nature de la carte et signifie qu'elle peut produire une ressource de cet Élément lorsqu'elle est inclinée ou recyclée.



Élément Air



Élément Terre



Élément Feu



Élément Eau



Élément Neutre

- 204.2. Si une carte fait référence à une carte [Élément], elle fait référence à une carte ayant pour symbole d'Élément le symbole de l'Élément mentionné.
- 204.3. Sur certaines cartes se trouve un nombre ou un modificateur inscrit dans le symbole d'Élément. Les nombres sont présents sur les cartes de type Allié ou Héros, et représentent la Force de cet Allié ou Héros. Les modificateurs sont présents sur les cartes Équipement et Dofus et sont appliqués à la Force du porteur de l'Équipement.

Exemple : Le Dwanlaposh est un Allié de Force 2 Eau. Il porte des Abrabottes ayant un modificateur de Force +1 Terre. La Force du Dwanlaposh devient égale à 3.

- 204.4. Lors de la résolution d'un Combat, un Allié ou un Héros inflige des Dommages égaux à la valeur de sa Force, modifiée par les éventuels Equipements que cet Allié ou Héros porte. L'Élément de ces Dommages est identifié par le symbole d'Élément présent dans le coin supérieur droit de la carte représentant l'Allié ou Héros. Les modificateurs de Force des Equipements ne modifient pas l'Élément des Dommages, juste leur quantité.

Exemple : Dans l'exemple précédent, le Dwanlaposh infligera 3 Dommages de type Eau lors de la résolution d'un Combat (et non 2 Dommages de type Eau et 1 Dommage de type Terre, ou tout autre combinaison).

- 204.5. Un effet peut modifier la Force d'un Héros ou d'un Allié de manière temporaire ou permanente. Tous les effets qui vérifient la Force d'un Héros ou d'un Allié utilisent cette valeur modifiée de la Force.

Exemple : Jicé Aouaire possède une Force de 3. Il porte une Coiffe du Bouftou, qui lui donne un bonus de +2 Force. Sa Force modifiée est égale à 5 et il ne peut pas être incliné par L'Homme Louf.

- 204.6. Un Allié avec une Force de 0 est immédiatement détruit, avant que n'importe quel joueur ne puisse effectuer d'action. Un Allié est immédiatement détruit s'il reçoit une quantité de Dommages supérieure ou égale à sa Force.

205. Illustration

- 205.1. L'illustration est imprimée dans la moitié supérieure de la carte. Elle est présente dans un but purement esthétique et n'a aucun impact sur le jeu.

206. Cartouche de caractéristiques

- 206.1. Certaines cartes possèdent un cartouche de caractéristiques imprimé sur la partie droite de l'illustration. Ce cartouche est composé de trois boîtes superposées et labellisées « PA », « PM » et « PV » pouvant éventuellement contenir du texte.

207. Niveau

- 207.1. Le Niveau d'une carte est indiqué dans le symbole en forme de cercle présent immédiatement à gauche en dessous de l'illustration. Le Niveau représente le nombre de cartes que le joueur doit incliner pour pouvoir jouer cette carte. Le

fond du cercle indique l'Élément indispensable pour pouvoir jouer cette carte, qui peut être différent de l'Élément présent dans le coin supérieur droit de la carte. Ce fond est gris (Neutre) pour les cartes Action, Salle, Zone et Equipement, et soit rouge (Feu), vert (Terre), bleu (Eau) ou violet (Air) pour les cartes Alliés et Héros. Voir section 418.

207.2. Si un pouvoir ou une Action fait référence au Niveau d'une carte, il fait référence à cette valeur imprimée sur la carte.

207.3. Si le Niveau d'une carte est « X », le Niveau de cette carte est considéré comme étant 0, sauf lorsque la carte est en train d'être jouée. Dans ce cas de figure, le Niveau de la carte est égal à la valeur de X choisie par le joueur.

208. Ligne de traits

208.1. La ligne de traits est située sous l'illustration et contient le type de la carte, suivi éventuellement d'un séparateur « - » suivi d'une indication de classe et/ou de différents traits. Ces traits peuvent être associés à des points de règle (par exemple « Unique » ou « Monstre ») ou servir de référence à d'autres cartes.

209. Boite de texte

209.1. La boite de texte d'une carte est située sous la ligne de traits. Le texte d'une carte peut contenir du texte relatif au jeu et/ou du texte d'ambiance. Le texte d'ambiance est imprimé en italique après le texte relatif au jeu et n'a absolument aucun impact sur le jeu.

209.2. Un saut de ligne dans le texte relatif au jeu indique un nouveau pouvoir de la carte. Néanmoins, il arrive que certains pouvoirs représentés par des mots-clef soient imprimés sur une seule et même ligne pour économiser de la place. Dans ce cas, il faut traiter ces pouvoirs comme des pouvoirs différents.

210. Ligne d'extension et de crédits

210.1. La ligne d'extension et de crédits est située sous la boite de texte. Elle comporte le nom et le symbole de l'extension d'où est tirée la carte, ainsi que le numéro de la carte dans cette extension. Elle comporte également le nom de l'artiste qui a réalisé l'illustration de la carte.

3. Types de carte

301. Aperçu

- 301.1. Le type d'une carte est imprimé au tout début de la ligne de traits, à gauche d'un éventuel séparateur « - ». Il existe neuf types de cartes : Action, Allié, Dofus, Equipement, Havre Sac, Héros, Protecteur, Salle et Zone.

Note : A partir du 15 Janvier 2010, les Dofus cessent d'être des Equipements pour devenir un type de carte à part entière. Voir 304.5.

Note : Le type Protecteur a été introduit par l'extension Bonta & Brâkmar.

302. Action, Challenge, Quête et Sort

- 302.1. Un joueur peut jouer une carte Action sans trait ou une carte Action possédant le trait Sort pendant sa Phase Principale ou pendant la Phase d'Actions de n'importe quel combat où il est impliqué, quand il a la possibilité d'effectuer une action. Une carte Action – Sort est plus communément appelée « un Sort ». Lorsqu'une carte Action se résout, on réalise les actions décrites dans la boîte de texte de la carte, puis la carte est mise dans la Défausse de son propriétaire.
- 302.2. Les cartes Action possédant le trait Quête sont un sous-type de carte Action possédant le trait Réaction. Une carte Action – Quête est plus communément appelée « une Quête ». À la différence des cartes Action classiques, un joueur ne peut jouer de Quête que lorsque l'événement déclencheur de la Quête mentionné sur la carte est complété, et ce à n'importe quel moment où cet événement déclencheur survient. Ainsi, un joueur peut jouer une Quête durant le tour de son adversaire.
- 302.3. Les cartes Action possédant le trait Challenge sont un autre sous-type de carte Action. Une carte Action – Challenge est plus communément appelée « un Challenge ». À la différence des cartes Action classiques, un joueur ne peut jouer de Challenge que durant la Phase de Déclaration de la Cible d'un combat où il est le joueur attaquant, et au maximum une par Phase de Déclaration de la Cible. Les cartes Challenge restent face visible sur table jusqu'au moment où on vérifie les conditions décrites sur la carte et résout le Challenge proposé, puis la carte est mise dans la Défausse de son propriétaire.

Exemple : Pendant votre tour, vous pouvez jouer une carte Action Grippe de Wakfu. Vous ne pouvez cependant pas jouer de carte Quête Festin des Wabbits, sauf si c'est la fin de votre tour et que votre Héros est incliné dans le Monde.

- 302.4. Une carte de type Action possède un bandeau supérieur de couleur rouge.
- 302.5. Chaque carte Sort possède un trait additionnel qui représente le nom de la classe ayant accès à cette carte Sort. Un joueur ne peut jouer de Sort de classe que s'il contrôle un Héros ou un Allié de cette classe dans le Monde ou dans son Havre Sac au moment où il veut jouer ce Sort. Les Sorts Élémentaires sont accessibles à toutes les classes, sans aucune restriction.

Exemple : Vous contrôlez le Héros Iop Bruss Ouiliss et l'Allié Xélor Ayrion Fan comme seuls Héros et Alliés. Vous pouvez jouer le Sort Iop Charge, le Sort Xélor Coupure Temporelle ou le Sort Élémentaire Flamiche, mais pas le Sort Pandawa Vague Tournoyante.

- 302.6. Certaines cartes Action peuvent être mises en jeu en tant qu'Allié ou Zone comme partie de leur effet. On les appelle des Invocations. Ces cartes Action ne sont pas mises dans la Défausse de leur propriétaire à la fin de leur résolution. Tant qu'elles sont en jeu, elles cessent d'être considérées comme des cartes Action et sont considérées comme des cartes Allié ou Equipement à la place. Elles perdent tous les traits qu'elles possédaient en tant qu'Action.

Exemple : La Folle est mise en jeu en tant que Monstre de Force 1. Ce Monstre ne possède plus le trait Sadida et ne peut donc pas lancer de Sorts de Classe Sadida.

303. Allié

- 303.1. Un joueur peut jouer une carte Allié durant sa Phase Principale, à l'exception de pendant un combat. Un Allié apparaît dressé dans le Monde ou dans le Havre Sac de son propriétaire. Chaque Allié possède une valeur de Force indiquée dans le symbole de son Élément.

- 303.2. Une carte de type Allié possède un bandeau supérieur de couleur verte.

- 303.3. Un joueur peut incliner un Allié pour produire une ressource, déclarer un Allié comme bloqueur ou utiliser les pouvoirs d'un Allié le tour où cet Allié apparaît. Un joueur ne peut déclarer un Allié comme attaquant que si cet Allié est apparu avant le début de son tour le plus récent, et ce même s'il vient d'en prendre le contrôle.

- 303.4. Les cartes de type Allié possèdent plusieurs caractéristiques qui leur sont propres :

- 303.4a. La classe ou famille de l'Allié, indiquée après le premier séparateur dans la ligne de traits. On distingue deux types d'Allié, les Personnages et les Monstres. Les Monstres sont identifiés par le trait « Monstre » dans la ligne de texte, suffixé par le nom de la ou les familles auxquelles appartient le Monstre. Un Allié non Monstre est un Personnage. Si plusieurs traits sont mentionnés sur la ligne de traits, l'Allié possède tous ces traits.

- 303.4b. Une valeur d'Expérience, indiquée en bas à droite de sa boîte de texte. Lorsqu'un joueur détruit un Allié adverse, son Héros gagne un nombre de Points d'Expérience égale à la valeur d'expérience de l'Allié détruit.

Exemple : Le Polter Tofu est un Allié de type Monstre. Il appartient à la fois à la famille des Polter et à la famille des Tofu. Il est de type Air, de Niveau 2 et de Force 2. Sa valeur d'Expérience est égale à 1.

- 303.5. Certaines Actions sont mises en jeu comme un Allié plutôt que dans la Défausse de leur propriétaire. Sauf précision contraire, le Niveau de cet Allié est égal au Niveau de l'Action.

Exemple : Tant qu'elle est en jeu en tant que Monstre, La Bloqueuse est considérée comme un Allié de Niveau 2.

- 303.6. Des Alliés spéciaux sont notamment utilisés lors des parties en draft. Ces Alliés sont appelés des Alliés Elémentaires et portent des noms distincts selon leur élément : Terra pour l'Elémentaire Terre, Aero pour l'Elémentaire Air, Pyro pour l'Elémentaire Feu et Akwa pour l'Elémentaire Eau. Ces Alliés sont de Niveau 1, de Force 1 et ne peuvent pas attaquer, bloquer ou porter un Equipement. Les cartes qui font référence à des Alliés portant ces noms font référence à ces Alliés Elémentaires spécifiques.

Exemple : La Métaria Mage Verte permet de mettre en jeu un Allié Terra. Cet Allié possède une Force de 1, est d'élément Terre, et ne peut pas attaquer, bloquer ou porter un Equipement.

304. Dofus

- 304.1. Un joueur peut jouer une carte Dofus durant sa Phase Principale, à l'exception de pendant un combat, s'il respecte les restrictions de pose du Dofus. Les Dofus apparaissent dressés dans le Monde ou dans le Havre Sac de leur propriétaire.
- 304.2. Une carte de type Dofus possède un bandeau supérieur de couleur bleue ainsi qu'un cartouche de caractéristiques. Voir section 206.
- 304.3. L'Allié ou le Héros auquel le Dofus est rattaché est appelé le « Porteur » du Dofus. Le porteur d'un Dofus est obligatoirement un Allié ou un Héros non Monstre que contrôle ce joueur et est choisi au moment où la carte Dofus est jouée.
- 304.4. Un même porteur peut porter un nombre illimité de Dofus possédant un nom différent. Il ne peut porter qu'un seul exemplaire d'un Dofus possédant un nom donné. Si un porteur reçoit un nouveau Dofus alors qu'il en porte déjà un du même nom, son contrôleur doit immédiatement détruire un des deux Dofus violant la restriction.

Exemple : Votre Héros peut porter simultanément un Dofus Cawotte, un Dofus Turquoise et un Dofawa. Néanmoins, il ne peut pas porter simultanément deux Dofawa.

- 304.5. Les Dofus ne sont pas considérés comme des Equipements. Par conséquent, seule une carte qui impacte spécifiquement un Dofus peut impacter les Dofus. En revanche, une carte qui impacte un Equipement ne peut pas impacter un Dofus.

Exemple : Vous ne pouvez pas jouer de Brisé ou utiliser le pouvoir de Merelyne Manro sur le Dofus Turquoise de votre adversaire. A la Poursuite d'Ogrest vous permet de chercher un Dofus car le type Dofus est spécifiquement mentionné.

305. Equipement

- 305.1. Un joueur peut jouer une carte Equipement durant sa Phase Principale, à l'exception de pendant un combat. Les Equipements apparaissent dressés dans le Monde ou dans le Havre Sac de leur propriétaire. Un Equipement peut avoir comme sous-type les types suivants : Arme, Armure, Bijou, Bouclier, Monture, Objet ou Familier.

- 305.2. Une carte de type Équipement possède un bandeau supérieur de couleur bleue ainsi qu'une cartouche de caractéristiques. Voir section 206.
- 305.3. L'Allié ou le Héros auquel l'Équipement est rattaché est appelé le « Porteur » de l'Équipement. Le porteur d'un Équipement est obligatoirement un Allié ou un Héros non Monstre qui contrôle ce joueur et est choisi au moment où la carte Équipement est jouée. Si un Allié non Monstre devient un Monstre, tous les Équipements qu'il porte sont immédiatement détruits.
- 305.4. Certains Équipements possèdent une « Recette ». Cette Recette représente un moyen alternatif de jouer l'Équipement. Lorsqu'on joue un Équipement en payant sa Recette, on dit qu'on « fabrique » ou qu'on « crafte » l'Équipement.
- 305.5. Les Équipements de sous-type Arme, Armure ou Bijou peuvent avoir un trait additionnel qui caractérise l'objet, mentionné dans la ligne de traits après le sous-type d'Équipement. Ce trait impose des restrictions quant à la quantité d'Équipements que peut recevoir le porteur.
- 305.5a. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type « Arme », quel que soit le trait de l'Arme (Pelle, Marteau, Arc...).
- 305.5b. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type et le trait « Armure – Chapeau » ou « Armure – Coiffe ».
- 305.5c. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type et le trait « Armure – Cape ».
- 305.5d. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type et le trait « Armure – Ceinture ».
- 305.5e. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type et le trait « Armure – Bottes ».
- 305.5f. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type et le trait « Bijou – Amulette ».
- 305.5g. Un Porteur ne peut porter que deux Équipements ayant le sous-type et le trait « Bijou – Anneau », et seulement si les deux Équipements portent des noms différents.
- 305.5h. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type « Familier » ou « Monture ».
- 305.5i. Un Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement ayant le sous-type « Bouclier ».
- 305.5j. Un Porteur peut porter un nombre illimité d'Équipements ayant le sous-type « Objet ».
- 305.6. Si un porteur reçoit de nouveaux Équipements l'amenant à violer une ou plusieurs des restrictions énoncées précédemment, son contrôleur choisit un des Équipements violant une restriction et le détruit, puis recommence jusqu'à ce que toutes les règles de restriction soient respectées.

Exemple : Le Héros Opée Tissoin porte une Amulette Akwadala. Son contrôleur décide de lui donner également une Larvamulette. Opée

Tissoin porte à présent deux Équipements de type « Bijou – Amulette », son contrôleur doit donc choisir une des deux Amulettes puis la détruire.

- 305.7. Les Alliés de type Monstre ne peuvent pas porter d'Équipement. Si un Équipement dans un Havre Sac ou dans le Monde devrait être déplacé sur un Monstre, il reste sur son porteur actuel à la place.
- 305.8. Lorsqu'un Allié quitte le jeu ou cesse d'exister, les Équipements qu'il porte sont détruits.
- 305.9. Le contrôleur d'un Équipement est dépendant du contrôleur du porteur de l'Équipement. Changer le contrôleur du porteur change également le contrôleur de l'Équipement. À tout instant, le contrôleur d'un Équipement est le même que le contrôleur du porteur de l'Équipement.

306. Havre Sac

- 306.1. Chaque joueur commence la partie avec un Havre Sac dressé dans le Monde. Il est interdit d'inclure d'autres cartes de type Havre Sac dans son paquet en tournoi construit. En tournoi scellé ou draft, tout Havre Sac ouvert mais non joué doit être inclus dans la réserve mais ne peut pas être utilisé pendant la durée du tournoi.
- 306.2. Une carte de type Havre Sac possède un bandeau supérieur marron.
- 306.3. Une carte de type Havre Sac possède deux traits spécifiques imprimés dans la ligne de traits, sa Taille et sa Résistance :
 - 306.3a. La Taille du Havre Sac représente le nombre maximal de cartes de type Héros, Allié ou Salle que le Havre Sac peut contenir. Une fois ce nombre atteint, il est impossible d'ajouter de nouvelles cartes de ce type au contenu du Havre Sac. Si la Taille du Havre Sac diminue en deçà du nombre de cartes que le Havre Sac contient, le contrôleur de ce Havre Sac doit expulser des cartes Alliés ou Héros dans le Monde afin de respecter la nouvelle valeur de Taille.
 - 306.3b. La Résistance du Havre Sac représente le nombre de Dommages que peut recevoir un Havre Sac avant d'être banni. Lorsque le Havre Sac est banni, les Salles qu'il contenait sont détruites, et les Alliés et Héros sont expulsés dans le Monde.
- 306.4. Lors de son premier tour, le joueur qui n'a pas commencé la partie peut immédiatement redresser son Havre Sac après l'avoir incliné pour la première fois pour produire une Ressource. Ce pouvoir n'utilise pas la File d'Attente, et un joueur peut ainsi incliner son Havre Sac deux fois pour produire deux ressources servant à payer le même coût. Un Havre Sac qui n'est pas incliné pour produire de la ressource ne peut pas être redressé par le biais de cette règle.

Exemple : Lors de votre premier tour de jeu, vous pouvez jouer un Djakky Chwan en inclinant votre Héros et « deux fois » votre Havre Sac pour produire les 3 ressources nécessaires.

- 306.5. Un Havre Sac qui devrait être détruit est banni à la place.

307. Héros

- 307.1. Chaque joueur commence la partie avec un Héros dressé dans son Havre Sac. Il est interdit d'inclure d'autres cartes de type Héros dans son paquet en tournoi construit. En tournoi scellé ou draft, tout Héros ouvert mais non joué doit être inclus dans la réserve mais ne peut pas être utilisé pendant la durée du tournoi. Chaque Héros possède une valeur de Force indiquée dans le symbole de son Élément.
- 307.2. Une carte de type Héros possède un bandeau supérieur doré.
- 307.3. Les cartes de type Héros sont imprimées recto verso et la face indiquant le Niveau 1 doit être visible en début de partie. Les cartes de type Héros possèdent plusieurs caractéristiques qui leur sont propres :
- 307.3a. La classe du Héros, indiquée dans la ligne de traits.
 - 307.3b. Une valeur de Points d'Action (abrégé PA), indiquée dans la boîte « PA » du cartouche de caractéristiques, et qui indique le nombre maximal de cartes que le contrôleur du Héros peut avoir en Main.
 - 307.3c. Une valeur de Points de Mouvement (abrégé PM), indiquée dans la boîte « PM » du cartouche de caractéristiques, et qui indique le nombre maximal de Héros ou d'Alliés que le contrôleur du Héros peut envoyer en combat.
 - 307.3d. Une valeur de Points de Vie (abrégé PV), indiquée dans la boîte « PV » du cartouche de caractéristiques, et qui indique le nombre de Points de Vie maximal du Héros. Les Points de Vie du Héros en début de partie sont également égaux à cette valeur. Le Héros est détruit lorsque ses Points de Vie sont réduits à 0. Le nombre de Points de Vie d'un Héros peut être négatif.
- 307.4. Lorsqu'un Héros gagne son sixième Point d'Expérience, il est retourné face verso, la face indiquant le Niveau 2 visible. Il conserve sa valeur de Points de Vie actuelle bien que son nombre de Points de Vie maximal puisse être modifié.
- Exemple : Tirlangue Portey est un Héros de classe Crâ et d'Élément Air. Au Niveau 1, Tirlangue possède une Force de 1 et 16 Points de Vie. Son contrôleur possède 6 Points d'Action et 3 Points de Mouvement. Au Niveau 2, Tirlangue possède une Force de 2 et 20 Points de Vie. Son contrôleur possède 7 Points d'Action et 3 Points de Mouvement.*
- 307.5. Lorsqu'un Héros gagne son dix-huitième Point d'Expérience, il monte au Niveau 3 et son contrôleur gagne la partie.

308. Protecteur

- 308.1. Un joueur peut jouer une carte Protecteur durant sa Phase Principale, à l'exception de pendant un combat. Un Protecteur apparaît dressé dans le Monde et ne peut pas être déplacé dans le Havre Sac.
- 308.2. Une carte de type Protecteur possède un bandeau supérieur de couleur Violet.
- 308.3. Un joueur ne peut inclure qu'une seule carte de type Protecteur dans son paquet. En tournoi construit, ceci inclut la réserve lorsqu'elle est utilisée. En

tournoi en draft ou en scellé, on peut avoir un nombre illimité de Protecteurs dans sa réserve.

- 308.4. Un Protecteur n'est pas considéré comme étant un Allié. Il ne peut pas être choisi par une Action ou un pouvoir qui choisit spécifiquement un Allié, ni être déclaré comme cible d'un combat, attaquant ou bloqueur.
- 308.5. Contrairement aux autres cartes, un Protecteur ne peut pas être incliné pour produire de la ressource.

309. Salle

- 309.1. Un joueur peut jouer une carte Salle durant son tour, à l'exception de pendant le combat. Les Salles apparaissent dressées dans le Havre Sac et ne peuvent pas être déplacées dans le Monde.
- 309.2. Une carte de type Salle possède un bandeau supérieur de couleur marron.
- 309.3. Un joueur ne peut pas jouer de carte Salle si son Havre Sac a été banni ou si son Havre Sac contient déjà un nombre d'Alliés, Héros et Salles égal à la Taille actuelle du Havre Sac.

310. Zone

- 310.1. Un joueur peut jouer une carte Zone durant son tour, à l'exception de pendant le combat. Les Zones apparaissent dressées dans le Monde et ne peuvent pas être déplacées dans le Havre Sac.
- 310.2. Une carte de type Zone possède un bandeau supérieur de couleur grise.

4. Concepts de Jeu

401. Alignement, Classe, Famille et Métier

401.1. La Classe est un trait que possèdent les Héros, les Sorts et certains Alliés indiqué dans la ligne de traits. Il existe douze classes : Ecaflip, Sadida, Eniripsa, Osamodas, Iop, Enutrof, Crâ, Sram, Féca, Xélor, Sacrieur et Pandawa.

401.1a. Si une carte fait référence à « un Allié ou un Héros [Classe] », elle fait référence à un Allié ou un Héros dont la classe est celle indiquée sur la carte.

401.1b. Un joueur ne peut jouer de carte Sort que s'il contrôle un Héros ou un Allié de la même classe que le Sort.

401.2. La Famille est un trait que possèdent certains Alliés, indiqué dans la ligne de traits. Il existe de nombreuses familles. Les douze classes ne constituent pas des familles.

Exemple : Le Corailleur est un Monstre qui appartient à la famille des Craqueleurs. Le Bourreau des Brumes est un Personnage qui appartient à la famille des Bandits.

401.2a. Si une carte fait référence à une famille ou une classe de Monstres ou de Personnages sans aucune autre précision, elle fait implicitement et uniquement référence aux Alliés ou Héros dont la famille ou la classe est celle indiquée sur la carte. Dans le cas contraire, la carte fait référence aux types de cartes qui satisfont les précisions mentionnées.

Exemple : Le Tofu Céleste peut être joué quand un Tofu est détruit. Comme aucun type n'est spécifié, son pouvoir fait uniquement référence à un Allié de type Tofu étant détruit. Le Bouftou Royal permet de chercher une carte de type Bouftou. Comme « carte » est précisé, le pouvoir du Bouftou Royal n'est pas limité aux Alliés de type Bouftou, mais à toute carte possédant le type « Bouftou » dans sa ligne de traits, comme l'Anneau de Bouze le Clerc.

401.3. L'Alignement est un trait que possède certaines cartes, indiqué dans la ligne de Traits de ces cartes. Il existe trois Alignements : Bonta, Brâkmar et Neutre.

401.3a. Bien que les Héros ne possèdent pas le Trait Bonta ou Brâkmar d'imprimé, il est possible de les aligner à Bonta ou Brâkmar. En tournoi, l'Alignement d'un Héros doit être indiqué à son adversaire avant le début de chaque match, l'utilisation des protège-cartes dédiés étant fortement préconisée. Par défaut, un Héros est Neutre.

401.3b. Si une carte fait référence à « un Allié ou un Héros [Alignement] », elle fait référence à un Allié ou un Héros dont l'Alignement est celui indiqué sur l'Allié ou celui annoncé (ou représenté par le protège-cartes) dans le cas du Héros.

- 401.3c. Une carte qui ne possède ni le trait d'Alignement Bonta ni le trait d'Alignement Brâkmar possède implicitement le trait d'Alignement Neutre et est considérée comme une carte d'Alignement Neutre.
- 401.3d. Une carte ne peut appartenir qu'à un seul Alignement. Si une carte devrait gagner un nouveau trait d'Alignement, elle perd immédiatement son trait d'Alignement précédent.
- 401.4. Le Métier est un pouvoir que possède certains Alliés. Il existe quatre Métiers : Armurier, Forgeron, Bricoleur et Bijoutier.
 - 401.4a. Lorsqu'un joueur veut fabriquer un Équipement, il doit obligatoirement incliner un Allié possédant le Métier mentionné dans la Recette de l'Équipement.
 - 401.4b. Un Allié qui possède un Métier est appelé un « Artisan ».

402. Apparaître

- 402.1. Certaines cartes ont des pouvoirs qui prennent effet « Quand [Nom] apparaît ». On dit qu'une carte « apparaît » quand elle est placée dans le Havre Sac ou dans le Monde depuis tout autre zone du jeu.
- 402.2. Un Allié ou Héros qui effectue un mouvement depuis son Havre Sac vers le Monde ou vice-versa n'apparaît pas.

403. Bonus d'Équipement

- 403.1. Les cartes Équipement peuvent modifier une ou plusieurs caractéristiques de leur porteur ou de leur contrôleur. On appelle ces modificateurs des « Bonus d'Équipement ». Les bonus d'Équipement peuvent prendre plusieurs formes :
 - 403.1a. Bonus de Force : La Force du porteur est augmentée d'autant que la valeur indiquée dans le symbole d'Élément de l'Équipement.
 - 403.1b. Bonus de Points d'Action : Le nombre de Points d'Action du contrôleur de l'Équipement est augmenté d'autant que la valeur indiquée dans la boîte « PA » du cartouche de caractéristiques de l'Équipement, et ce même si l'Équipement n'est pas porté par son Héros.
 - 403.1c. Bonus de Points de Mouvement : Le nombre de Points de Mouvement du contrôleur de l'Équipement est augmenté d'autant que la valeur indiquée dans la boîte « PM » du cartouche de caractéristiques de l'Équipement, et ce même si l'Équipement n'est pas porté par son Héros.
 - 403.1d. Bonus de Points de Vie : Si le porteur est un Héros, le nombre de Points de Vie actuel et le nombre de Points de Vie maximal de ce Héros sont augmentés d'autant que la valeur indiquée dans la boîte « PV » du cartouche de caractéristiques de l'Équipement. Si le porteur est un Allié, ce bonus est ignoré car les Alliés ne possèdent pas de valeur de Points de Vie.

Exemple : Vous contrôlez Tirlangue Portey au Niveau 1 avec 14 Points de Vie. Ses Points de Vie maximaux sont de 16 d'après son cartouche de caractéristiques. Vous l'équipez avec une Scaracoiffe Blanche qui confère un bonus de +2 Points de Vie. Tirlangue possède désormais 16 Points de

Vie, et ses Points de Vie maximaux sont de 18 tant que Tirlangue portera la Scaracoiffe Blanche.

403.2. Si un Équipement est détruit, son porteur ou son contrôleur perd immédiatement les bonus conférés, avant que n'importe quel joueur ne puisse effectuer d'autre action.

403.2a. La perte d'un bonus en Force entraîne une réduction de la Force du porteur. Si la perte d'un bonus de Force cause un Allié à avoir sur lui un nombre de Dommages supérieur ou égal à sa Force, cet Allié est immédiatement détruit.

Exemple : Bowissette porte une Coiffe du Bouftou, et possède donc une Force de 3. Une Flamiche lui inflige 1 Dommage. Ensuite, la Coiffe du Bouftou est détruite par un Corailleur. La Force de Bowissette redescend à 1, et comme Bowissette a reçu 1 Dommage auparavant, elle est également détruite.

403.2b. La perte d'un bonus en Points d'Action entraîne une réduction des Points d'Action du contrôleur de l'Équipement. Si la perte d'un bonus en Points d'Action cause un joueur à avoir en Main un nombre de cartes supérieur à son nouveau nombre de Points d'Action, ce joueur doit immédiatement se défausser de l'excédent de cartes.

Exemple : Votre Héros Hynd Yanajone Niveau 1 porte un Gélano qui augmente vos Points d'Action de 1. À la fin de votre tour, vous complétez votre Main jusqu'à avoir 7 cartes. Durant son tour, votre adversaire détruit le Gélano. Vos Points d'Action retombent à 6 et vous devez immédiatement défausser une carte.

403.2c. La perte d'un bonus en Points de Vie entraîne une réduction immédiate des Points de Vie maximaux et actuels du Héros porteur de l'Équipement. Si la perte d'un bonus en Points de Vie diminue les Points de Vie d'un Héros à 0, ce Héros est immédiatement détruit et son contrôleur perd la partie.

Exemple : Votre Héros Ayma Ragie est équipée de sa Scaracoiffe Blanche et possède 20 Points de Vie sur ses 22 maximaux grâce à ce Chapeau +2PV. Durant son tour, votre adversaire détruit la Scaracoiffe Blanche. Les Points de Vie actuels d'Ayma redescendent à 18, et ses Points de Vie maximaux à 20.

403.3. Comme indiqué précédemment, les gains et les pertes d'un bonus en Force, en PA, en PM ou en Points de Vie entraînent une augmentation ou une réduction de la Force et des Points de Vie du Héros portant l'Équipement correspondant, et des PA et des PM de son propriétaire. Cette augmentation ou réduction n'est pas assimilée à un gain ou à une perte de Force, de PA, de PM ou de Points de Vie : on fixe simplement la valeur de la Force, des PA, des PM ou des Points de Vie à une nouvelle valeur. Par conséquent, les effets qui surveillent un gain ou une perte de Force ou de Points de Vie d'un Héros, ou de PA ou de PM d'un joueur, ne seront pas déclenchés par la pose ou la destruction d'un Équipement.

Exemple : Dans l'exemple précédent, la Force d'Ayma Ragie n'est pas augmentée de +2 lors de la destruction de la Scaracoiffe Blanche, car il n'a pas perdu de Points de Vie : ses Points de Vie ont été fixés à 18.

Exemple : Le pouvoir de Gart Gartigan ne permet pas de copier l'augmentation de Force gagnée par un Allié venant d'être équipé d'un Masque du Rat Noir, et celui de Domen ne permet pas de l'interdire.

404. Bonus de Panoplie et Panoplies

- 404.1. Certains Équipements de type Arme, Armure, Familier ou Bijou appartiennent à une Panoplie. Le cas échéant, le nom de la Panoplie est mentionné dans la ligne de traits de la carte, séparée du sous-type de carte par un symbole « - », ainsi que dans la boîte de texte de la carte. Dans le cas contraire, l'Équipement n'appartient à aucune Panoplie.

Exemple : La Coiffe du Bouftou est une Armure – Chapeau appartenant à la Panoplie Bouftou. En revanche, le Nomoon est une Arme – Arc n'appartenant à aucune Panoplie.

- 404.2. Chaque Panoplie est composée d'un nombre d'Équipements mentionné entre parenthèses dans la boîte de texte de chaque Équipement composant la Panoplie, à côté du nom de la Panoplie. Lorsqu'un même porteur porte un nombre d'Équipements différents faisant partie de la Panoplie supérieur ou égal au nombre d'Équipements composant la Panoplie, on dit que la Panoplie est « complète ». Le nombre d'Équipements composant chaque Panoplie diffère selon les Panoplies.

Exemple : La carte Coiffe du Bouftou porte la mention « Panoplie du Bouftou (3) ». Cela signifie que la Panoplie du Bouftou se compose de 3 Équipements. La carte Ceinture Akwadala porte la mention « Panoplie Akwadala (2) ». La Panoplie Akwadala ne se compose donc que de 2 Équipements.

- 404.3. Lorsqu'une Panoplie est complète, son porteur bénéficie du « bonus de Panoplie » en plus des bonus individuels conférés par les différents composants de la Panoplie. Ce bonus est indiqué dans la boîte de texte de chaque composant de la Panoplie, à côté du nom de la Panoplie et du nombre de ses composants. Bien que le bonus de Panoplie soit indiqué sur chaque composant de la Panoplie pour information, il ne s'applique qu'une seule fois.

Exemple : Un Héros porte une Coiffe du Bouftou, un Marteau du Bouftou et un Anneau de Bouze le Clerc. Chacun de ces Équipements appartient à la Panoplie du Bouftou qui est composée de 3 Équipements, le Héros porte donc une Panoplie du Bouftou complète et reçoit un bonus additionnel de +2 en Force (et non trois fois +2).

Exemple : Dodge porte deux exemplaires du Marteau du Bouftou et un Anneau de Bouze le Clerc. Il porte 3 Équipements de la Panoplie du Bouftou (3), mais comme seulement deux sont différents, il ne bénéficie pas du bonus de Panoplie.

- 404.4. Si la destruction d'un Équipement fait que le porteur d'une Panoplie ne porte plus un nombre d'Équipements faisant partie d'une Panoplie supérieur ou égal au nombre d'Équipements composant cette Panoplie, il perd immédiatement le bonus de Panoplie.

Exemple : Un Héros porte une Coiffe du Bouftou, un Marteau du Bouftou et un Anneau de Bouze le Clerc et complète ainsi la Panoplie du Bouftou

(3). Si la Coiffe du Bouftou venait à être détruite, le Héros perdrait le bonus de +2 Force conféré par la Coiffe du Bouftou, mais également le bonus de Panoplie de +2 Force car celle-ci n'est plus complète.

405. Chercher

- 405.1. Chercher dans une zone revient à parcourir toutes les cartes dans cette zone. À moins que le contraire ne soit spécifié, vous ne devez pas annoncer ce que vous cherchez avant de commencer la recherche.
- 405.2. Si la recherche s'effectue dans une zone non publique, seul le joueur qui effectue la recherche a accès au contenu de la zone pour toute la durée de la recherche. Si la recherche s'effectue dans une zone non publique ordonnée, le contenu de la zone cherchée doit être rendu aléatoire une fois la recherche terminée.
- 405.3. Un joueur qui cherche dans une zone non publique pour une carte satisfaisant un critère de recherche peut choisir de ne pas trouver de carte et d'échouer volontairement dans sa recherche. Le cas échéant, le joueur n'a pas à dire si l'échec est réalisé par choix ou par absence de carte satisfaisant les critères de recherche.

Exemple : Vous complétez la Quête La dernière mode. Votre Pioche contient une carte Équipement nommée Kwakobottes de Glace. Comme la Pioche est une zone non publique, vous pouvez choisir de ne pas trouver les Kwakobottes de Glace.

- 405.4. Un joueur qui cherche dans une zone publique pour une carte satisfaisant des critères de recherche ne peut pas choisir de ne pas trouver de carte si une carte satisfaisant les critères de recherche est présente dans la zone de recherche.

Exemple : Vous jouez une Capture d'Âmes avec un Bouftou comme seule carte dans votre Défausse. Comme la Défausse est une zone publique, vous êtes contraint de mettre le Bouftou dans le Monde.

406. Collection

- 406.1. Lors d'une partie amicale, la Collection d'un joueur comprend toute carte que possède le joueur avec lui.
- 406.2. Lors d'une partie en tournoi, la Collection d'un joueur se limite au contenu de sa réserve de cartes. Voir 101.4.

407. Copier un objet

- 407.1. Une copie conserve toutes les caractéristiques de l'objet copié. Cela inclus notamment les choix effectués pour l'objet copié, ses traits, son Élément, la valeur de X le cas échéant, ainsi que sa source. Une copie d'un Allié est ainsi considérée comme un Allié. Une copie d'un Sort Osamodas est également un Sort Osamodas.
- 407.2. Un effet de copie ne copie que les caractéristiques imprimées de la carte. Un effet de copie ne copie pas les modificateurs qui s'appliquent à la carte copiée.

- 407.3. Certaines cartes ou pouvoirs peuvent copier les effets d'une Action ou d'un pouvoir. Une copie de l'Action ou du pouvoir est mis dans la File d'Attente à la résolution de la carte ou du pouvoir générant la copie. Une copie n'est pas jouée. Une copie est contrôlée par le joueur qui l'a mise dans la File d'Attente.
- 407.4. Une copie d'une Action ne peut exister que dans la File d'Attente. Si une copie d'une Action devrait être mise dans toute autre zone que la File d'Attente, elle cesse d'exister à la place, sans rejoindre la nouvelle zone.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de Toad pour copier une invocation comme La Folle. La copie de la Folle n'est pas mise dans le Monde à sa résolution, elle cesse d'exister à la place. Par conséquent, les pouvoirs d'apparition et de sortie du Monde de La Folle ne se déclenchent pas.

408. Défausser et Recycler

- 408.1. Défausser une carte revient à la mettre physiquement depuis la zone où elle se trouve dans la Défausse de son propriétaire. La défausse se produit généralement depuis la Main, mais certaines cartes peuvent faire défausser depuis la Pioche.
- 408.2. Recycler une carte revient à la mettre physiquement depuis la zone où elle se trouve au dessous de la Pioche de son propriétaire. Le recyclage se produit généralement depuis la Défausse, mais certaines cartes peuvent faire recycler depuis la Main, le Havre Sac ou le Monde.
- 408.3. Si plusieurs cartes doivent être recyclées simultanément, le propriétaire de ces cartes les place sous sa Pioche dans l'ordre de son choix, sans avoir à révéler l'ordre choisi à ses adversaires.

409. Détruire et Bannir

- 409.1. Détruire une carte revient à la mettre physiquement depuis le Monde ou un Havre Sac dans la Défausse de son propriétaire.
- 409.2. Un Allié qui reçoit des Dommages létaux est détruit.

- 409.2a. Si ces Dommages létaux lui ont été infligés par des Alliés, pendant la Phase de Résolution des Duels ou via l'utilisation d'un pouvoir par exemple, on considère que cet Allié a été détruit par chaque Allié lui ayant infligé des Dommages létaux, ainsi que par les contrôleurs de ces Alliés.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de Tirlangue Portey pour détruire un Bouftou adverse. On considère que le Bouftou a été détruit par Tirlangue Portey ainsi que par vous-même.

- 409.2b. Si ces Dommages létaux lui ont été infligés par une Action, on considère que cet Allié a été détruit par le joueur qui a joué cette Action, ainsi que par tout Allié ayant infligé des Dommages par l'intermédiaire de cette Action.

Exemple : Vous jouez une Agression sur le Bouftou adverse en inclinant Trantmy Londami. On considère que le Bouftou a été détruit par Trantmy Londami ainsi que par vous-même.

- 409.3. Bannir une carte revient à la retirer physiquement de la partie. Il n'est pas possible d'interagir avec une carte qui a été précédemment bannie.

410. Dommages, Points de Vie et Points de Résistance

- 410.1. Chaque Dommage possède un type de Dommages qui dépend de la source de ces Dommages. Sauf mention contraire, chaque objet inflige des Dommages du même type que son Élément. On dit alors que les Dommages sont de « Type [Élément] ».

Exemple : En combat, Nomekop le Crapoteur inflige des Dommages de type Eau car son Élément est l'Eau. Néanmoins, son pouvoir inflige des Dommages de type Air, Terre, Eau et Feu car le type de Dommages est mentionné dans le texte du pouvoir.



Dommage Air



Dommage Terre



Dommage Feu



Dommage Eau



Dommage Neutre

- 410.2. Chaque Héros commence la partie avec un nombre de Points de Vie égal à celui indiqué sur la carte du Héros. Cette valeur représente le nombre de Points de Vie maximal qu'un Héros peut posséder. Les Points de Vie d'un Héros ne peuvent jamais excéder cette valeur maximale. Si les Points de Vie d'un Héros devraient excéder ce maximum, ils deviennent égaux au maximum à la place. Tout Dommage reçu par le Héros entraîne une perte de Points de Vie équivalente. Les Points de Vie perdus par un Héros sont permanents mais peuvent être regagnés.

Exemple : Vous contrôlez Tirlangue Portey au Niveau 1 avec 14 Points de Vie. Vous jouez la carte Pain au Blé Complet. Tirlangue Portey ne peut regagner que 2 Points de Vie car son maximum est de 16. Le Point de Vie à regagner restant est définitivement perdu.

- 410.3. Les Actions et les pouvoirs qui entraînent une perte de Points de Vie n'infligent aucun Dommage et ne peuvent donc pas être réduits ou augmentés par des Actions ou des pouvoirs qui réduisent ou augmentent les Dommages.

Exemple : Votre adversaire joue une Trêve durant son tour pour réduire à 0 tous les Dommages jusqu'au début de son prochain tour. Pendant votre tour, vous jouez un Vol de Vie en choisissant son Héros et en payant 2 ressources. Trêve n'aura aucun impact et le Héros adverse perdra 2 Points de Vie.

- 410.4. Un Héros possédant 0 Point de Vie est immédiatement détruit avant que tout joueur ne puisse effectuer d'action de jeu supplémentaire, puis son contrôleur perd la partie.

Exemple : Vous contrôlez Tirlangue Portey avec 1 Point de Vie. Vous avez la carte Pain au Blé Complet en Main. Votre adversaire joue une Flèche Chercheuse sur Tirlangue Portey, qui passe à 0 Points de Vie. Tirlangue Portey est immédiatement détruite puis vous perdez la partie avant d'avoir la possibilité de jouer le Pain au Blé Complet.

- 410.5. Chaque Havre Sac commence la partie avec un nombre de Points de Résistance égal à celui indiqué sur la carte du Havre Sac. Cette valeur

représente le nombre de Points de Résistance maximal qu'un Havre Sac peut posséder. Les Points de Résistance d'un Havre Sac ne peuvent pas excéder ce maximum. Si les Points de Résistance d'un Havre Sac devaient excéder son maximum, ils deviennent égaux au maximum à la place. Tout Dommage reçu par le Havre Sac entraîne une perte de Points de Résistance équivalente. Les Points de Résistance perdus par un Havre Sac sont permanents mais peuvent être regagnés.

Exemple : Vous contrôlez un Havre Sac du Wabbit avec 14 Points de Résistance. Vous jouez un Havrasacadabra en choisissant de lui faire regagner 2 Points de Résistance. Néanmoins, le Havre Sac ne regagnera que 1 Point de Résistance car son maximum est de 15. Le Point de Résistance à regagner restant est définitivement perdu.

- 410.6. Les Actions et les pouvoirs qui entraînent une perte de Points de Résistance n'infligent aucun Dommage et ne peuvent donc pas être réduits ou augmentés par des Actions ou des pouvoirs qui réduisent ou augmentent les Dommages.

Exemple : Votre adversaire joue une Trêve durant son tour pour réduire à 0 tous les Dommages jusqu'au début de son prochain tour. Pendant votre tour, vous jouez un Havrasacadabra en choisissant son Havre Sac et en payant 2 ressources. Trêve n'aura aucun impact et le Havre Sac adverse perdra 2 Points de Résistance.

- 410.7. Un Havre Sac possédant 0 Point de Résistance est immédiatement banni avant que tout joueur ne puisse effectuer d'action supplémentaire. Les cartes Salle qu'il contenait sont immédiatement détruites, et les cartes Allié ou Héros qu'il contenait sont expulsées dans le Monde.

- 410.8. Un Allié ne possède pas de valeur de Points de Vie. Un Allié qui reçoit un nombre de Dommages supérieur ou égal à sa Force se voit infliger des Dommages létaux. Un Allié ayant reçu des Dommages létaux est immédiatement détruit avant que tout joueur ne puisse effectuer d'action de jeu supplémentaire. À la fin de chaque tour, tous les Dommages de tous les Alliés dans le Monde ou dans un Havre Sac sont retirés.

Exemple : Vous jouez une Mutilation sur votre Crapaud à Moustache. La Mutilation lui inflige tout d'abord 3 Dommages. Comme il a reçu des Dommages létaux, le Crapaud à Moustache est immédiatement détruit, avant de bénéficier du bonus en Force.

411. Echange et Changement de Position

- 411.1. Certaines cartes permettent de changer ou d'échanger la position de cartes en jeu. Cet échange revient à déplacer physiquement chaque carte à la position de la carte avec laquelle elle est échangée.

411.1a. Si vous échangez la position d'un Allié avec celle de la cible d'un combat, alors cet Allié devient la nouvelle cible du combat.

411.1b. Si vous échangez la position d'un Allié avec celle d'un Allié attaquant ou bloqueur, alors cet Allié devient attaquant ou bloqueur. L'échange ou le changement est illégal si le nouveau bloqueur n'aurait pas pu être déclaré comme bloqueur de l'Allié qu'il bloque.

Exemple : Votre Kriss la Krass bloque un Allié avec Agilité. Vous ne pouvez pas échanger sa position avec un Jicé Aouaire qui ne peut pas bloquer ou un Boo qui ne possède pas Agilité.

- 411.1c. Si vous échangez la position d'un Allié cible d'un combat, attaquant ou bloqueur avec la position d'un Allié en dehors du combat, cet Allié cesse d'être attaquant, bloqueur ou cible du combat.

412. Jouer et Mettre en Jeu

- 412.1. Le processus à suivre pour « jouer une carte ou un pouvoir » est décrit en détails dans la section 8. Jouer une carte ou un pouvoir est soumis aux restrictions concernant le moment où les différentes cartes ou pouvoirs peuvent être jouées, selon les informations présentes dans les différents paragraphes de la section 3.

Exemple : Vous ne pouvez pas jouer d'Allié pendant la Phase d'Actions d'un combat, comme indique dans la section 303.1.

- 412.2. Certaines cartes permettent de « mettre en jeu » une carte ou un jeton. Mettre en jeu une carte ou un jeton revient à placer une carte depuis votre Main dans votre Havre Sac ou dans le Monde ou à créer un jeton dans votre Havre Sac ou dans le Monde, sauf si précisé autrement.
- 412.3. Mettre en jeu est différent de jouer. Un pouvoir qui se déclenche lorsqu'un joueur joue un Allié (par exemple) ne se déclenchera donc pas lorsqu'un joueur met en jeu un Allié. De plus, l'action de mettre en jeu permet de passer outre les restrictions quant au moment où on peut jouer une carte d'un type donné. Seule l'action qui génère la mise en jeu est soumise à ces restrictions.

Exemple : Le pouvoir de Trantmy Londami permet de mettre en jeu un Allié Monstre depuis votre Main. Vous pouvez utiliser ce pouvoir et mettre un Monstre en jeu pendant la Phase d'Actions d'un combat, même si vous ne pourriez pas jouer ce même Monstre à ce moment.

413. Marqueurs et Jetons

- 413.1. Un marqueur est un petit objet placé sur une carte servant à matérialiser un effet. Ces marqueurs servent généralement à garder la trace d'une quantité. Un marqueur peut avoir un nom : on l'appelle alors un marqueur « nommé ».
- 413.1a. Un marqueur reste présent sur une carte jusqu'à ce qu'il soit spécifiquement retiré. Un marqueur ne disparaît pas à la fin tour.
- 413.1b. Tous les marqueurs sont retirés d'une carte qui change de zone au moment où la carte change de zone. Les mouvements entre le Monde et un Havre Sac constituent la seule exception à cette règle : un objet qui effectue un mouvement reste le même objet et conserve par conséquent l'ensemble de ses marqueurs.
- 413.1c. Si une carte fait référence à un marqueur nommé, elle fait référence à tout marqueur portant ce nom, et uniquement à ceux-ci.

413.2. Un jeton est un objet qui représente matériellement un Allié qui a été mis dans le Monde ou dans un Havre Sac par une Action ou un pouvoir. Un jeton n'est pas une carte et n'est jamais considéré comme étant une carte.

413.2a. Si le jeton possède un nom, un Élément, une valeur d'Expérience ou une valeur de Force, ces informations sont spécifiées dans le texte de la carte ou du pouvoir qui crée le jeton. Si aucun nom n'est spécifié, le nom du jeton est égal à son sous-type d'Allié. Si aucun Élément n'est spécifié, l'Élément est Neutre. Si aucune valeur d'Expérience n'est spécifiée, la valeur d'Expérience est zéro.

Exemple : Abraknyde permet d'invoquer des jetons de type « Monstre – Arakne » de Force 1 et d'Élément Terre. Le nom de ces jetons est « Arakne » et ils ne rapportent pas d'Expérience quand ils sont détruits.

413.2b. Un jeton apparaît en tant qu'Allié et est considéré comme un Allié à part entière. Il peut être incliné pour payer un coût en ressource, être déclaré comme attaquant ou bloqueur, ou choisi par une carte ou un pouvoir permettant de choisir un Allié.

413.2c. Les jetons sont considérés comme des Alliés de Niveau 0.

413.2d. Un jeton qui ne se trouve ni dans le Monde ni dans un Havre Sac cesse d'exister avant que n'importe quel joueur ne puisse jouer une carte ou utiliser un pouvoir.

414. Mouvements

414.1. Un mouvement consiste à faire passer une carte de la zone Monde vers la zone Havre Sac, ou vice versa. Seuls les Héros ou les Alliés peuvent effectuer un mouvement. Un Équipement ou un Dofus est automatiquement déplacé si son porteur effectue un mouvement, et ne change pas de Porteur. Les cartes de type Salle, Zone ou Protecteur ne peuvent pas effectuer de mouvement.

414.2. Un Allié ou un Héros incliné ne peut pas effectuer de mouvement.

414.3. Si, à la suite du mouvement d'un Héros ou d'un Allié depuis le Monde, un Havre Sac devrait contenir plus de cartes Héros, Allié ou Salle que ne l'autorise sa Taille, le mouvement n'a pas lieu et le Héros ou l'Allié reste où il est à la place.

414.4. Si un pouvoir ou une Action devait entraîner le mouvement d'une carte de type Équipement, Salle, Dofus ou Zone, le mouvement n'a pas lieu et l'Équipement, Salle, Dofus ou Zone reste où il est à la place.

414.5. Un Allié ou un Héros qui est expulsé d'un Havre Sac quand celui-ci est banni n'effectue pas de mouvement. Un Allié ou un Héros qui est déplacé n'effectue pas de mouvement.

415. Points d'Expérience et Niveau de Héros

415.1. Chaque Allié possède une Valeur d'Expérience, indiquée en bas à droite de la boîte de texte. Lorsqu'un joueur détruit un Allié adverse, son Héros gagne autant de Points d'Expérience que la valeur d'Expérience de l'Allié, soit immédiatement si l'Allié est détruit pendant la résolution d'une Action ou d'un

pouvoir, soit pendant la Phase de Fin de Combat si l'Allié est détruit durant un Combat.



Symbole d'Expérience

- 415.2. Un joueur ne gagne pas d'Expérience s'il détruit un de ses Alliés, ou si son adversaire détruit un de ses Alliés.

Exemple : Vous jouez une Malédiction d'Halouine en détruisant un Chef de Guerre Bouftou. Puisque vous avez vous-même détruit un de vos Alliés, ni votre Héros ni le Héros adverse ne gagne 1 Point d'Expérience.

- 415.3. Un Héros qui gagne son sixième Point d'Expérience passe au Niveau 2 et la carte qui le représente est physiquement retournée face verso. Un Héros qui gagne un Niveau conserve ses Points de Vie actuels et son statut incliné ou dressé ; ses nouvelles valeurs de Points d'Action, de Points de Mouvement et de Points de Vie maximaux deviennent égales aux valeurs du cartouche présent sur la face verso. Tout modificateur qui s'applique de manière continue aux Points d'Action, aux Points de Vie ou aux Points de Mouvement de son contrôleur s'applique aux nouvelles valeurs de ses Points d'Action, de ses Points de Vie ou de ses Points de Mouvement.

Exemple : Vous contrôlez Tirlangue Portey au Niveau 1. Vous possédez donc 6 Points d'Action. Votre adversaire joue une Coupure Temporelle en vous choisissant, vous faisant perdre 1 Point d'Action, et vous descendez à 5 Points d'Action. Plus tard dans le tour, Tirlangue Portey passe Niveau 2. D'après son cartouche de caractéristiques vous possédez 7 Points d'Action, mais vous subissez toujours les effets de la Coupure Temporelle et donc vos Points d'Action seront de 6 seulement jusqu'à la fin du tour.

- 415.4. Un Héros qui gagne son dix-huitième Point d'Expérience passe au Niveau 3 et son contrôleur gagne la partie.

- 415.5. Détruire un Alliés avec une valeur d'Expérience de 0 n'occasionne pas de gain d'Expérience. Seule la destruction d'un Alliés ayant une valeur d'Expérience strictement supérieure à 0 occasionne un gain d'Expérience.

Exemple : Votre Héros porte une Panoplie du Prespic. Vous détruisez un Bouftou. Comme la valeur d'Expérience du Bouftou est de 0, vous ne gagnez pas d'Expérience et le bonus de Panoplie ne s'applique pas.

416. Propriétaire et contrôleur

- 416.1. Le propriétaire d'une carte est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son paquet. Si une carte devait aller dans la Main, la Pioche ou la Défausse d'un joueur, elle va toujours dans la Main, la Pioche ou la Défausse de son propriétaire.

- 416.2. Le contrôleur d'une carte qui apparaît est le joueur qui fait apparaître cette carte. Le contrôleur d'une Action est le joueur qui joue cette Action. Le contrôleur d'un pouvoir est le joueur qui utilise ce pouvoir, et peut être différent du contrôleur de l'objet qui possède le pouvoir.

- 416.3. Certaines cartes permettent de changer le contrôleur d'un objet affecté. Le propriétaire de l'objet reste toujours le même. À la fin de chaque partie, chaque joueur récupère toutes les cartes dont il est le propriétaire. Une carte qui change de contrôleur conserve son statut incliné ou dressé.

Exemple : Vous jouez un Allié Corailleur de votre Main. Vous en êtes le propriétaire, et en devenez également le contrôleur au moment où le Corailleur apparaît. Votre adversaire joue Corruption sur le Corailleur. Il devient le nouveau contrôleur du Corailleur, mais vous en restez le propriétaire.

- 416.4. Un texte de carte qui fait référence à une carte qui appartient à un joueur (par exemple, « un de vos Alliés ») fait référence à une carte contrôlée par ce joueur, même s'il n'en est pas le propriétaire.

Exemple : Vous avez pris le contrôle du Piou Jaune de votre adversaire avec une Corruption. Vous pouvez le détruire lors de la résolution d'une Malédiction d'Halouine.

417. Redirections

- 417.1. Certaines cartes ou pouvoirs permettent de rediriger un événement qui devrait impacter un objet donné vers un autre objet. Ces effets de redirection sont identifiables par le mot « Redirigez » ou l'expression « à un autre [Objet] à la place ». On dit alors que cette carte ou ce pouvoir redirige l'événement.

- 417.2. Lors d'une redirection, les propriétés de l'événement redirigé sont conservées. Ainsi, la source de l'événement redirigé reste la source de l'événement initial. De plus, si des Dommages sont redirigés, le paquet de Dommages associé conserve sa taille (le nombre de Dommages) et son Élément. Enfin, si les Dommages sont des Dommages de combat, les Dommages redirigés restent des Dommages de combat. Seul l'objet impacté est modifié.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de Justine Broudi pour rediriger les Dommages d'un Abraknyde Sombre adverse vers votre Gelée Menthe. À la résolution, la Gelée Menthe est détruite par le pouvoir de l'Abraknyde Sombre et votre adversaire gagne 1XP. La Gelée Menthe n'a pas été détruite par Justine Broudi.

Exemple : Vous utilisez le Sort Protège pour rediriger sur une Larve Orange les Dommages qu'une Bowissette est sur le point d'infliger à Trantmy Londami. À la résolution, la Larve Orange est détruite : les Dommages redirigés ne sont pas infligés par Trantmy Londami mais par la Bowissette, et restent donc d'Élément Eau.

- 417.3. L'objet vers lequel l'événement est redirigé doit pouvoir être impacté par l'événement initial. On ne peut pas rediriger un événement vers un objet qu'il n'aurait pas pu initialement affecter. Voir 508 pour les Règles de Portée concernant les objets qu'un événement peut affecter.

Exemple : Votre adversaire joue Pression sur votre Serpentin attaquant. Vous ne pouvez pas rediriger la Pression vers votre Epouvantail non attaquant avec le pouvoir de Justine Broudi, car Pression ne peut pas également choisir l'Epouvantail.

Exemple : Lors de la résolution des Dommages sur la cible, une Gelée Menthe est sur le point d'infliger 2 Dommages à votre Héros dans le Monde. Vous ne pouvez pas rediriger ces Dommages sur le Pym présent dans votre Havre Sac car la Gelée Menthe ne peut pas légalement affecter Pym. En revanche, la redirection aurait été légale si Pym était présent dans le Monde.

418. Ressources et Coûts

- 418.1. Une ressource est une unité d'énergie magique utilisée par les joueurs pour jouer des cartes ou utiliser des pouvoirs, et qui peut être de 5 Eléments différents : Air, Terre, Eau, Feu et Neutre. Les ressources sont produites en inclinant des cartes en jeu ou en utilisant des pouvoirs à ressource. Toute carte en jeu peut être inclinée par son contrôleur pour produire une ressource de l'Élément correspondant à son propre Élément, hormis les cartes Protecteur qui sont une exception à cette règle. L'Élément produit par les pouvoirs à ressource est indiqué dans le texte du pouvoir.
- 418.2. Un coût représente toute chose que doit payer un joueur afin de jouer une carte de sa Main ou d'utiliser un pouvoir d'une carte dans le Monde ou dans son Havre Sac. Un joueur ne peut pas essayer de payer un coût s'il ne peut pas payer l'intégralité de ce coût. Si un coût total est divisé en plusieurs coûts partiels séparés par une virgule, ces coûts partiels doivent être payés dans l'ordre mentionné sur la carte. Néanmoins, on considère que tous ces coûts partiels sont payés de manière simultanée.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de votre Ekraz Lenoub. L'inclinaison et la destruction sont les deux coûts partiels que vous avez à payer. Même si vous inclinez Ekraz Lenoub avant de le détruire, ces deux coûts partiels sont payés simultanément, par conséquent votre adversaire ne pourra pas utiliser sa Flèche d'Immolation pour réagir à l'inclinaison d'Ekraz Lenoub et empêcher l'utilisation de son pouvoir. En effet, à ce moment, Ekraz Lenoub a déjà été détruit.

- 418.3. Toute valeur numérique d'un coût est une valeur entière supérieure ou égale à zéro. Un coût ne peut pas être négatif. Un coût de 0 doit toujours être explicitement payé : un pouvoir ayant un coût de 0 n'est pas utilisé automatiquement.
- 418.4. Coûts en ressources, Niveaux.
- 418.4a. Le coût en ressources d'une carte dans votre Main est égal au Niveau de la carte. On parle alors de « coût de lancement ».
- 418.4b. Un coût en ressources peut être présent dans le texte d'un pouvoir. De tels coûts en ressources sont représentés par une succession de symboles représentant les différents Éléments. On parle alors de « coût d'utilisation » d'un pouvoir.



Coût Air



Coût Terre



Coût Feu



Coût Eau



Coût Neutre

- 418.4c. Un « coût de fabrication » peut être présent dans la boîte de texte de certains Équipements ou Salles. Ce coût est appelé la « Recette » de l'Équipement ou de la Salle. Ce coût est différent du coût de lancement. Un Équipement ou une Salle sans Recette ne peut pas être fabriqué.
- 418.5. Pour payer un coût en ressources, le joueur doit dépenser un nombre de ressources égal au coût, en respectant les procédures suivantes :
- 418.5a. Un coût en ressources d'Élément Neutre peut être payé avec des ressources de n'importe quel Élément.
- 418.5b. Pour payer le coût de lancement d'un Allié, le joueur doit obligatoirement dépenser au moins une ressource de l'Élément de la carte Allié en train d'être jouée. Pour s'en rappeler, le fond du cercle de Niveau d'une carte Allié est de la couleur de l'Élément indispensable pour la jouer. Un fond rouge indique l'Élément Feu, un fond vert l'Élément Terre, un fond bleu l'Élément Eau et un fond violet l'Élément Air.
- Exemple : Pour jouer un Corailleur, Allié de Niveau 4 Eau, on doit incliner quatre cartes dont au moins une d'Élément Eau. Le cercle de Niveau de la carte Corailleur est bleu.*
- 418.5c. Pour payer le coût de lancement d'une carte non Allié, le joueur peut dépenser les ressources qu'il souhaite, sans aucune contrainte d'Élément. Le fond du cercle de Niveau de ces cartes est Neutre, pour indiquer qu'on peut le payer avec des cartes de n'importe quel Élément.
- 418.5d. Pour payer le coût d'utilisation d'un pouvoir, le joueur doit dépenser une ressource d'un Élément donné pour chaque symbole de cet Élément présent dans le texte du coût d'utilisation du pouvoir. Le joueur doit incliner une carte de son choix pour chaque symbole Neutre.
- Exemple : Pour utiliser le pouvoir de Dwanlaposh, le joueur doit incliner deux cartes Eau. Pour utiliser le pouvoir de Amar Casto, le joueur doit incliner une carte sans contrainte d'Élément.*
- 418.6. Pour payer un coût de fabrication d'un Équipement, le joueur doit incliner un Artisan possédant le Métier mentionné sur la carte (l'Allié qui va fabriquer l'Équipement), puis payer la Recette en recyclant une carte d'un Élément donné de sa Défausse pour chaque symbole d'Élément présent dans la Recette.
- Exemple : Pour fabriquer une Coiffe du Bouftou, vous devez incliner un Allié Armurier, puis recycler 2 cartes de type Terre. Pour fabriquer une Salle des Trésors de Ruel, vous devez incliner un Allié Bricoleur, puis recycler 2 cartes Neutre.*
- 418.7. Si un pouvoir ou une Action permet de jouer une carte « gratuitement », cela signifie que vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût en ressources ; tout coût additionnel doit tout de même être payé.
- Exemple : Vous reprenez une Salle des Trésors de Ruel dans votre Main pour jouer gratuitement une Coiffe du Bouftou alors que Erbus Erport est dressé dans le Monde. Vous devez tout de même payer 1 Neutre pour jouer la Coiffe du Bouftou.*

- 418.8. Certaines cartes Action possèdent un texte qui se présente sous la forme « Coût : Effet », sur le modèle des pouvoirs à paiement présents par exemple sur les Alliés ou les Zones. Ce coût est appelé un coût additionnel et ne correspond pas à un coût en ressources lié au Niveau de la carte. Il doit être payé au moment où le joueur souhaite jouer l'Action en question, et non à la résolution de l'Action. Comme ce paiement est un coût et non une partie de l'effet de la carte, on ne peut pas jouer une carte si on ne peut pas payer son coût additionnel. Si un coût additionnel ne peut pas être payé, alors l'ensemble des étapes réalisées précédemment est annulée. On ne peut pas non plus attendre d'éventuelles Réactions de l'adversaire avant de payer ce coût additionnel.

Exemple : Vente à la Sauvette est une Action de Niveau 0 qui vous demande d'incliner en plus un de vos Marchands en tant que coût additionnel pour la jouer. Cela signifie que vous ne pouvez pas jouer Vente à la Sauvette si vous ne contrôlez pas de Marchand dressé.

419. Simultanités

- 419.1. Certains pouvoirs génèrent un effet qui surveille la « prochaine » occurrence d'un événement donné. Si plusieurs occurrences de l'événement surveillé surviennent simultanément, le contrôleur du pouvoir qui a généré l'effet - et qui est généralement le contrôleur de l'objet possédant le pouvoir - décide parmi tous ces événements lequel est considéré comme étant le « prochain » et sera donc affecté par l'effet.

Exemple : Pendant la Phase d'Actions d'un combat, vous jouez le pouvoir de votre Dragon Cochon. Pendant la Phase de Fin de combat, plusieurs Alliés et Héros sont inclinés et retournent dans le Monde simultanément. Comme vous contrôlez le pouvoir du Dragon Cochon, vous décidez lequel de ces Alliés ou Héros est considéré comme étant le prochain à s'incliner, et seul cet Allié ou Héros se verra infliger 4 Dommages.

- 419.2. Si un pouvoir ou une Action demande aux deux joueurs d'effectuer un choix, alors le joueur dont c'est le tour effectue son choix le premier, suivi par son adversaire. Ensuite, les deux choix effectués prennent effet simultanément.

Exemple : Un Coffre Malveillant est détruit. Son contrôleur décide de piocher ou non, puis son adversaire décide, et ensuite les deux joueurs piochent leur carte s'ils ont décidé de le faire.

420. Unicité

- 420.1. Certaines cartes portent le trait « Unique » dans leur ligne de traits. Ces cartes forment une exception à la règle de construction de paquet. Contrairement aux autres cartes qui peuvent être jouées en trois exemplaires dans un paquet, les cartes ayant le trait « Unique » ne peuvent pas être jouées en plus de un exemplaire par paquet. Cette règle ne s'applique qu'à la construction de paquet.

5. Zones de Jeu et Règles de Portée

501. Généralités

- 501.1. Une zone de jeu matérialise un endroit où peut se trouver une carte ou tout autre objet durant une partie. Une carte peut se trouver dans une des zones de jeu suivantes : Défausse, File d'Attente, Havre Sac, Main, Monde, Pioche.
- 501.2. Les zones de jeu Monde et File d'Attente sont communes aux deux joueurs. Chaque joueur possède sa propre instance des zones de jeu Pioche, Défausse, Main et Havre Sac. Si une carte doit être mise dans une zone de jeu Pioche, Défausse, Main ou Havre Sac, elle est mise dans l'instance de cette zone appartenant au propriétaire de la carte à la place.
- 501.3. Une zone de jeu est dite « ordonnée » si l'ordre des objets présents dans cette zone de jeu ne peut être modifié par aucun joueur. Les joueurs peuvent réarranger les cartes présentes dans les zones de jeu non ordonnées à leur guise, tant que l'état de la carte (incliné ou dressée) ou le contrôleur de la carte restent clairement déterminés.
- 501.4. Une zone de jeu est dite « publique » si tous les joueurs peuvent avoir accès à son contenu à tout instant. Dans le cas contraire, la zone de jeu est dite « non publique ».
- 501.5. Un objet qui change de zone de jeu est considéré comme un nouvel objet. Les pouvoirs qui lui étaient appliqués dans la zone où il se trouvait précédemment cessent de l'affecter. Les mouvements entre le Monde et un Havre Sac constituent la seule exception à cette règle : un objet qui effectue un mouvement reste le même objet et conserve par conséquent tous les modificateurs qui lui sont appliqués.

502. Défausse

- 502.1. La Défausse est la zone où les joueurs mettent toute carte qui a été détruite, défaussée ou annulée, ainsi que les cartes de type Action qui ont fini de se résoudre. La Défausse de chaque joueur est vide au début de la partie.
- 502.2. Chaque Défausse est une zone publique non ordonnée constituée d'une pile de cartes placées face visible. Le contenu d'une Défausse peut être consulté par n'importe quel joueur à tout instant.

503. File d'Attente

- 503.1. La File d'Attente est une zone commune aux deux joueurs qui contient les cartes et les pouvoirs en train d'être joués, mais pas encore résolus.
- 503.2. La File d'Attente est une zone publique et ordonnée. Quand une carte est jouée ou qu'un pouvoir est utilisé, il « entre dans la File d'Attente » derrière les cartes et les pouvoirs qui s'y trouvent déjà. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir ne possédant pas le trait **Réaction** tant que la File d'Attente n'est pas vide.
- 503.3. Quand aucun joueur ne souhaite ajouter de Réaction à une carte ou à un pouvoir actuellement dans la File d'Attente, tous les cartes et les pouvoirs

dans la File d'Attente sont résolus dans l'ordre inverse de leur mise dans la File d'Attente, en débutant donc par le dernier de la File.

504. Havre Sac

- 504.1. Le Havre Sac est une zone de jeu matérialisée par la carte de type Havre Sac que chaque joueur contrôle en début de partie et où peuvent être jouées des cartes Allié, des cartes Salle ou des cartes Équipement ou Dofus. Au début d'une partie, chaque zone Havre Sac contient uniquement le Héros de son propriétaire.
- 504.2. Le Havre Sac est une zone publique non ordonnée, et chaque joueur peut y consulter ou réarranger les cartes qui y sont présentes.
- 504.3. Le nombre d'objets de type Allié, Héros ou Salle pouvant se trouver dans la zone Havre Sac est limité par la Taille du Havre Sac du joueur.
 - 504.3a. Un joueur ne peut pas faire apparaître de carte Allié ou Salle dans son Havre Sac si cette zone contient déjà un nombre de cartes Allié, Héros ou Salle égal à la Taille du Havre Sac.
 - 504.3b. Si une carte devrait être déplacée dans le Havre Sac d'un joueur alors que cette zone contient déjà un nombre de cartes Allié, Héros ou Salle égal à la Taille du Havre Sac, cette carte reste où elle est.
- 504.4. Si une carte ou un pouvoir vous demande de choisir une carte « en jeu » ou de renvoyer une carte « en jeu », vous pouvez choisir une carte dans le Havre Sac ou de renvoyer la carte dans votre Havre Sac.

505. Main

- 505.1. La Main est la zone où se trouvent les cartes qui ont été piochées par un joueur mais pas encore jouées. Au début de chaque partie, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à ses Points d'Action, et ces cartes deviennent sa Main de départ.
- 505.2. La Main est une zone non publique, non ordonnée et privée à chaque joueur. Chaque joueur peut consulter le contenu de sa Main à tout instant et y réarranger l'ordre des cartes, mais pas consulter le contenu de la Main de son adversaire. Seul le nombre de cartes contenu dans la Main de chaque joueur est une information publique.
- 505.3. Chaque joueur a une taille de Main maximale égale à ses Points d'Action. Si, à n'importe quel instant, un joueur possède plus de cartes en Main que ses Points d'Action le permettent, il doit immédiatement se défausser de suffisamment de cartes pour revenir à ce maximum.
- 505.4. Une réduction des Points d'Action d'un joueur entraîne une diminution équivalente de sa taille de Main maximale.

Exemple : Vous avez six cartes en Main et vos Points d'Action sont égaux à six. Votre adversaire joue Coupure Temporelle, un Sort Xélor qui diminue vos Points d'Action à cinq. Votre taille de Main maximale passe également à cinq, et vous devez par conséquent vous défausser d'une carte.

506. Monde

- 506.1. Le Monde est une zone commune aux deux joueurs et où peuvent être jouées des cartes Allié, des cartes Zone, des cartes Protecteur ou des cartes Équipement ou Dofus. Au début d'une partie, seules les cartes Havre Sac de chaque joueur sont présentes dans le Monde.
- 506.2. Le Monde est une zone publique non ordonnée, et chaque joueur peut y consulter ou réarranger les cartes qui y sont présentes tant que leur contrôleur reste clairement identifié.
- 506.3. Aucun joueur ne peut jouer de carte dans le Monde ou effectuer un mouvement vers le Monde durant le premier tour du premier joueur de chaque partie. Si une carte devait apparaître dans le Monde lors du premier tour du premier joueur de la partie, elle reste où elle est à la place.
- 506.4. Si une carte ou un pouvoir vous demande de choisir une carte « en jeu » ou de renvoyer une carte « en jeu », vous pouvez choisir une carte dans le Monde ou de renvoyer la carte dans le Monde.

507. Pioche

- 507.1. La Pioche est la zone de jeu où les joueurs mettent leur paquet. Quand une partie commence, le paquet de chaque joueur devient sa Pioche. Les cartes situées dans la Pioche sont face cachée.
- 507.2. La Pioche est une zone non publique et ordonnée. Aucun joueur ne peut modifier l'ordre des cartes dans la Pioche, ni en consulter le contenu. Seul le nombre de cartes présentes dans une Pioche est une information publique.
- 507.3. Si un joueur doit mettre de manière simultanée plusieurs cartes au dessus ou au dessous de sa Pioche, il peut réarranger ces cartes dans l'ordre de son choix. L'ordre choisi ne doit pas nécessairement être révélé aux autres joueurs.
- 507.4. Si une Action, un Sort ou un pouvoir permet à un joueur de piocher plusieurs cartes, alors ces cartes sont piochées les unes après les autres, une par une. En terme d'événements, cela signifie que la pioche de plusieurs cartes est découpée en plusieurs événements distincts faisant chacun piocher une et une seule carte. Il est donc possible de réagir à chaque occurrence de pioche.

Exemple : Vous finissez votre tour avec 4 cartes en Main, votre Héros ayant 6 Points d'Action. Vous devez donc piocher 2 cartes. D'un point de vue événements, votre Phase de Pioche sera décomposée en : « Piochez une carte. Piochez une carte. », soit deux événements distincts permettant chacun de piocher une carte.

- 507.5. Si un joueur est contraint de piocher plus de cartes que n'en contient sa Pioche, il pioche toutes les cartes que contient sa Pioche, puis mélange sa Défausse qui devient sa nouvelle Pioche et enfin pioche les cartes manquantes. Si la nouvelle Pioche ne contient pas assez de cartes il pioche autant de cartes que possible, les pioches excédentes étant définitivement perdues. La partie ne s'arrête pas si un joueur ne peut pas piocher de carte.

Exemple : Vous jouez la carte *Savoir des Objets* alors que vous contrôlez cinq *Équipements* et que votre *Pioche* ne contient que trois cartes. Vous piochez tout d'abord ces trois cartes, puis recyclez votre *Défausse*, et piochez ensuite les deux cartes manquantes. Si votre *Défausse* ne contenait qu'une seule carte, vous ne piochez que cette carte.

508. Règles de Portée

508.1. Certaines cartes peuvent affecter des objets contrôlés par le joueur qui contrôle cette carte, ou par un de ses adversaires. Par « affecter » un objet, on entend le choisir ou lui infliger des Dommages. L'ensemble des objets qui peuvent être affectés par ces cartes ou ces pouvoirs doit respecter les Règles de Portée suivantes :

508.1a. Une carte Action dans la File d'Attente ne peut affecter qu'un objet présent dans le Havre Sac du joueur qui la joue, dans le Monde, dans n'importe quelle Défausse, ou dans la File d'Attente. Elle ne peut pas affecter un objet présent dans le Havre Sac d'un adversaire.

508.1b. Une carte présente dans un Havre Sac ne peut affecter qu'un objet présent dans le même Havre Sac, dans la File d'Attente, dans la Défausse de son contrôleur, ou dans le Monde sous le contrôle du même joueur. Elle ne peut pas affecter un objet présent dans le Havre Sac d'un adversaire, un objet dans le Monde contrôlé par un adversaire ou une carte dans une Défausse adverse.

Exemple : Vous ne pouvez pas incliner votre Héros dans votre Havre Sac quand vous jouez une *Agression* sur un Allié adverse dans le Monde, car votre Héros ne peut pas affecter cet Allié depuis son Havre Sac.

508.1c. Une carte présente dans le Monde ou dans une Défausse ne peut affecter qu'un objet présent dans le Monde, dans la File d'Attente ou dans n'importe quelle Défausse. Elle ne peut pas affecter un objet présent dans le Havre Sac de n'importe quel joueur.

Note concernant 508.1. : L'objet qui inflige des Dommages est généralement mentionné sur la carte qui est la cause de ce Dommage. Si l'objet qui inflige ces Dommages n'est pas mentionné sur la carte, alors c'est le Jeu lui-même qui les inflige. Dans ce cas, les Dommages ne sont pas sous le coup des Règles de Portée. La formulation utilisée ici est « subit », contrairement au classique « inflige ».

Exemples : Le Sort *Pression* mentionne « La Pression inflige 1 Dommage (T) à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix. ». C'est donc le Sort *Pression* qui inflige les Dommages. L'Action *Potion d'Agression* mentionne « **Réaction**. Inclinez un de vos Alliés ou Héros : Il inflige sa Force en Dommages (N) à l'Allié de votre choix qui vient d'apparaître. ». Dans ce cas de figure, ce n'est pas l'Action elle-même mais bien l'Allié ou Héros incliné qui inflige les Dommages. En revanche, *Kouff Ourbe* mentionne « (N)(N) : Jusqu'à la fin de la phase d'action, chaque fois qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur s'incline dans ce combat, il subit 1 Dommage (T). ». Le pouvoir ne stipule aucune source de Dommages : c'est donc le Jeu qui les inflige. Dans ce cas précis, un Allié adverse subira des Dommages s'il s'incline, même si *Kouff Ourbe* est dans son Havre Sac.

- 508.2. Une **Réaction** n'a pas de visibilité sur le contenu d'un Havre Sac adverse. On ne peut donc pas réagir à un événement qui se produit dans un Havre Sac adverse. De même, un pouvoir qui surveille un événement donné ne sera pas appliqué si cet événement a lieu dans un Havre Sac adverse. On peut néanmoins réagir à un pouvoir d'une carte adverse présente dans un Havre Sac, car ce pouvoir se trouve en File d'Attente.

Exemple : Votre adversaire incline sa Bowissette dans son Havre Sac. Vous ne pouvez pas jouer votre Flèche d'Immolation sur la Bowissette car Flèche d'Immolation n'a pas de visibilité sur l'événement « s'incliner » dans le Havre Sac. Pour la même raison, le pouvoir du Dragon Cochon ne se déclenchera pas.

- 508.3. Certains pouvoirs permettent à un Allié ou à un Héros d'utiliser ses pouvoirs depuis son Havre Sac comme s'il était dans le Monde. Cela signifie que les pouvoirs de cet Allié ou Héros peuvent affecter un Allié ou un Héros adverse dans le Monde même si l'Allié ou Héros se trouve dans le Havre Sac de son contrôleur. C'est une exception à 508.1b.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de l'Araknamu portée par Tirlangue Portey dans votre Havre Sac. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez infliger 2 Dommages à un Allié ou Héros adverse dans le Monde, et ce même si Tirlangue Portey reste dans votre Havre Sac.

- 508.4. Certains Alliés ou Héros possèdent des pouvoirs qui peuvent affecter un Allié ou un Héros adverse dans le Monde ou dans un Havre Sac. Cela signifie que les pouvoirs de cet Allié ou Héros peuvent affecter un Allié ou un Héros adverse présent dans le Havre Sac d'un adversaire. C'est une exception à 508.1c. Néanmoins, cet Allié ou Héros est toujours soumis aux Règles de Portée classiques s'il se trouve dans son Havre Sac.

Exemple : Si vous contrôlez une Abraknyde Sombre dans le Monde, vous pouvez infliger 2 Dommages à un Allié ou un Héros adverse présent dans le Havre Sac de son contrôleur. Néanmoins, vous ne pourrez pas le faire si l'Abraknyde Sombre se trouve dans votre Havre Sac.

6. Structure du Tour

601. Généralités

- 601.1. Les deux joueurs jouent leurs tours successivement et en commençant par le premier joueur. Le tour de chaque joueur est systématiquement découpé en quatre Phases, à savoir dans l'ordre la Phase de Redressement, la Phase Principale, la Phase de Pioche et la Phase de Fin de Tour. Aucun joueur ne peut réaliser d'action entre deux Phases d'un même tour, ou entre deux tours de jeu.
- 601.2. Certains pouvoirs de cartes se déclenchent « Au début » d'une Phase. Le cas échéant, ceux-ci doivent être résolus immédiatement, avant que n'importe quel joueur ne puisse effectuer d'autre action durant cette Phase.
- 601.3. Quand une Phase s'achève, tous les effets qui doivent durer « Jusqu'à la fin » de cette Phase s'achèvent simultanément.

602. Phase de Redressement

- 602.1. Lorsqu'un joueur entre dans la Phase de Redressement de son tour, tous les effets qui durent « Jusqu'au début de votre prochain tour » qu'il contrôle et tous les effets qui durent « Jusqu'au début du prochain tour » s'achèvent simultanément. Puis ce joueur redresse physiquement toutes les cartes inclinées qu'il contrôle.
- 602.2. Ensuite, tous les pouvoirs des cartes contrôlées par ce joueur se déclenchent « Au début de votre tour » ou « Au début du tour de chaque joueur », et ceux des cartes contrôlées par son adversaire se déclenchent « Au début du tour de chaque joueur » ou « Au début du tour de chaque adversaire » prennent effet. Le joueur dont c'est le tour résout les effets qu'il contrôle dans l'ordre de son choix, puis son adversaire résout les effets qu'il contrôle dans l'ordre de son choix.
- 602.3. Une fois que tous les effets ont été résolus la Phase de Redressement s'achève et la Phase Principale débute.
- 602.4. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Redressement, Réactions exceptées.

603. Phase Principale

- 603.1. Pendant sa Phase Principale, le joueur dont c'est le tour peut effectuer chacune des actions décrites ci-après autant de fois qu'il le souhaite, sauf si le contraire est précisé :
 - Jouer une carte de sa Main ;
 - Utiliser le pouvoir d'une de ses cartes en jeu ;
 - Déclarer une attaque ;
 - Effectuer un mouvement.

- 603.2. La déclaration d'une attaque est une action spéciale qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par Phase Principale. Son déroulement est décrit en détails dans la section 7, « Déroulement du combat ». Aucun joueur ne peut déclarer d'attaque durant son premier tour de jeu.
- 603.3. Aucun joueur ne peut effectuer de mouvement durant le premier tour du premier joueur.
- 603.4. Une fois que le joueur dont c'est le tour a effectué toutes les actions qu'il souhaite effectuer, il peut déclarer la fin de son tour. Quand il le fait, la Phase Principale s'achève et la Phase de Pioche débute.

604. Phase de Pioche

- 604.1. Lorsqu'un joueur entre en Phase de Pioche, il pioche une par une autant de cartes dont il a besoin pour compléter sa Main à hauteur de ses Points d'Action. Ces cartes sont piochées une par une, sous forme d'événements de pioche distincts, et les joueurs peuvent réagir à chaque occurrence de l'événement de pioche s'ils le souhaitent. Néanmoins, le nombre de cartes à piocher est verrouillé initialement : si une carte quitte votre Main pendant la Phase de Pioche, elle ne sera pas remplacée par une Pioche supplémentaire. Voir section 507.4. pour la gestion des pioches multiples.

Exemple : Vous finissez votre tour avec 4 cartes en Main, votre Héros ayant 6 Points d'Action. Vous devez donc piocher 2 cartes. Vous révéléz une Pleur Nicheuz sur votre première Pioche, et bannissez cette carte. Vous allez donc finir votre tour avec seulement 5 cartes en Main, la carte manquante n'étant pas remplacée par une nouvelle Pioche.

- 604.2. Une fois par partie, si un joueur a déjà un nombre de cartes en Main égal à ses Points d'Action juste avant de piocher et qu'il n'a ni pioché, ni joué de carte de sa Main pendant son tour, ce joueur peut recycler toutes les cartes de sa Main. Ensuite, il complète sa Main de manière classique.
- 604.3. Une fois que le joueur dont c'est le tour a complété sa Main, la Phase de Pioche s'achève et la Phase de Fin de Tour débute.
- 604.4. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Pioche, Réactions exceptées.

605. Phase de Fin de Tour

- 605.1. Lorsqu'un joueur entre en Phase de Fin de Tour, tous les effets qui se déclenchent « À la fin du tour » prennent effet. Le joueur dont c'est le tour résout les effets qu'il contrôle dans l'ordre de son choix, puis son adversaire résout les effets qu'il contrôle dans l'ordre de son choix.
- 605.2. Ensuite, tous les Dommages sont retirés de tous les Alliés en jeu et tous les effets qui durent « Jusqu'à la fin du tour » s'achèvent simultanément.
- 605.3. Enfin, la Phase de Fin de Tour s'achève, tout comme le tour du joueur. Son adversaire peut alors commencer son tour.
- 605.4. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Fin de Tour, Réactions exceptées.

7. Déroulement du Combat

701. Généralités

- 701.1. Pendant sa Phase Principale, exceptée celle de son premier tour, un joueur peut déclarer une et une seule attaque s'il le souhaite, entraînant un combat entre Alliés et Héros. On ne peut déclarer d'attaque que si la File d'Attente est vide, et que si aucun autre combat n'est actuellement en cours. Le combat est une action spéciale qui se déroule en plusieurs Phases.
- 701.2. Lorsque le joueur dont c'est le tour déclare son intention d'attaquer, la déclaration de l'attaque est mise dans la File d'Attente et les deux joueurs ont la possibilité de jouer chacun une Réaction à cette déclaration. Le combat ne débute qu'une fois que la déclaration de l'attaque et les éventuelles Réactions ont été résolues.
- 701.3. Le joueur qui déclare l'attaque est appelé le joueur « Attaquant » durant toute la durée du combat. Il s'agit généralement du joueur dont c'est le tour. Son adversaire est appelé le joueur « Défenseur ».
- 701.4. Certaines cartes ou pouvoirs permettent à un joueur de déclarer une attaque en dehors de la Phase Principale, comme par exemple durant le tour de son adversaire ou pendant sa propre Phase de Fin de Tour. Ces combats spéciaux suivent les règles normales de déroulement de combat, et comportent donc normalement d'une Phase d'Actions au cours de laquelle chaque joueur aura la possibilité de jouer des Actions ou d'utiliser des pouvoirs.
- 701.5. Un joueur qui possède 0 PM ne peut pas déclarer d'attaque.

702. Phase de Déclaration de la Cible

- 702.1. Lors de la Phase de Déclaration de la Cible, le joueur attaquant désigne tout d'abord une et une seule carte qu'il souhaite attaquer. Cette carte devient la « Cible » de l'attaque jusqu'à la conclusion du combat.
- 702.2. Seules une carte Havre Sac contrôlée par un adversaire, une carte Héros contrôlée par un adversaire dans le Monde ou les cartes Allié contrôlées par un adversaire dans le Monde sont des Cibles légales pour une attaque.
- 702.3. Les cartes Équipement, les cartes Zone, les cartes Dofus, les cartes Protecteur ou les cartes situées dans un Havre Sac quel que soit leur type ne sont pas des Cibles légales d'une attaque. On ne peut pas déclarer d'attaque contre une Cible qui n'est pas légale.
- 702.4. Une fois la Cible de l'attaque déterminée, le joueur attaquant peut choisir de jouer une et une seule carte Challenge s'il le souhaite. Cette carte est conservée face visible dans l'espace de jeu jusqu'au moment où on vérifie les clauses décrites sur la carte pour résoudre le Challenge proposé, puis la carte est mise dans la Défausse de son propriétaire.
- 702.5. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Déclaration de la Cible, Réactions et évidemment l'éventuelle carte Challenge jouable par le joueur attaquant exceptées.

703. Phase de Déclaration des Attaquants

- 703.1. Lorsque cette Phase commence, le joueur attaquant déclare les cartes qu'il va envoyer au combat. Il peut déclarer tout Allié ou Héros dressé qu'il contrôle dans le Monde qui est apparu avant le début de son tour courant. Une carte non Allié et non Héros, une carte inclinée, une carte contrôlée par un autre joueur ou une carte dans le Havre Sac ne peut pas être déclarée pour attaquer.
- 703.2. Une fois les cartes déclarées, tous les pouvoirs de ces cartes qui prennent effet « Quand [nom] attaque » deviennent actifs. Ensuite, on vérifie que le nombre de cartes déclarées est inférieur ou égal au nombre de Points de Mouvement du joueur qui attaque.
- 703.2a. Si aucun Héros ou Allié n'a été choisi comme attaquant alors qu'au moins un Héros ou Allié peut l'être, la déclaration de l'attaque est illégale. Le joueur qui attaque doit alors déclarer de nouvelles cartes qu'il va envoyer au combat. Pour rappel, un joueur qui possède 0 Points de Mouvement ne peut pas déclarer d'attaque. Voir 701.5.
- 703.2b. Si aucun Héros ou Allié n'a été choisi comme attaquant et qu'aucun Héros ou Allié ne peut l'être, la déclaration est considérée comme légale. Néanmoins, comme aucun attaquant n'est présent dans le combat, celui-ci s'arrête immédiatement et les éventuels Challenges sont annulés, puis la Phase Principale du joueur dont c'est le tour reprend normalement.

Exemple : Votre Héros ne possède plus que 1 PM à cause de ses Equipements. Vous déclarez une attaque contre le Havre Sac adverse, et le joueur adverse utilise le pouvoir de Klore Ofil pour vous faire perdre votre dernier PM. Vous possédez à présent 0 PM et vous ne pouvez donc légalement déclarer aucun Héros ou Allié comme attaquant. La déclaration est néanmoins validée et le combat s'arrête.

Exemple : Seul votre Héros est dressé dans le Monde. En Réaction à votre déclaration d'attaque, votre adversaire joue Apaisement de Maimane sur votre Héros. Vous ne pouvez donc déclarer aucun Héros ou Allié comme attaquant car vos Alliés ou Héros sont soit inclinés, soit incapables d'attaquer. La déclaration est néanmoins validée et le combat s'arrête.

- 703.2c. Si le nombre de cartes choisies est strictement supérieur au nombre de Points de Mouvement du joueur qui attaque, la déclaration est illégale. Les cartes déclarées initialement cessent de l'être et les pouvoirs qui prennent effet « Quand [nom] attaque » cessent d'être actifs, et leurs impacts sont immédiatement annulés. Le joueur qui attaque doit alors déclarer de nouvelles cartes qu'il va envoyer au combat.

Exemple : Vous contrôlez Bruss Ouiliss au Niveau 1 ainsi que trois Alliés Piou Vert dans le Monde. Vous possédez donc trois Points de Mouvement. Vous proposez un combat et déclarez que vous allez envoyer Bruss Ouiliss et les trois Piou Vert au combat. Le pouvoir de Bruss Ouiliss s'active et vos Points de Mouvement passent à 4. Comme vous avez choisi autant de cartes que vos Points de Mouvement vous le permettent, la déclaration est légale.

Exemple : Vous contrôlez Bruss Ouiliss, deux Alliés Piou Vert et deux Alliés Bouftou dans le Monde. Vous possédez donc trois Points de Mouvement. Vous proposez un combat et déclarez que vous allez envoyer les deux Piou Vert et les deux Bouftou au combat. Comme vous avez choisi plus de cartes (4) que vos Points de Mouvement (3) ne le permettent, la déclaration est illégale.

703.2d. Si au moins un Héros ou Allié a été choisi comme attaquant et que le nombre de cartes choisies est inférieur ou égal au nombre de Points de Mouvement du joueur qui attaque, la déclaration est légale. Les Alliés et Héros choisis deviennent « Attaquants », la Phase de Déclaration des Attaquants s'achève et la Phase de Déclaration des Bloqueurs débute.

703.3. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Déclaration des Attaquants, Réactions exceptées.

704. Phase de Déclaration des Bloqueurs

704.1. Lorsque cette Phase commence, le joueur défenseur déclare les cartes qu'il va envoyer au combat. Il peut déclarer toute carte Allié ou Héros dressée qu'il contrôle dans le Monde qu'il contrôle, excepté la Cible de l'attaque. Une carte non Allié et non Héros, une carte inclinée, une carte contrôlée par un adversaire ou une carte dans le Havre Sac ne peut pas être déclarée pour défendre. Pour chaque Héros ou Allié choisi, le joueur défenseur choisit contre quel Héros ou Allié adverse son Héros ou Allié va bloquer.

704.2. Une fois les cartes déclarées, tous les pouvoirs de ces cartes qui prennent effet « Quand [nom] bloque » deviennent actifs. Ensuite, on vérifie que le nombre de cartes déclarées est inférieur ou égal au nombre de Points de Mouvement du joueur qui défend.

704.2a. Si le nombre de cartes choisies est inférieur ou égal au nombre de Points de Mouvement du joueur qui défend, la déclaration est légale. Les Alliés et Héros choisis deviennent « Bloqueurs » et les Alliés ou Héros adverses qu'ils bloquent deviennent « Bloqués ». Les pouvoirs de ces cartes qui prennent effet « Quand [nom] est bloqué » deviennent actifs. Enfin, la Phase de Déclaration des Bloqueurs s'achève et la Phase d'Actions débute.

704.2b. Si le nombre de cartes choisies est strictement supérieur au nombre de Points de Mouvement du joueur qui défend, la déclaration est illégale. Les cartes déclarées initialement cessent de l'être et les pouvoirs qui prennent effet « Quand [nom] bloque » cessent d'être actifs et leurs impacts sont immédiatement annulés. Le joueur qui défend peut alors déclarer de nouvelles cartes qu'il va envoyer au combat.

704.3. La Cible de l'attaque ne peut pas être désignée pour bloquer un Allié ou un Héros. Elle participe au combat mais n'est pas considérée comme bloqueuse. Elle n'intervient également pas dans le décompte des cartes lors de la vérification de la légalité de la déclaration.

704.4. Un Allié ou Héros ne peut pas être déclaré pour défendre s'il ne peut pas légalement être placé en bloqueur devant un Allié ou Héros attaquant adverse. Dans le cas contraire, la Déclaration des Bloqueurs est déclarée illégale, avec les conséquences que cela implique. Néanmoins, plusieurs Alliés

ou Héros peuvent être désignés pour bloquer un même Allié ou Héros adverse.

- 704.5. Un Allié ou Héros qui ne possède pas Agilité ne peut pas être désigné pour bloquer un Héros ou Allié avec Agilité. Dans le cas contraire, la Déclaration des Bloqueurs est déclarée illégale, avec les conséquences que cela implique.
- 704.6. Une fois que la Déclaration des Bloqueurs est légale, chaque Héros et Allié attaquant et bloqué entre en duel avec le ou les Héros ou Alliés qui le bloquent. Un duel cesse si tous les Héros ou Alliés attaquants ou tous les Héros ou Alliés bloqueurs sont détruits ou retirés du duel. Un Héros ou Allié attaquant qui n'est pas impliqué dans un duel est dit « libre ».
- 704.7. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Déclaration des Bloqueurs, Réactions exceptées.

705. Phase d'Actions

- 705.1. Pendant la Phase d'Actions, les deux joueurs peuvent effectuer toutes les actions décrites ci-après autant de fois qu'ils le souhaitent, une par une et à tour de rôle en commençant par le joueur attaquant :
- Jouer une carte Action non Challenge ;
 - Utiliser le pouvoir d'une de ses cartes ;
 - Réaffecter un Héros ou Allié bloqueur (seulement pour le joueur défenseur).
- 705.2. Un joueur qui décide de ne pas effectuer d'action lorsque c'est à lui d'agir peut choisir de « passer » son action. Néanmoins, s'il le souhaite, il pourra de nouveau effectuer une action après que son adversaire a réalisé son action.
- 705.3. Jouer une Réaction compte comme effectuer une action pendant le combat. Néanmoins, la Réaction n'est pas prise en compte dans la séquence d'actions jouées à tour de rôle par les joueurs et décrite en 705.1. Par conséquent, un joueur qui joue une Réaction ne « saute » pas son tour d'actions.

Exemple : Votre adversaire tente d'infliger 1 Dommage à un de vos Alliés via une Action. En Réaction, vous réduisez ce Dommage grâce au pouvoir de Leroye Merline. Une fois la File d'Attente vidée, c'est à votre tour d'effectuer une action dans ce combat.

- 705.4. Si un Héros ou Allié attaquant est retiré du combat ou est détruit durant la Phase d'Actions et qu'un Allié ou Héros bloqueur se retrouve ainsi sans Héros ou Allié à bloquer, son contrôleur peut le réaffecter comme bloqueur d'un autre Allié ou Héros adverse. Un Allié ou Héros ne possédant pas Agilité ne peut pas être réaffecté comme bloqueur d'un Allié ou Héros adverse possédant Agilité.

Exemple : Votre adversaire déclare une attaque contre vous avec un Piou Bleu et un Piou Vert. Vous déclarez votre Bouftou comme bloqueur du Piou Bleu. Votre adversaire passe une première fois durant la Phase d'Actions. Vous jouez une Répulsion sur le Piou Bleu comme action. Votre adversaire passe à nouveau. Vous pouvez réaffecter votre Bouftou comme bloqueur du Piou Vert puisqu'il ne bloque plus aucun Allié ou Héros.

- 705.5. Dès que les deux joueurs passent consécutivement, tous les Challenges dont la résolution a lieu « À la fin de la Phase d'Actions » sont résolus, puis la Phase d'Actions s'achève automatiquement et la Phase de Résolution des Duels débute.

Exemple : Vous souhaitez jouer une Répulsion sur le Kanigrou de votre adversaire, mais préférez attendre de voir ce que votre adversaire fait et passez votre tour d'action. Votre adversaire passe aussi son tour d'action. La Phase d'Actions s'achève et vous ne pouvez pas jouer votre Répulsion.

- 705.6. Certaines cartes ou pouvoirs font qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur « retourne dans le Monde ». Un Allié ou Héros qui retourne dans le Monde cesse d'être attaquant ou bloqueur. Simultanément, les pouvoirs de cet Allié ou Héros qui ont pris effet « Quand [nom] attaque », « Quand [nom] bloque » ou « Quand [nom] est bloqué » cessent d'être actifs.
- 705.7. Certaines cartes ou pouvoirs permettent d'assigner un Héros ou un Allié en tant qu'attaquant ou bloqueur dans un combat en cours. Seul le joueur attaquant peut assigner un Héros ou un Allié en tant qu'attaquant dans un combat. Similairement, seul le joueur défenseur peut assigner un Héros ou un Allié en tant que bloqueur dans un combat. Les pouvoirs qui prennent effet « Quand [nom] attaque », « Quand [nom] bloque » ou « Quand [nom] est bloqué » ne prennent pas effet de cette manière. Ces pouvoirs ne prennent effet que pendant la Déclaration des Attaquants ou la Déclaration des Bloqueurs. On ne peut pas assigner comme attaquant un Allié qui ne peut pas attaquer, ni assigner comme bloqueur un Allié qui ne peut pas bloquer ou qui ne peut pas légalement bloquer l'Allié qu'il devrait bloquer.
- 705.8. Certaines cartes permettent de prendre le contrôle d'un Allié adverse attaquant ou bloqueur durant la Phase d'Actions d'un combat. Un Allié attaquant ou bloqueur qui change de contrôleur cesse simultanément d'être attaquant ou bloqueur et retourne dans le Monde dans le même état dressé ou incliné qu'il avait avant la prise de contrôle.

706. Phase de Résolution des Duels

- 706.1. Lorsque la Phase de Résolution des Duels commence, si plusieurs duels sont encore en cours, le joueur attaquant choisit l'ordre dans lequel ces duels vont être résolus. Ensuite, les duels sont résolus un par un dans l'ordre choisi.
- 706.2. Au cours de la résolution d'un duel, le Héros ou Allié attaquant inflige un nombre de Dommages égal à sa Force et de l'Élément correspondant à son symbole d'Élément à un et un seul Héros ou Allié qui le bloque, au choix de son contrôleur. Simultanément, le ou les Héros ou Alliés qui le bloquent lui infligent chacun un nombre de Dommages égal à leur Force et de l'Élément correspondant à leur symbole d'Élément. Ces Dommages sont appelés des « Dommages de combat ».

Exemple : Vous attaquez le Havre Sac de votre adversaire avec un Brelondass. Votre adversaire bloque le Brelondass avec un Bouftou et un Boufton Blanc. Le Brelondass infligera 3 Dommages de combat au Bouftou ou au Boufton Blanc, selon votre choix.

706.3. Si, avant la résolution d'un duel, tous les Alliés ou Héros bloqueurs qui participent à ce duel sont détruits ou retirés du duel, le duel cesse. Le Héros ou Allié attaquant devient libre et n'infligera pas de Dommages de combat durant la Phase de Résolution des Duels, mais lors la Phase de Résolution des Dommages sur la Cible à la place.

706.4. Un Héros ou Allié attaquant avec Géant peut répartir un nombre de Dommages égal à sa Force entre tous les Héros ou Alliés qui le bloquent. Si tous les Héros ou Alliés bloqueurs se voient infliger des Dommages létaux, les Dommages restants peuvent être infligés simultanément à la Cible de l'attaque. Ceci est une exception à la Règle 706.2. Si c'est le cas, et si elle n'a pas encore infligé de Dommages de combat pendant la Phase de Résolution des Duels, la Cible peut infliger simultanément un nombre de Dommages égal à sa Force au Héros ou Allié avec Géant qui a été sur le point de lui infliger des Dommages ou qui vient de lui infliger des Dommages, au choix du joueur défenseur.

Exemple : Vous attaquez le Héros Opée Tissoin de votre adversaire avec un Corailleur. Votre adversaire bloque le Corailleur avec son Bouftou. Lors de la Résolution de ce Duel, vous pouvez choisir d'infliger 2 Dommages au Bouftou pour le détruire, puis les 2 Dommages restants sur Opée Tissoin car le Corailleur possède Géant. Le joueur défenseur peut choisir de faire infliger 1 Dommage au Corailleur par Opée Tissoin, et ce même si les 2 Dommages du Corailleur sont réduits à 0 ou redirigés vers un autre Allié ou Héros.

706.5. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Résolution des Duels, Réactions exceptées.

707. Phase de Résolution des Dommages sur la Cible

707.1. Lors de la Phase de Résolution des Dommages sur la Cible, chaque Allié et Héros attaquant libre qui n'a pas infligé de Dommages de combat durant la Phase de Résolution des Duels inflige individuellement un nombre de Dommages égal à sa Force à la Cible de l'attaque. Ces Dommages sont également des Dommages de combat. Si elle n'a pas infligé de Dommages de combat durant la Phase de Résolution des Duels, la Cible inflige simultanément un nombre de Dommages égal à sa Force à un Héros ou Allié qui a été sur le point de lui infliger des Dommages ou qui lui a infligé des Dommages de combat durant la Phase de Résolution des Dommages sur la Cible, au choix du joueur défenseur.

707.2. Si la Cible du combat est détruite ou retirée du combat pendant la Phase d'Actions ou la Phase de Résolution des Duels, le combat n'est pas interrompu mais rien ne se passe durant la Phase de Résolution des Dommages sur la Cible. Les Alliés ou Héros attaquants libres n'infligeront simplement aucun Dommage durant ce combat.

707.3. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Résolution des Dommages sur la Cible, Réactions exceptées.

708. Phase de Fin de Combat

708.1. Lorsque la Phase de Fin de Combat débute, le combat s'arrête et tous les Héros et Alliés attaquants ou bloqueurs cessent de l'être. Simultanément, les

pouvoirs qui ont pris effet « Quand [nom] attaque », « Quand [nom] bloque » ou « Quand [nom] est bloqué » cessent d'être actifs.

- 708.2. Ensuite, chaque Héros reçoit sa récompense en Points d'Expérience, déterminée en fonction des Alliés adverses qui ont été détruits durant les Phases de Résolution des Duels et des Dommages sur la Cible. Un joueur dont le Héros passe Niveau 3 à ce moment gagne immédiatement la partie.
- 708.3. Enfin, tous les Héros et Alliés qui ont été attaquant ou bloqueur jusqu'à la fin du combat sont inclinés et retournent dans le Monde, puis les pouvoirs qui prennent effet « A la fin du combat » ou « A la fin d'un combat » se déclenchent. Une fois que ces pouvoirs ou que les Réactions qui sont liées à la fin du combat ont été résolus, la Phase de Fin de Combat s'arrête puis le joueur dont c'est le tour peut effectuer de nouvelles actions de jeu comme défini en section 603.1.

Exemple : Vous contrôlez un Fantôme Pandikaze attaquant et dressé. Durant la Phase de Fin de Combat, le Fantôme Pandikaze est tout d'abord incliné et retourne dans le Monde, puis son pouvoir se déclenche et le Fantôme Pandikaze est redressé.

- 708.4. Il est important de remarquer que les récompenses en Points d'Expérience ne sont attribuées qu'une fois les Phases de Résolution des Duels et des Dommages sur la Cible terminées. Cela signifie qu'un Héros ne recevra ses récompenses que s'il n'est pas détruit durant le Combat. Par conséquent, un joueur dont le Héros passe à 0 Point de Vie durant un Combat perd immédiatement la partie, même si la somme des Valeurs d'Expérience des Alliés détruits pendant ce Combat aurait été suffisante pour faire passer son Héros au Niveau 2 ou au Niveau 3.
- 708.5. Aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir durant la Phase de Fin de Combat, Réactions exceptées.

8. Jouer une carte ou un pouvoir

801. Généralités

- 801.1. Un pouvoir représente quelque chose qu'un objet peut faire. Les pouvoirs d'un objet sont décrits dans la boîte de texte de la carte. Sauf indication contraire, ces objets ne peuvent utiliser leurs pouvoirs que s'ils se trouvent dans le Havre Sac ou dans le Monde. Si un pouvoir précise depuis quelle zone il est utilisable, il n'est utilisable que dans cette zone.

Exemple : Le contrôleur du Dollawaran le Banquier ne piochera pas de carte au début de son tour si Dollawaran est dans le Monde, dans sa Main ou dans sa Défausse. Le propriétaire de la Goule ne peut la renvoyer en jeu que si la Goule est dans sa Défausse au début de son tour.

- 801.2. Un saut de ligne dans le texte d'une carte indique un nouveau pouvoir de la carte. Néanmoins, il arrive que certains pouvoirs représentés par des mots-clef soient imprimés sur une seule et même ligne pour économiser de la place. Dans ce cas, ces pouvoirs sont traités séparément.
- 801.3. Les cartes Action et les pouvoirs à paiement ou déclenchés génèrent un effet immédiat lorsqu'ils sont résolus et qui cesse d'exister par la suite. Les pouvoirs continus génèrent un effet ayant une durée définie ou indéfinie.

802. Pouvoir à paiement

- 802.1. Un pouvoir à paiement peut être identifié sur une carte par la structure « Coût : Effet ». Le coût d'utilisation du pouvoir est toujours mentionné avant les deux points, et représente ce que doit payer le contrôleur de la carte pour utiliser le pouvoir. L'effet du pouvoir est mentionné après les deux points.
- 802.2. Une fois joué, un pouvoir à paiement rejoint la File d'Attente et les joueurs ont la possibilité de jouer des Réactions avant sa résolution.
- 802.3. Sauf mention contraire, seul le contrôleur d'un objet peut utiliser un pouvoir à paiement de cet objet. Un joueur peut utiliser un pouvoir à paiement autant de fois qu'il le souhaite du moment qu'il peut en payer le coût d'utilisation.
- 802.4. Certains pouvoirs à paiement présentent le symbole « Incliner » dans leur coût. Pour payer le coût de ce pouvoir, la carte possédant ce pouvoir doit être physiquement inclinée. Une carte ne peut pas être inclinée pour payer un coût si elle est déjà inclinée.



Symbole d'Inclinaison

- 802.5. Un joueur peut utiliser un pouvoir à paiement d'un objet le tour où il arrive dans le Havre Sac ou dans le Monde.

- 802.6. Certaines cartes mentionnent des restrictions quant au nombre de fois qu'un pouvoir à paiement peut être utilisé à chaque tour. Cette restriction ne s'applique qu'à la carte, et non à toutes les cartes possédant le même nom.

Exemple : Vous contrôlez deux Abraknyde dans le Monde. Vous pouvez utiliser une fois le pouvoir de chaque Abraknyde et ainsi invoquer deux Arakne par tour.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de votre Abraknyde pour invoquer une Arakne. Plus tard dans le tour, votre adversaire détruit votre Abraknyde. Ensuite, vous la ramenez dans le Monde avec une Capture d'Âmes. La nouvelle Abraknyde est considérée comme étant une Abraknyde différente, et peut donc utiliser son pouvoir une nouvelle fois.

803. Pouvoir à ressource

- 803.1. Certaines cartes possèdent des pouvoirs à paiement qui peuvent être utilisés pour « produire une Ressource [Élément] ». Ces pouvoirs sont des pouvoirs à paiement spéciaux appelés des « pouvoirs à ressource ».
- 803.2. Un pouvoir à ressource ne peut être utilisé qu'au moment de payer un coût. On ne peut pas utiliser un pouvoir à ressource pour produire une ressource qui sera utilisée pour payer un coût futur.
- 803.3. Un pouvoir à ressource n'est pas mis en File d'Attente comme les autres pouvoirs, la ressource est simplement produite immédiatement. Par conséquent, on ne peut pas réagir à l'effet d'un pouvoir à ressource ou à la production d'une ressource.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir à paiement de votre Piou Bleu pour jouer votre Bowissette. Votre adversaire ne peut pas utiliser son Echech Critique pour annuler le pouvoir du Piou Bleu car ce pouvoir à paiement est un pouvoir à ressource.

804. Pouvoir déclenché

- 804.1. Un pouvoir déclenché peut être identifié de manière non exhaustive par les mots-clé « Quand », « Chaque fois que », « À / Au ». Ces pouvoirs ne peuvent pas être joués par un joueur. En revanche, ils surveillent en continu l'existence de leur événement déclencheur, et se déclenchent quand cet événement est vérifié. Comme les pouvoirs déclenchés ne sont pas joués, ils ne respectent pas les restrictions classiques d'utilisation de pouvoir.
- 804.2. Une fois déclenché, un pouvoir déclenché rejoint la File d'Attente et les joueurs ont la possibilité de jouer des Réactions avant sa résolution.
- 804.3. Un pouvoir déclenché se déclenche à chaque fois que l'événement qu'il surveille intervient, et une seule fois par événement. Si plusieurs occurrences de l'événement surveillé interviennent simultanément, le pouvoir se déclenche autant de fois qu'il y a d'occurrences de l'événement.

Exemple : Vous contrôlez un Gros Smare en jeu. Vous jouez un Parchemin de Chance en recyclant trois cartes Eau. À la résolution du Parchemin de Chance, le pouvoir du Gros Smare se déclenchera trois fois.

- 804.4. Quand un pouvoir déclenché se déclenche, son contrôleur fait tous les choix qui sont exigés par le pouvoir puis le pouvoir rejoint la File d'Attente. Si aucun choix ne peut être légalement réalisé, le pouvoir est annulé sans rejoindre la File d'Attente et ne fait donc rien. Si un pouvoir déclenché produit un effet de manière optionnelle, chaque joueur mentionné par ce pouvoir (ou par défaut le contrôleur du pouvoir si aucun joueur n'est spécifiquement mentionné) décide s'il souhaite réaliser ou non l'effet à la résolution du pouvoir. S'il décide de ne pas réaliser l'effet, rien ne se passe.
- 804.5. Certains pouvoirs déclenchés prennent effet « Quand [nom] attaque », « Quand [nom] bloque » ou « Quand [nom] est bloqué ». Ces pouvoirs prennent effet durant les Phases de Déclaration des Attaquants et des Bloqueurs, au moment où l'Allié ou le Héros possédant ce pouvoir est déclaré en tant qu'attaquant ou bloqueur ou se voit affecter un bloqueur, et exclusivement durant ces Phases. Assigner le Héros ou l'Allié en tant qu'attaquant ou bloqueur ultérieurement via une Action ou un pouvoir ne déclenchera pas ces pouvoirs. Voir 703.2. et 704.2.
- 804.6. Si plusieurs pouvoirs se déclenchent simultanément, les pouvoirs contrôlés par l'adversaire du joueur dont c'est le tour sont mis dans la File d'Attente dans l'ordre de son choix en premier, suivis de ceux contrôlés par le joueur dont c'est le tour dans l'ordre de son choix. Par conséquent, le joueur dont c'est le tour va résoudre ces pouvoirs qu'il contrôle dans l'ordre de son choix en premier, puis son adversaire résout ceux qu'il contrôle dans l'ordre de son choix.

Exemple : Vous contrôlez un Champs d'Astrub et une Mine d'Astrub. Votre adversaire contrôle une Bowissette. Au début de votre tour, l'effet de la Bowissette est mis dans la File d'Attente, puis ceux du Champs d'Astrub et de la Mine d'Astrub. Vous résolvez tout d'abord les effets de recyclage du Champs d'Astrub et de la Mine d'Astrub dans l'ordre de votre choix, puis votre adversaire redresse sa Bowissette s'il le souhaite.

- 804.7. Si un pouvoir se déclenche pendant qu'un joueur est en train de jouer une carte ou un pouvoir, ou se déclenche pendant la résolution d'une carte ou d'un pouvoir, il est mis dans la File d'Attente une fois la carte ou le pouvoir joué, ou une fois la carte ou le pouvoir résolu.

Exemple : Vous jouez une Malédiction d'Halouine en détruisant votre Tofu Mutant. La Malédiction d'Halouine est entièrement résolue, puis enfin le pouvoir déclenché du Tofu Mutant rejoint enfin la File d'Attente.

Exemple : Vous jouez un Sort en inclinant votre Taure. Une fois joué, le Sort est mis en File d'Attente, puis le pouvoir du Taure rejoint la File d'Attente. Lors du vidage de la File d'Attente, le Taure est détruit, puis le Sort est résolu.

- 804.8. Certains pouvoirs déclenchés sont sur le modèle « [Déclencheur], faites [A] ou [B] ». Ce pouvoir signifie « [Déclencheur], vous pouvez faire [A]. Si vous ne le faites pas, faites [B] ».

Exemple : Au début de son tour, le contrôleur du Chacha doit recycler une carte Feu de sa Défausse. S'il ne le fait pas, et ce peu importe la raison, alors le Chacha est détruit.

- 804.9. Un pouvoir déclenché qui se déclenche durant la Phase d'Actions d'un combat ne compte pas comme une action de jeu.

805. Pouvoir continu

- 805.1. Un pouvoir continu est un pouvoir qui n'est ni à paiement, ni déclenché. Le pouvoir n'est pas utilisé par un joueur, il existe simplement dès que les conditions requises pour son existence sont présentes. Certains pouvoirs continus sont identifiés par le mot-clef « Tant que ». Un pouvoir continu génère un modificateur continu. Voir section 812.
- 805.2. Un pouvoir continu génère un effet qui n'a pas de durée spécifiée et qui est actif tant que la source du pouvoir est dans la zone appropriée et possède le pouvoir en question. Le contrôleur de l'objet qui possède le pouvoir continu ne peut pas choisir de « désactiver » ce pouvoir.

Exemple : Le pouvoir du Mulimulou est un pouvoir continu. Vous attaquez avec votre Mulimulou, et votre adversaire bloque avec son Otomaï. Vous ne pouvez pas choisir d'ignorer le pouvoir du Mulimulou afin de ne pas détruire l'Otomaï. Dès qu'il est bloqué, la Force du Mulimulou devient 4.

- 805.3. Comme un pouvoir continu n'est pas joué, il ne peut pas être choisi par une Action ou un pouvoir qui annule un pouvoir qui vient d'être joué.

Exemple : Votre adversaire contrôle un Chef de Guerre Bouftou. Vous ne pouvez pas utiliser d'Échec Critique pour stopper le pouvoir qui donne +1 Force à tous les autres Alliés Bouftou.

- 805.4. Plusieurs pouvoirs continus peuvent tenter d'affecter un même objet de manière simultanée et contradictoire. Dans ce cas de figure, on applique en premier le pouvoir continu qui existe depuis le plus longtemps, puis les suivants par ordre chronologique du plus ancien au plus récent, s'ils sont toujours pertinents. Si plusieurs pouvoirs continus contrôlés par des joueurs différents existent depuis le même moment, on applique ceux-ci en commençant par ceux que contrôle le joueur dont c'est le tour, puis ceux contrôlés par les autres joueurs dans l'ordre du tour.

Exemple : Vous contrôlez un Craqueleur Légendaire dans le Monde, quand votre adversaire joue son propre Craqueleur Légendaire. Comme le vôtre est dans le Monde depuis plus longtemps, c'est son pouvoir qui s'applique et le Craqueleur Légendaire de votre adversaire et ses autres Alliés perdent tous leurs pouvoirs.

806. Pouvoirs à mot-clef

806.1. Agilité

- 806.1a. Le mot-clef « Agilité » représente un pouvoir continu qui modifie les règles de déclaration ou de réaffectation des bloqueurs.
- 806.1b. Un Héros ou un Allié possédant Agilité ne peut pas être bloqué par un Héros ou un Allié adverse qui ne possède pas Agilité. De plus, un Allié ou Héros qui ne possède pas Agilité ne peut pas être placé ou réaffecté comme bloqueur d'un Allié ou Héros adverse possédant Agilité.

806.1c. Un Héros ou un Allié possédant Agilité peut bloquer tout Héros ou Allié avec ou sans Agilité.

806.1d. Des instances multiples du pouvoir Agilité sont redondantes.

806.2. Agressivité

806.2a. Le mot-clef « Agressivité » représente un pouvoir continu qui modifie les règles de déclaration des attaquants.

806.2b. 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.

806.2c. Des instances multiples du pouvoir Agressivité sont redondantes.

806.3. Bonta et Brâkmar

806.3a. Les mots-clef « Bonta » et « Brâkmar » représentent des pouvoirs continus qui modifient les pouvoirs de certaines cartes, écrit sous la forme « Bonta. [Pouvoir] » ou « Brâkmar. [Pouvoir] ». Ces mots-clef signifient alors respectivement « Vous ne pouvez utiliser ou déclencher [Pouvoir] que si votre Héros est d'Alignement Bonta » ou « Vous ne pouvez utiliser ou déclencher [Pouvoir] que si votre Héros est d'Alignement Brâkmar ». Voir 401.3.

806.3b. Les autres pouvoirs de la carte qui ne font pas référence au mot-clef Bonta ou Brâkmar ne sont pas impactés par cette restriction et sont utilisables ou se déclenchent quel que soit l'Alignement de votre Héros.

806.3c. Vous pouvez jouer une carte possédant un pouvoir avec une restriction Bonta ou Brâkmar même si votre Héros n'est pas de cet Alignement. Le pouvoir ne sera tout simplement pas utilisable ou ne se déclenchera pas.

806.4. Capture

806.4a. Le mot-clef « Capture » représente un pouvoir à paiement présent sur certains Alliés de la Famille des Dragodindes possédant également le sous-type Monture, écrit sous la forme « Capture : [Coût] ». Ce pouvoir signifie « Si la Dragodinde possédant ce pouvoir est un Allié, vous pouvez payer [Coût]. Si vous le faites, cette Dragodinde cesse d'être un Allié et devient un Equipement-Monture porté par l'Allié ou le Héros de votre choix » et le [Coût] est appelé le « coût de Capture » de la Dragodinde. Une fois son coût de Capture payé, on dit que la Dragodinde est « capturée ».

806.4b. Vous ne pouvez payer un coût de Capture que lorsque vous pourriez normalement utiliser un pouvoir à paiement.

806.4c. Une fois capturée, la Dragodinde devient un Equipement à part entière. Elle ne peut plus être choisie par une carte choisissant explicitement un Allié, mais devient vulnérable à celles qui choisissent les Equipements. De plus, la Dragodinde capturée est mise dans la Défausse de son propriétaire quand son porteur quitte le jeu.

806.5. « Classe »

- 806.5a. Le pseudo mot-clef « Classe » mentionne de manière explicite une Classe de personnage. Ce pouvoir représente des pouvoirs continus qui modifient les pouvoirs de certaines cartes, écrit sous la forme « Classe. [Pouvoir] », comme par exemple « Osamodas. [Pouvoir] » ou « Eniripsa. [Pouvoir] ». Ces mots-clef signifient alors respectivement « Vous ne pouvez utiliser ou déclencher [Pouvoir] que si votre Héros est de Classe [Classe] ».

Exemple : Le pouvoir de Srammy ne se déclenchera que si votre Héros est Sram. Si votre Héros est d'une autre Classe, ce pouvoir ne sera pas actif.

- 806.5b. Les autres pouvoirs de la carte qui ne font pas référence au mot-clef « Classe » ne sont pas impactés par cette restriction et sont utilisables ou se déclenchent quel que soit la Classe de votre Héros.
- 806.5c. Vous pouvez jouer une carte possédant un pouvoir avec une restriction de Classe même si votre Héros n'est pas de cette Classe. Le pouvoir ne sera tout simplement pas utilisable ou ne se déclenchera pas.

806.6. Défense

- 806.6a. Le mot-clef « Défense » représente un pouvoir continu qui modifie la manière de jouer un Allié.
- 806.6b. Un Allié possédant Défense peut être joué pendant la Phase d'Actions d'un combat où son contrôleur est le joueur défenseur. Dans ce cas, il est alors placé comme bloqueur d'un Allié qu'il peut légalement bloquer.
- 806.6c. Si l'Allié possédant Défense ne peut pas être placé comme bloqueur d'un Allié qu'il peut légalement bloquer, il reste dans la main de son propriétaire.
- 806.6d. Certains Alliés possèdent un pouvoir qui se déclenche lorsque cet Allié « apparaît en Défense ». On dit qu'un Allié apparaît en Défense s'il apparaît après avoir été joué par l'intermédiaire de son pouvoir Défense. Ce pouvoir ne se déclenchera pas si l'Allié apparaît de toute autre manière qui soit (en ayant été mis en jeu ou joué normalement hors combat, par exemple).
- 806.6e. Des instances multiples du pouvoir Défense sont redondantes.

806.7. Ethérée

- 806.7a. Le mot-clef « Ethéré » ou « Ethérée » apparaît sur certains Equipements et combine deux pouvoirs. Le premier est un pouvoir continu qui modifie la manière dont l'Equipement possédant le pouvoir Ethéré apparaît. Le second est un pouvoir déclenché. Ce pouvoir est écrit sous la forme « Ethéré [Nombre] » et signifie « Cet Equipement apparaît avec [Nombre] Ethers. Quand vous retirez le dernier Ether, détruisez cet Equipement ».
- 806.7b. Un Ether est un marqueur nommé.
- 806.7c. Des instances multiples du pouvoir Ethérée sont cumulatives.

806.8. Fantôme

- 806.8a. Le mot-clef « Fantôme » représente un pouvoir continu qui est actif quand la carte qui le possède est dans une Défausse. Ce pouvoir signifie « Si cette carte est dans votre Défausse, vous pouvez payer un nombre de Ressources (Neutre) égal à son Niveau plus 1 pour la remettre en jeu dans le Monde ».
- 806.8b. 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.
- 806.8c. Des instances multiples du pouvoir Fantôme sont redondantes.

806.9. Géant

- 806.9a. Le mot-clef « Géant » représente un pouvoir continu qui modifie la manière dont l'Allié ou le Héros ayant Géant inflige ses Dommages de combat lorsqu'il est attaquant.
- 806.9b. Contrairement aux Héros ou Alliés ne possédant pas Géant, le Héros ou Allié ayant Géant peut répartir en combat un nombre de Dommages égal à sa Force entre l'ensemble des Héros ou Alliés qui le bloquent, comme son contrôleur le souhaite.

Exemple : Votre adversaire bloque votre Corailleur avec deux Bouftou. Lors de la résolution de ce duel, vous pouvez choisir d'infliger deux Dommages à chaque Bouftou pour les détruire tous les deux.

- 806.9c. Ensuite, si tous les Héros ou Alliés qui bloquent le Héros ou l'Allié ayant Géant se voient infliger des Dommages létaux, les Dommages restant peuvent être infligés à la Cible de l'attaque qui pourra également, le cas échéant, infliger ses propres Dommages au Héros ou à l'Allié ayant Géant.

Exemple : Vous attaquez le Héros Opée Tissoin de votre adversaire avec un Corailleur. Votre adversaire bloque le Corailleur avec son Bouftou. Lors de la résolution de ce duel, vous pouvez choisir d'infliger deux Dommages au Bouftou pour le détruire, puis les deux Dommages restants sur Opée Tissoin car le Corailleur possède Géant. Le joueur défenseur peut choisir de faire infliger un Dommage au Corailleur par Opée Tissoin.

- 806.9d. Des instances multiples du pouvoir Géant sont redondantes.

806.10. Héros

- 806.10a. Le mot-clef « Héros » représente un pouvoir qui modifie les Règles de Construction de paquet énoncées en 101, écrit sous la forme « Héros : [Caractéristique] ». Ce pouvoir signifie alors : « Vous ne pouvez inclure cette carte dans votre paquet que si votre Héros possède le Trait [Caractéristique] ».

Exemple : Vous décidez de construire un paquet autour du Héros Osamodas Trantmy Londami. Vous êtes autorisés à y ajouter le Sort

Laisse Spirituelle qui est un Sort « Héros : Osamodas ». Vous ne pouvez néanmoins pas y ajouter le Sort Brokle, qui est un Sort « Héros : Iop », et ce même si votre paquet contient des Alliés de Classe Iop.

- 806.10b. Cette restriction n'impacte que les Règles de Construction de paquet. Si votre Héros perd le Trait [Caractéristique] au cours d'une partie, vous pouvez tout de même jouer cette carte du moment qu'elle respecte les critères de lancement habituels d'une carte.

Exemple : Pendant une partie, vous jouez un Tourmenteur sur Trantmy Londami qui cesse d'être un Osamodas et devient un Chevalier. Vous pouvez toujours jouer la Laisse Spirituelle si vous contrôlez un Allié Osamodas même si votre Héros a perdu ce Trait.

- 806.10c. Lors d'un tournoi en scellé ou en draft, toute carte possédant une restriction de Héros doit obligatoirement être laissée dans la réserve si le Héros choisi de vérifie pas le critère [Caractéristique].

806.11. Renfort

- 806.11a. Le mot clef « Renfort » représente un pouvoir continu qui modifie la manière de jouer un Allié.
- 806.11b. Un Allié possédant Renfort peut être joué pendant la phase d'actions d'un combat où son propriétaire est le joueur attaquant, et que son Héros est attaquant dans ce combat.
- 806.11c. Un Allié qui apparaît en Renfort n'apparaît pas en tant qu'attaquant. Il apparaît en dehors du combat, dans le Monde.
- 806.11d. Certains Alliés possèdent un pouvoir qui se déclenche lorsque cet Allié « apparaît en Renfort ». On dit qu'un Allié apparaît en Renfort s'il apparaît après avoir été joué par l'intermédiaire du pouvoir Renfort. Ce pouvoir ne se déclenchera pas si l'Allié apparaît de toute autre manière qui soit (en ayant été mis en jeu ou joué normalement hors combat, par exemple).
- 806.11e. Des instances multiples du pouvoir Renfort sont redondantes.

806.12. Résistance

- 806.12a. Le mot-clef « Résistance » représente un pouvoir continu qui génère un modificateur de prévention, écrit sous la forme « Résistance [Élément] [Nombre] ». Ce pouvoir signifie alors : « Si des Dommages de type [Élément] devaient être infligés à ce Héros ou cet Allié, réduisez ces Dommages de [Nombre] ».
- 806.12b. Si des Dommages devraient être réduits à moins de 0, ils sont réduits à 0 à la place.
- 806.12c. Des instances multiples du pouvoir Résistance s'appliquant au même Élément sont cumulatives.

Exemple : Vous contrôlez Deyko Nexion qui possède Résistance Terre 1. Il porte un Anneau Stradamus qui lui confère également Résistance Terre 1. On considère alors qu'il possède Résistance Terre 2.

806.13. Tacle

- 806.13a. 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 ».
- 806.13b. 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.
- 806.13c. Des instances multiples du pouvoir Tacle sont redondantes.

807. Choix

- 807.1. Certaines cartes ou pouvoirs exigent un ou plusieurs choix de la part du joueur qui contrôle la carte ou le pouvoir. Ces choix doivent être effectués au moment où le pouvoir est activé ou déclenché, ou au moment où la carte est jouée, et doivent respecter les Règles de Portée énoncées précédemment.
- 807.2. Chaque choix impose des critères de choix décrits dans le texte de la carte. Un objet ne peut pas être choisi s'il ne satisfait pas aux critères imposés.
- 807.3. Si une carte ou pouvoir exige de choisir plusieurs objets, un même objet ne peut pas être choisi plusieurs fois, sauf si le contraire est explicitement spécifié.
- 807.4. Seuls les objets clairement identifiés par le mot-clef « choix » doivent être choisis lorsque la carte est jouée ou le pouvoir est utilisé. Les autres objets affectés sont déterminés à la résolution de la carte ou du pouvoir.

Exemple : L'Action Capture d'Âmes ne demande pas au joueur d'effectuer de choix.

808. Jouer une carte ou un pouvoir à paiement

- 808.1. En règle générale, un joueur ne peut jouer une carte ou un pouvoir à paiement que si la File d'Attente est vide, et seulement durant sa Phase Principale ou la Phase d'Actions d'un combat. Si la File d'Attente n'est pas vide, aucun joueur ne peut jouer de carte ou de pouvoir à paiement avant que la File d'Attente ne soit intégralement vidée.
- 808.2. Pour jouer une carte ou un pouvoir à paiement, son contrôleur doit réaliser l'ensemble des étapes décrites ci-après, dans l'ordre énoncé. Le joueur ne peut pas commencer à réaliser ces étapes si quelque chose l'empêche de jouer sa carte ou le pouvoir à paiement. Si un joueur ne peut pas réaliser une des étapes décrites ci-après, l'ensemble des étapes réalisées précédemment est annulé.
 - 808.2a. Le joueur déclare son intention de jouer une carte ou un pouvoir à paiement. S'il souhaite jouer une carte ou un pouvoir d'une carte présente dans sa Main, ce joueur révèle alors la carte de sa Main. La carte doit rester visible dans la zone de jeu et identifiable durant toutes

les étapes décrites ci-après. Ensuite, la carte ou l'effet entre dans la File d'Attente.

- 808.2b. Si la carte ou le pouvoir peut générer plusieurs effets différents séparés par un mot-clef « ou », le joueur décide quel effet il va choisir de réaliser.
- 808.2c. Si la carte a un Niveau variable « X », ou si le pouvoir possède un coût variable « X », le joueur annonce la valeur de la variable X.
- 808.2d. Si la carte ou le pouvoir exige au joueur d'effectuer un ou plusieurs choix, le joueur détermine d'abord combien de choix il va réaliser (si le nombre de choix n'est pas imposé par le texte ou le Niveau de la carte), puis réalise l'ensemble de ces choix. Un même objet ne peut pas être choisi plusieurs fois.
- 808.2e. Si la carte ou le pouvoir affecte différemment les objets choisis, le joueur choisit comment chaque objet choisi sera affecté. Si la carte ou le pouvoir permet de répartir des Dommages entre plusieurs objets choisis, le joueur doit spécifier une répartition de telle sorte que chaque objet choisi reçoive au minimum 1 Dommage.
- 808.2f. Le joueur détermine le coût total de la carte ou du pouvoir. Il s'agit généralement du Niveau de la carte ou du coût d'utilisation du pouvoir, coûts additionnels inclus, modifié par tout effet pouvant augmenter ou réduire ce coût. Sous certaines conditions, une carte peut être jouée « gratuitement ». Dans ce cas, on considère que la carte est de Niveau 0 lors du calcul du coût total. Si le joueur veut jouer un Équipement et décide de le fabriquer, on détermine le coût de fabrication de l'Équipement à la place.
- 808.2g. Si le coût total implique un coût en ressources, le joueur peut incliner des cartes qu'il contrôle pour produire des ressources ou utiliser des pouvoirs à ressource. Chaque carte inclinée de cette manière produit une ressource du type de l'Élément de la carte inclinée.
- 808.2h. Enfin, le joueur paye le coût total, en payant les coûts partiels dans l'ordre mentionné sur la carte. Une fois le coût total payé, la carte ou le pouvoir est joué et les joueurs ont l'opportunité de jouer une Réaction chacun, en commençant par l'adversaire du joueur qui joue la carte ou le pouvoir.

Exemple : Vous souhaitez jouer le Sort de classe Colère de Iop. Vous révéléz la carte Colère de Iop depuis votre Main et la posez sur table. Ensuite, vous décidez que la variable X vaudra 4. Vous décidez ensuite que vous allez choisir 2 Alliés ou Héros, puis choisissez le Bouftou Blanc et le Jicé Aouaire de votre adversaire. Vous répartissez les 4 Dommages en en assignant 3 au Jicé Aouaire et 1 au Bouftou Blanc. Ensuite, vous déterminez le coût de la Colère de Iop : comme le Sort est de Niveau 4, son coût est de 4. Vous inclinez ensuite 4 cartes que vous contrôlez. La Colère de Iop est jouée !

809. Jouer une Réaction

- 809.1. Le mot-clef « Réaction » peut être présent sur une carte. Jouer une carte ou utiliser un pouvoir précédé du mot-clef « Réaction » est appelé « Réagir » à

un événement. Ce mot-clef modifie le moment où une carte peut être jouée ou un pouvoir utilisé : on peut réagir à un événement à n'importe quel moment.

- 809.2. Une carte Action dont le texte est précédé du mot-clef « Réaction » ne peut être jouée que lorsque l'événement auquel elle peut réagir vient d'arriver ou est sur le point d'arriver, et seulement immédiatement à ce moment. Dans ce cas, cette carte Action peut être jouée même si la File d'Attente n'est pas vide. La carte Action jouée en réaction est placée à la fin de la File d'Attente.

Exemple : Votre adversaire joue un Sort de classe Iop Charge sur son Héros. En règle générale, vous ne pouvez pas intervenir avant que la Charge n'ait été entièrement résolue. Néanmoins, vous avez dans votre Main une carte Échec Critique ! Cette carte est une carte Réaction, et peut être jouée lorsqu'un Sort, une Action ou un pouvoir vient d'être joué. La Charge vient justement d'être jouée, et est un choix valide pour Échec Critique !

Exemple : Vous avez en Main une carte Flèche d'Immolation. Vous ne pouvez pas jouer la Flèche d'Immolation avant qu'un Héros ou qu'un Allié adverse ne s'incline.

- 809.3. Un pouvoir à paiement précédé du mot-clef « Réaction » ne peut être utilisé que lorsque l'événement auquel il peut réagir vient d'arriver ou est sur le point d'arriver. Dans ce cas, le pouvoir peut être joué même si la File d'Attente n'est pas vide. Le pouvoir joué en réaction est placé à la fin de la File d'Attente.

Exemple : Vous contrôlez Tolot dans le Monde. Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de Tolot pour piocher une carte, sauf si vous venez de jouer une carte de type Équipement.

- 809.4. Un pouvoir déclenché précédé du mot-clef « Réaction » ne se déclenche que lorsque l'événement auquel il peut réagir vient d'arriver ou est sur le point d'arriver. Comme pour tous les pouvoirs déclenchés, un joueur ne peut pas choisir de déclencher ce pouvoir « Réaction » quand il le souhaite.

Exemple : L'Allié Vampyro possède un pouvoir qui vous permet de reprendre le Vampyro dans votre Main si le Vampyro devait être détruit. Vous ne pouvez pas choisir de « déclencher » ce pouvoir quand vous le souhaitez pour reprendre le Vampyro dans votre Main. Ce pouvoir ne se déclenchera que si Vampyro devait être détruit, seulement à ce moment, et le fera automatiquement.

- 809.5. Certaines Actions ou certains pouvoirs peuvent demander aux joueurs d'effectuer plusieurs actions de jeu en séquence, ces actions de jeu étant séparées par les symboles « : » « , » ou « . » ou le mot « Puis ». Dans ce cas, on ne peut réagir à un instant donné qu'à la prochaine des actions de jeu à effectuer dans la séquence : seule cette action de jeu est sur le point d'arriver. Si aucun des joueurs ne souhaite réagir à cette action, alors elle est effectuée et les joueurs ont à présent la possibilité de réagir à l'action de jeu suivante dans la séquence, qui est à son tour sur le point d'arriver.

Exemple : Pendant la résolution de la Jeunesse d'Ogrest, les joueurs sont tout d'abord sur le point de redresser l'Allié ou le Héros choisi, et les deux joueurs auront la possibilité de réagir à cet événement. Une fois les

éventuelles Réactions résolues, l'Allié ou le Héros sera redressé, puis l'Allié ou le Héros choisi sera sur le point de gagner le bonus en Force, événement auquel les deux joueurs pourront réagir avec Shika Ingals par exemple. Une fois ces Réactions résolues le bonus sera accordé s'il n'a pas été annulé, ce qui achève la résolution de Jeunesse d'Ogrest.

- 809.6. Chaque joueur ne peut réagir qu'une seule fois à un événement donné. On peut réagir à une Réaction de son adversaire. Si les deux joueurs souhaitent réagir au même événement, l'adversaire du joueur qui contrôle l'objet qui génère l'événement à la priorité pour jouer sa Réaction. Si un ou plusieurs pouvoirs déclenchés contrôlés par le même joueur se déclenchent en Réaction à un événement donné, ce joueur décide quel pouvoir déclenché s'applique.

Exemple : Le Héros de votre adversaire vient de gagner 1 Point d'Expérience. Vous réagissez à cet événement en jouant une Curiosité Dangereuse. Comme vous avez déjà réagi à l'événement « Gagner de l'Expérience », vous ne pouvez pas jouer de seconde Curiosité Dangereuse.

- 809.7. Réagir à un événement durant la Phase d'Actions d'un combat est en dehors de la séquence d'actions effectuées en alternance par les joueurs.

Exemple : Durant la Phase d'Actions d'un combat, votre adversaire utilise son action pour jouer une Vague Tournoyante. Vous réagissez en jouant un Échec Critique dessus. Une fois la File d'Attente vidée, vous avez la possibilité d'effectuer une action et non votre adversaire.

810. Résoudre un effet dans la File d'Attente

- 810.1. Dès qu'aucun joueur ne peut ou ne souhaite jouer de Réaction à un effet dans la File d'Attente, l'ensemble des effets actuellement dans la File d'Attente essaye de se résoudre, en commençant par le dernier effet entré dans la File d'Attente. À partir de ce moment, aucun joueur ne peut jouer de carte ou utiliser de pouvoir tant que la File d'Attente n'est pas entièrement vidée, excepté des Réactions.
- 810.2. Pour chaque effet dans la File d'Attente, son contrôleur essaye de le résoudre en suivant les instructions définies ci-après :

- 810.2a. Si l'effet impacte un ou plusieurs objets choisis par son contrôleur au moment où il a joué la carte ou utiliser le pouvoir qui génère l'effet, on vérifie si les objets choisis sont toujours présents. Un choix est devenu illégal si l'objet choisi ne satisfait plus les conditions de lancement de la carte ou d'utilisation du pouvoir. Un choix devenu illégal n'est pas réalisé à nouveau. Si tous les choix sont devenus illégaux, l'effet est annulé.

Exemple : Votre adversaire joue une Ronce sur votre Piou Rouge. Votre Piou Rouge doit recevoir 2 Dommages, donc vous réagissez à la Ronce en jouant une Potion de Rappel sur lui, et il revient dans votre Main. Le seul choix effectué au lancement de la Ronce est maintenant illégal et son effet est annulé.

- 810.2b. Si l'effet n'a pas été annulé, il se résout. Pour le faire, son contrôleur suit l'ensemble des instructions écrites sur la carte qui génère l'effet, dans l'ordre du texte. Si l'effet demande au joueur de prendre d'autres décisions que celles qui ont été prises quand la carte a été jouée ou

quand le pouvoir a été utilisé, il prend ses décisions au moment où la carte lui demande de le faire.

Exemple : Vous jouez le Sort Capture d'Âmes. Ce Sort ne vous demande pas d'effectuer de choix. À la résolution de la Capture d'Âmes, vous décidez quel Monstre est renvoyé dans le Monde ou dans votre Havre Sac.

- 810.2c. Si seulement certains des choix effectués sont devenus illégaux, l'effet n'affectera que les choix qui demeurent légaux. La portion de texte de la carte qui impacte les choix illégaux est simplement ignorée.

Exemple : Votre adversaire joue une Pandatak sur votre Bouftou et votre Piou Bleu. Votre Bouftou doit recevoir 2 Dommages, donc vous réagissez au Pandatak en jouant une Potion de Rappel sur lui, et il revient dans votre Main. Un des choix effectués au lancement de la Pandatak est désormais illégal (le Bouftou, qui n'est plus dans le Monde) mais il reste un choix valide (le Piou Bleu) donc Pandatak se résout. Le Piou Bleu reçoit 3 Dommages et le morceau de texte impactant le Bouftou est ignoré.

- 810.2d. Certains effets demandent aux joueurs de déterminer une caractéristique d'un objet. Si cet objet n'est plus en jeu au moment de la résolution de l'effet, on se réfère aux dernières informations connues concernant cette caractéristique.

Exemple : Arty inflige des Dommages égaux à sa Force quand on le détruit. Comme il n'est plus en jeu au moment où on détermine sa Force (il vient d'être détruit), on se réfère à la Force d'Arty au moment où il a été détruit. Si Arty portait une Coiffe du Bouftou ou bénéficiait d'une Charge, il infligera 4 Dommages à l'Allié ou au Héros choisi.

- 810.3. À la fin de la résolution de l'effet, un des événements suivants se réalise :

810.3a. Une carte Allié, Zone, Salle ou Équipement apparaît dans un Havre Sac ou dans le Monde.

810.3b. Une carte Action est mise dans la Défausse de son propriétaire.

810.3c. Un pouvoir crée un ou plusieurs modificateurs puis sort de la File d'Attente et cesse d'exister.

- 810.4. Enfin, on entame la résolution du prochain effet dans la File d'Attente en recommençant le processus autant de fois que nécessaire. Lorsque la File d'Attente est vide, le joueur dont c'est le tour si on se trouve en Phase Principale ou le joueur suivant celui qui a effectué la dernière action de jeu dans l'ordre du tour si on se trouve en Phase d'Actions d'un combat peut effectuer une nouvelle action.

811. Modificateurs de Remplacement

- 811.1. Le texte d'une carte ou d'un pouvoir comportant les mots-clef « À la place » indique un modificateur de remplacement. Un modificateur de remplacement modifie un événement en un autre. La modification n'est pas ajoutée dans la File d'Attente, elle est immédiate une fois le pouvoir ou la carte qui génère la modification résolu.

- 811.2. Un événement qui a été modifié en un autre ne se produit pas. Un pouvoir déclenché qui se déclencherait habituellement quand l'événement modifié intervient ne se déclenche donc pas.

Exemple : Votre Héros porte une Cape du Prespic. Il entre en combat contre un Bouftou qui va lui infliger 2 Dommages. En réaction, vous jouez un Sort de classe Osamodas Protège qui redirige ces 2 Dommages vers un autre Allié. Votre Héros ne recevra aucun Dommage, et par conséquent le pouvoir de la Cape du Prespic ne se déclenchera pas.

- 811.3. Certains modificateurs de remplacement remplacent une quantité de Dommages qui devraient être infligés à un Héros ou un Allié par une quantité de Dommages infligés à un autre Héros ou Allié à la place. Ces modificateurs de remplacement spéciaux sont appelés des modificateurs de redirection de Dommages. Sauf mention contraire, des Dommages redirigés conservent leur source initiale, leur quantité et leur type de Dommages. Des Dommages de combat redirigés restent des Dommages de combat.

Exemple : Votre Corailleur doit infliger des Dommages au Héros de votre adversaire, qui joue une Diversion en choisissant son Héros et son Moskito. Le Moskito recevra 4 Dommages de type Eau.

- 811.4. Certains modificateurs de remplacement permettent de réduire une quantité de Dommages qui devraient être infligés à un Héros ou un Allié. Ces modificateurs de remplacement spéciaux sont appelés des modificateurs de prévention. Si après prévention une source doit infliger 0 Dommage, elle n'inflige aucun Dommage. Cela signifie que les pouvoirs déclenchés par le fait que des Dommages soient infligés ne se déclenchent pas. Le pouvoir « Résistance » génère un modificateur de prévention.

Exemple : Votre Héros Opée Tissoin porte une Cape du Prespic. Le Bouftou de votre adversaire inflige des Dommages à Opée Tissoin. Vous utilisez le pouvoir Réaction de Opée Tissoin pour réduire les Dommages du Bouftou de 2. Le pouvoir de la Cape du Prespic ne se déclenchera pas pour infliger 1 Dommage au Bouftou.

812. Modificateurs Continus

- 812.1. Certaines cartes génèrent des effets qui modifient l'état de la partie au cours du temps. Ces effets sont appelés des modificateurs continus. Ces modificateurs sont soit indéfinis, soit définis.

- 812.2. Un modificateur continu indéfini est un modificateur qui n'a aucune durée spécifiée, qui n'est lié à aucun état de la partie et qui dure jusqu'à la fin de la partie ou tant que la carte qui génère le modificateur est dans la zone de jeu appropriée. Un modificateur continu est appliqué en permanence et utilise l'état courant de la partie à chaque instant pour déterminer les informations dont il a besoin.

Exemple : Le pouvoir du Vrombyx génère un modificateur continu indéfini qui recalcule en permanence la Force du Vrombyx, et ce quelle que soit la zone de jeu où le Vrombyx se trouve.

- 812.3. Un modificateur continu défini est un modificateur qui est généré lorsqu'un événement se produit ou est vérifié, ou à la résolution d'une carte ou d'un

pouvoir. Ces modificateurs ont généralement une durée de spécifiée. Dans le cas contraire, ces modificateurs durent jusqu'à la fin de la partie.

- 812.3a. Certains modificateurs continus définis sont générés par un pouvoir qui ne s'applique que « Tant que [carte] reste [Condition] ». Si, à n'importe quel instant entre le moment où le pouvoir est mis dans la File d'Attente et le moment où on vérifie l'existence du modificateur, la carte en question cesse de vérifier la condition, alors le modificateur continu qui résulte du pouvoir cesse d'exister. Il n'est pas de nouveau créé si la carte vérifie ultérieurement la condition d'existence.

Exemple : Vous utilisez le pouvoir de Shimay Rouch pour lui donner +1 en Force et la réduction de Dommages. Plus tard dans le tour, vous redressez Shimay Rouch, puis l'inclinez à nouveau pour payer un coût. Même s'il est de nouveau incliné, Shimay Rouch ne bénéficie plus de ses bonus acquis précédemment.

- 812.3b. Un modificateur continu défini qui s'applique à plusieurs cartes ne verrouille pas de manière déterminée l'ensemble des cartes auxquelles il s'applique. En revanche, ce modificateur vérifie en permanence l'ensemble des cartes auxquelles il s'applique, et peut donc affecter des cartes qui n'étaient pas affectées à sa création, ou cesser d'affecter des cartes qui l'étaient initialement.

Exemple : Stratégie de Groupe génère un modificateur continu défini à sa résolution qui affecte tous vos Alliés dans le Monde. Un Allié présent dans le Monde à la résolution de Stratégie de Groupe et qui se déplace dans votre Havre Sac ou dont vous perdez le contrôle ne bénéficie plus du bonus en Force. En revanche, un Allié qui apparaît dans le Monde après la résolution de Stratégie de Groupe bénéficiera tout de même du bonus en Force.

9. Règles du Jeu en Multijoueurs

901. Généralités

- 901.1. Une partie en Multijoueurs est une partie qui se déroule avec plus de deux joueurs, repartis en deux équipes distinctes de taille identique. Cette section 9 couvre les Règles de Tournoi concernant ces parties en Multijoueurs, et exclusivement ces parties.
- 901.2. En cas de conflit entre une règle dédiée à une partie avec deux joueurs et une règle dédiée à une partie en Multijoueurs, c'est toujours la règle dédiée à une partie en Multijoueurs qui l'emporte.
- 901.3. Pour une partie en Multijoueurs, chaque joueur doit se munir de son propre paquet. Chaque paquet doit respecter les règles de construction classiques propres au format dans lequel la partie est jouée, avec l'exception suivante :
- 901.3a. Certaines cartes portent le trait « Unique » dans leur ligne de traits. Ces cartes forment une exception à la règle de construction de paquet. Une carte ayant le trait « Unique » ne peut pas être jouée en plus de un exemplaire dans l'ensemble des paquets des joueurs d'une même équipe.

Exemple : Jean-Jacques et Matthieu souhaitent participer ensemble à un tournoi pour équipes de deux joueurs. Si Jean-Jacques décide de jouer Nomekop le Crapoteur dans son paquet, Matthieu ne pourra pas l'inclure dans le sien, et inversement.

- 901.4. Les cartes dans un Havre Sac ou dans le Monde, les Pioches, les Défausses ou les Mains ne sont pas communes aux joueurs d'une même équipe. Néanmoins, tous les joueurs d'une équipe ont accès à toutes les informations qui sont accessibles à un membre de l'équipe, comme par exemple le contenu des Mains ou d'une Pioche lors d'une recherche. En revanche, un joueur n'est pas autorisé à manipuler les cartes de ses partenaires.
- 901.5. Les joueurs d'une même équipe sont autorisés à communiquer entre eux et à discuter de choix stratégiques.

902. Gagner et perdre

- 902.1. Contrairement aux parties avec seulement deux joueurs, une partie en Multijoueurs ne s'arrête pas quand un des Héros est détruit. A la place, les procédures suivantes sont appliquées dans l'ordre :
- 902.1a. Tout d'abord, tous les objets contrôlés par le propriétaire du Héros détruit sont bannis (Main, Pioche, Défausse, Alliés...). Les objets dont ce joueur est le propriétaire mais qu'il ne contrôle pas ne sont pas affectés par cette règle.

Exemple : Vous jouez une Corruption pour échanger votre Bouftou avec le Cocabulia d'un joueur adverse. Plus tard, votre Héros est détruit. Le Cocabulia est banni, néanmoins votre adversaire conserve le Bouftou.

- 902.1b. Ensuite, toutes les cartes et les pouvoirs contrôlés par ce joueur dans la File d'Attente sont également bannis, et tous les pouvoirs qui ont été générés par une carte contrôlée par ce joueur cessent d'être actifs.

Exemple : Pendant votre tour, vous activez le pouvoir de votre Incarnam. Plus tard avant le début de votre prochain tour, votre Héros est détruit. Le pouvoir d'Incarnam cesse immédiatement d'être actif et les joueurs peuvent de nouveau déclarer une attaque.

- 902.1c. Enfin, le joueur qui vient de perdre son Héros quitte la partie. Il perd le droit de jouer des cartes et d'influencer physiquement la situation de jeu de quelque manière que ce soit. Il peut néanmoins continuer à communiquer avec ses partenaires s'il le souhaite. En conditions de tournoi, un joueur qui quitte la partie ne peut pas quitter la table de jeu.

- 902.2. Les conditions de victoire sont adaptées pour une partie en Multijoueurs. Il existe plusieurs manières de gagner ou perdre une partie en Multijoueurs :

- 902.2a. Une équipe perd la partie si les Points de Vie de tous leurs Héros sont réduits à zéro. On parle dans ce cas de « Victoire au Combat » pour l'équipe adverse.

- 902.2b. Une équipe gagne la partie si les Héros qui la composent ont amassé au cours de la partie un total de dix-huit Points d'Expérience multiplié par le nombre de Héros qui la composent en début de partie. On parle dans ce cas de « Victoire à l'Expérience » pour cette équipe. Ces Points d'Expérience sont appelés des « Points d'Expérience d'Equipe » et ne sont pas perdus lorsqu'un Héros est détruit.

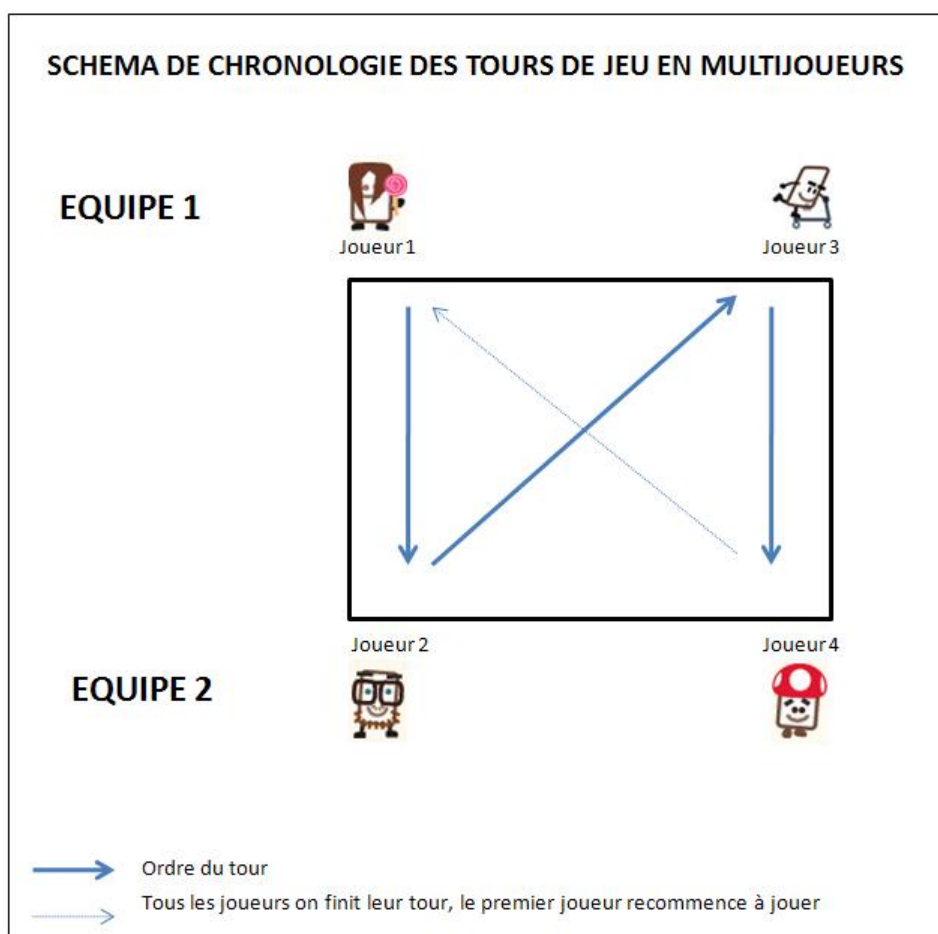
Exemple : Dans une partie en équipes de 2 joueurs, la Victoire à l'Expérience est atteinte lorsqu'une équipe gagne $2 \times 18 = 36$ Points d'Expérience. Dans une partie en équipes de 3 joueurs, la Victoire à l'Expérience est atteinte lorsqu'une équipe gagne $3 \times 18 = 54$ Points d'Expérience.

- 902.2c. Un Héros qui gagne son dix-huitième Point d'Expérience individuel ne passe pas au Niveau 3 lors d'une partie en Multijoueurs. Au lieu de cela, il reste Niveau 2 et la partie se poursuit normalement. Ce Héros peut donc le cas échéant gagner plus de dix-huit Points d'Expérience.

903. Installation et chronologie des tours de jeu

- 903.1. Lors d'une partie en Multijoueurs, chaque équipe s'assied du même côté de la table. Les joueurs déterminent tout d'abord quelle équipe va commencer à jouer, avant de dévoiler les Héros et les Havres Sacs. Il est préconisé de faire jouer un membre de chaque équipe à « Chi-Fu-Mi », mais toute autre méthode aléatoire est acceptable, comme par exemple, un lancer de dé ou un tirage à pile ou face. Une fois que l'équipe qui va commencer a été déterminée, chaque équipe décide de comment elle s'organise : les joueurs d'une même équipe peuvent à ce moment échanger leur place autour de la table.
- 903.2. Une fois les joueurs assis à leur place définitive, les Héros et les Havres Sacs sont dévoilés, puis la partie commence avec le tour du joueur assis le plus à gauche de l'équipe qui commence. Une fois ce tour terminé, le tour de l'adversaire qui lui fait vis-à-vis commence, suivi par le tour du joueur situé

immédiatement à droite du joueur qui a commencé, et ainsi de suite. Le diagramme ci-après illustre la chronologie des tours de jeu pour une partie à deux joueurs dans chaque équipe.



903.3. La chronologie des tours de jeu n'est pas modifiée lorsqu'un Héros est détruit. Il est donc possible que suite à la destruction d'un Héros, deux joueurs de la même équipe soient amenés à jouer l'un après l'autre.

903.4. Le déroulement de la Phase d'Actions d'un combat ou des séquences de Réactions respecte la même chronologie que celle des tours de jeu. La File d'Attente ne se vide que quand aucun des joueurs ne souhaite jouer de Réaction à un effet dans la File d'Attente.

904. Adaptation des Règles de Portée

904.1. Les Règles de Portée s'appliquent à l'identique lors d'une partie en Multijoueurs, à l'exception de la règle 508.1b. qui devient :

904.1a. Une carte présente dans un Havre Sac ne peut affecter qu'un objet présent dans le Havre Sac de son contrôleur, dans la File d'Attente, sous son contrôle dans le Monde ou sous le contrôle d'un de ses partenaires dans le Monde. Elle ne peut pas affecter un objet présent dans le Havre Sac d'un de ses adversaires ou d'un de ses partenaires, ou un objet dans le Monde contrôlé par un de ses adversaires.

Exemple : Vous pouvez utiliser le pouvoir de votre Demi Finame depuis votre Havre Sac pour augmenter la Force du Bouftou d'un de vos partenaires présent dans le Monde.

905. Déroulement du Combat

- 905.1. Le déroulement du Combat respecte dans son ensemble les règles définies pour les parties avec deux joueurs, à l'exception de la Phase de Déclaration des Bloqueurs. La règle 704.1. qui restreint les possibilités de déclaration est modifiée et devient :
- 905.1a. Lorsque la Phase de Déclaration des Bloqueurs commence, le joueur défenseur déclare les cartes qu'il va envoyer au combat. Il peut déclarer toute carte Allié ou Héros dressée dans le Monde qu'il contrôle, excepté la Cible de l'attaque. Il peut aussi déclarer toute autre carte Allié dressée dans le Monde contrôlée par un de ses partenaires, dans ce cas ces cartes sont inclinées lors de la déclaration. Une carte non Allié et non Héros, une carte inclinée, une carte dans le Havre Sac ou une carte Héros qu'il ne contrôle pas ne peut pas être déclarée pour défendre. Pour chaque Héros ou Allié choisi, le joueur défenseur choisit contre quel Héros ou Allié adverse son Héros ou Allié va bloquer.
- 905.2. Lors de la Phase d'Action, tous les joueurs peuvent effectuer toutes les actions décrites par la règle 705.1. autant de fois qu'ils le souhaitent. Comme lors d'une partie à deux joueurs, le joueur attaquant effectue la première action, puis le joueur défenseur peut effectuer une action. Ensuite, chaque équipe peut effectuer une action, à tour de rôle, en commençant par l'équipe du joueur attaquant. Tous les joueurs peuvent effectuer des actions dans l'ordre défini par la chronologie des tours de jeu, y compris s'ils ne possèdent aucun Allié ou Héros impliqué dans le Combat en cours. La Phase d'Action s'achève dès qu'aucun joueur ne souhaite effectuer de nouvelle action.
- 905.3. Certaines cartes ou pouvoirs permettent d'assigner un Héros ou un Allié en tant qu'attaquant ou bloqueur dans un combat en cours. Seul le joueur attaquant ou un de ses partenaires peut assigner un Héros ou un Allié en tant qu'attaquant dans un combat. Similairement, seul le joueur défenseur ou un de ses partenaires peut assigner un Héros ou un Allié en tant que bloqueur dans un combat.

10. Crédits

Wakfu TCG Responsable Projet Studio 1D : Julien Blondel.

Wakfu TCG Responsable Projet ANKAMA : Nicolas Forsans.

Conception et Développement Originaux : Julien Blondel, Romain Caterdjian, Dominiek Vermandere, David Tham, Raphaël Ait-Slimane, Jonathan Penot, Sovithia Sen, Matthieu Durand, Jean-Jacques Gaufinet, Jean-Sébastien Grinneiser, Charles-Roy Zingraff, Miguel Llamas.

Responsable du Développement : Julien Blondel

Equipe de Développement : Matthieu Durand, Jonathan Penot, Orian Gissler.

Équipe de Règles : Julien Blondel, Matthieu Durand, Jonathan Penot.

Rédaction du Livret d'Initiation : Julien Blondel.

Rédaction des Règles de Tournoi : Matthieu Durand.

Relecture : François Alix.

Remerciements Spéciaux : Lucie Pica, Cédric Longo, Corentin Jabot, Isabelle Henry, Julien Epicoco.

11. Glossaire

Action : Une Action est un type de carte. Une Action peut en plus être un Sort, un Challenge ou une Quête, mais pas nécessairement. Voir section 302.

Adversaire : Dans une partie à deux joueurs, votre adversaire est la personne en face de vous. On a plusieurs adversaires dans une partie en Multijoueurs.

Agilité : Agilité est un mot-clef représentant un pouvoir continu. Ce pouvoir signifie : « Ce Héros ou cet Allié ne peut pas être bloqué par un Allié ou un Héros qui ne possède pas Agilité ». Voir section 806.1.

Agressivité : 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. Voir section 806.2.

Alignement : Bonta, Brâkmar et Neutre sont des Alignements. Voir 401.3.

Allié : Un Allié est un type de carte. Voir section 303.

Annuler : Annuler une carte revient à la mettre dans la Défausse de son propriétaire sans faire son effet. Annuler un pouvoir revient à le faire sortir de la File d'Attente sans faire son effet.

Apparaître : Un Allié qui entre dans le Monde ou le Havre Sac depuis toute autre zone apparaît.

Archimonstre : Un Archimonstre est un Monstre.

Arme : Une Arme est un type d'Équipement. Il existe dix types d'Arme : Arc, Baguette, Bâton, Dague, Épée, Hache, Marteau, Pelle, Aiguille et Cartes. Les Monstres ne peuvent pas porter d'Arme, et chaque Allié non Monstre ne peut en porter qu'une seule. Les Armes sont généralement fabriquées par un Forgeron. Voir section 305.

Armure : Une Armure est un type d'Équipement. Il existe quatre types d'Armure : Chapeau, Cape, Ceinture et Bottes. Les Monstres ne peuvent pas porter d'Armure, et chaque Allié non Monstre ne peut en porter qu'une seule Armure de chaque type. Les Armures sont généralement fabriquées par un Armurier. Voir section 305.

Artisan : Un Artisan est un Allié qui possède un Métier. Les Bricoleurs, les Forgerons, les Armuriers et les Bijoutiers sont des Artisans.

Attaquant : Un attaquant est un Héros ou un Allié dans le Monde qui attaque. Un Héros ou Allié devient attaquant à la fin de la Phase de Déclaration des Attaquants, et cesse de l'être à la fin du combat ou s'il est retiré du combat. Un Allié ne peut pas être déclaré comme attaquant le tour où il apparaît.

Bannir : Une carte bannie est physiquement retirée de la partie et ne peut plus y revenir. Il n'est pas possible d'interagir avec une carte qui a été précédemment bannie. Un Havre Sac qui perd son dernier Point de Résistance est banni. Voir section 409.3.

Bijou : Un Bijou est un type d'Équipement. Il existe deux types de Bijoux : Amulettes et Anneaux. Les Monstres ne peuvent pas porter de Bijoux, et chaque Allié non Monstre ne peut porter qu'une seule Amulette et au plus deux Anneaux. Les Bijoux sont généralement fabriqués par un Bijoutier. Voir section 305.

Bloqueur : Un bloqueur est un Héros ou un Allié dans le Monde qui bloque. Un Héros ou Allié devient bloqueur à la fin de la Phase de Déclaration des Bloqueurs, et cesse de l'être à la fin du combat ou s'il est retiré du combat.

Bonta : Le mot-clef Bonta représente un Alignement de Wakfu TCG. Il peut également faire référence à un mot-clef qui modifie certains pouvoirs. Voir section 806.3.

Brâkmar : Le mot-clef Brâkmar représente un Alignement de Wakfu TCG. Il peut également faire référence à un mot-clef qui modifie certains pouvoirs. Voir section 806.3.

Capture : Une Dragodinde possédant un coût de Capture peut être transformée en Equipement et être montée par l'Allié ou Héros de votre choix. Voir section 806.4.

Challenge : Un Challenge est un type de carte Action. Un Challenge ne peut être joué que par le joueur qui attaque pendant la Phase de Déclaration de la Cible d'un combat et rapporte généralement de l'Expérience au joueur qui gagne le Challenge. Voir section 302.3.

Chercher : Chercher dans une zone revient à parcourir l'ensemble des cartes présentes dans cette zone. Si un joueur cherche dans une zone de jeu privée et ordonnée telle que la Pioche, celle-ci est systématiquement mélangée une fois la recherche effectuée.

Chi-Fu-Mi : Chi-Fu-Mi est l'autre nom du Pierre-Feuille-Ciseau. La Pierre bat le Ciseau, la Feuille bat la Pierre et le Ciseau bat la Feuille. En conditions de tournoi, le Chi-Fu-Mi peut être remplacé par tout autre méthode aléatoire comme un jet de dé ou un pile ou face. Lors d'une partie en Multijoueurs, un Chi-Fu-Mi est toujours joué contre un adversaire.

Choix : Une carte ou un pouvoir avec le mot « choix » demande au joueur de déterminer les objets qui seront affectés par la carte ou le pouvoir. Une carte ne peut pas être jouée et un pouvoir ne peut pas être utilisé si les choix exigés ne peuvent être effectués. Voir section 508.

Classe : La Classe est un trait que possèdent les Héros et peuvent posséder les Alliés. Il y a douze classes : Ecaflip, Sadida, Eniripsa, Osamodas, Iop, Enutrof, Crâ, Sram, Féca, Xélor, Sacrieur et Pandawa. Voir section 401.

Contrôleur : Chaque joueur est le contrôleur des cartes qu'il joue, de son Héros, de son Havre Sac et de tout objet qu'il fait apparaître. Voir section 416.

Coût : Un coût représente tout ce que doit payer le joueur lorsqu'il souhaite jouer une carte ou utiliser un pouvoir. Voir section 418.

Coût additionnel : Un coût additionnel représente tout ce que doit payer le joueur en plus du coût en ressources lorsqu'il souhaite jouer une carte. L'ensemble des coûts additionnels doit être payé quand on joue la carte. Voir section 418.8.

Crafter : Voir **Fabriquer**, section 418.4c.

Défausser : Défausser une carte revient à la mettre physiquement depuis la zone où elle se trouve (généralement la Main) dans la Défausse de son propriétaire. Voir section 408.1.

Défense : Un Allié possédant Défense peut être joué pendant la Phase d'Actions d'un combat où son contrôleur est le joueur défenseur. Dans ce cas, il est alors placé comme bloqueur d'un Allié qu'il peut normalement bloquer.

Détruire : Détruire une carte revient à la mettre physiquement depuis le Havre Sac ou le Monde dans la Défausse de son propriétaire. Voir section 409.1.

Dofus : Un Dofus est un type de carte et est porté par un Héros ou un Allié. Les Dofus ont cessé d'être considérés comme des Equipements le 15 Janvier 2010. Voir 304.

Dommmage : Les Dommages infligés au Héros entraînent une perte de Points de Vie. Les Dommages infligés au Havre Sac entraînent une perte de Points de Résistance. Un Allié ayant reçu un nombre de Dommages supérieur ou égal à sa Force est détruit : on parle alors de Dommages létaux. Un Dommage peut être d'Élément Air, Terre, Feu, Eau ou Neutre. Si aucun Élément n'est précisé, les Dommages sont Neutre. Voir section 410.



Dommmage Air



Dommmage Terre



Dommmage Feu



Dommmage Eau



Dommmage Neutre

Dommmage de combat : Les Dommages de combat sont des Dommages infligés durant les Phases de Résolution des Duels et de Résolution des Dommages sur la Cible. Tout autre Dommage n'est pas considéré comme du Dommage de combat.

Dommmage léta : Un Dommage léta est un Dommage supérieur ou égal à la Force d'un Allié, sans prendre en compte d'éventuelles réductions futures.

Équipement : Un Équipement est un type de carte. Il y a cinq types d'Équipement : Arme, Armure, Bijou, Objet, Familier. Voir section 305.

Élément : Chaque carte possède un Élément. Il existe cinq Éléments : Feu, Air, Terre, Eau et Neutre. Voir section 204.



Élément Air



Élément Terre



Élément Feu



Élément Eau



Élément Neutre

Expérience : L'Expérience est gagnée par le Héros en détruisant des Alliés adverses ou en complétant des Quêtes et des Challenges. Un Héros avec 6 Points d'Expérience monte Niveau 2. Un Héros avec 18 Points d'Expérience monte Niveau 3 et son contrôleur gagne la partie.

Fabriquer : Certains Équipements ou Salles peuvent être fabriqués. Fabriquer un Équipement ou une Salle revient jouer la carte Équipement ou Salle pour son coût de Recette plutôt que son coût de lancement traditionnel. Voir section 418.4c.

Familier : Un Familier est un type d'Équipement. Les Monstres ne peuvent pas porter de Familier, et chaque Allié non Monstre ne peut porter qu'un seul Familier. Les Familiers demandent généralement d'être nourris au début du tour de son contrôleur via le recyclage de une ou plusieurs cartes. Voir section 305.

Fantôme : Le mot-clef « Fantôme » représente un pouvoir continu qui est actif quand la carte qui le possède est dans une Défausse et qui signifie « Si cette carte est dans votre Défausse, vous pouvez payer un nombre de Ressources (Neutre) égal à son Niveau plus 1 pour la remettre en jeu dans le Monde ». Voir section 806.8.

File d'Attente : La File d'Attente est une zone où sont placés les cartes en train d'être jouées ou les pouvoirs en train d'être utilisés. Voir sections 503 et 810.

Force : Un Héros ou un Allié possède une valeur de Force, indiquée dans son symbole d'Élément. La Force représente le nombre de Dommages de combat qu'inflige le Héros ou l'Allié. Un Allié qui reçoit un nombre de Dommages supérieur ou égal à sa Force est détruit. Voir section 204.

Géant : Géant est un mot-clef représentant un pouvoir continu. Ce pouvoir signifie deux choses : « Cet Allié ou Héros attaquant peut répartir ses Dommages de combat entre l'ensemble des Alliés ou Héros qui le bloquent » et « Si tous les Alliés ou Héros qui bloquent cet Allié ou Héros se voient infliger des Dommages létaux, les Dommages restant peuvent être infligés à la Cible de l'attaque ». Voir section 806.9.

Havre Sac : Le Havre Sac est une zone de jeu matérialisée par la carte du même nom. Les cartes dans le Havre Sac bénéficient d'une protection contre les cartes de l'adversaire. Chaque joueur commence la partie avec sa carte Havre Sac présente dans le Monde. Voir section 306.

Héros : Un Héros est un type de carte. Chaque joueur commence la partie avec sa carte Héros présente dans son Havre Sac. Voir section 307. Le terme Héros peut également référer à un mot-clef qui modifie les Règles de Construction de paquet. Voir section 806.10.

Incliner : Incliner une carte revient à la basculer à l'horizontale. Voir section 106.



Symbole d'Inclinaison

Invocation : Une invocation est une Action qui est mise en jeu à sa résolution, et non dans la défausse de son propriétaire.

Jeton : Un jeton est la représentation physique d'un objet dans le Monde ou dans un Havre Sac. Un jeton possède un nom et un Élément, et peut posséder une Force. Voir section 413.2.

Jouer : Jouer une carte revient à la mettre physiquement à la fin de la File d'Attente depuis sa Main.

Marqueur : Un marqueur est un petit objet placé sur une carte pour matérialiser un effet. Un marqueur reste présent jusqu'à ce qu'il soit retiré ou que la carte change de zone. 413.1.

Métier : Un Allié peut posséder un Métier. Il existe quatre types de Métier : Armurier, Forgeron, Bricoleur et Bijoutier. Le Métier détermine quel Équipement l'Allié peut fabriquer via sa Recette. Voir section 401.

Modificateur de remplacement : Un effet qui transforme un événement en un autre. Un événement transformé est considéré comme n'ayant jamais existé.

Monde : Le Monde est une zone commune aux deux joueurs où se déroulent les combats. Le Havre Sac de chaque joueur se situe dans le Monde.

Monstre : Un Monstre est un type d'Allié possédant le trait « Monstre » dans sa ligne de traits. Un Monstre ne peut pas porter d'Équipement. Voir section 303.

Mot-clef : Un mot-clef est associé à un pouvoir, et est écrit en gras sur le texte des cartes. Chaque mot-clef possède une entrée spécifique dans ce Glossaire. Agilité, Réaction, Géant et Résistance sont des mots-clef. Voir section 806.

Mouvement : Un Héros ou Allié qui se déplace depuis le Monde vers le Havre Sac ou vice-versa effectue un mouvement. Aucun joueur ne peut effectuer de mouvement durant le premier tour du premier joueur. Voir section 414.

Niveau : Le Niveau d'une carte représente le coût de lancement de la carte. Le Niveau d'un Héros fixe une condition de victoire et détermine les pouvoirs du Héros.

Passer : Un joueur qui passe choisit de ne pas réaliser d'action de jeu quand c'est à lui de le faire durant la Phase d'Actions d'un combat.

Pioche : La Pioche est la zone de jeu qui contient les cartes non encore piochées. En début de partie, le paquet d'un joueur devient sa Pioche. Les joueurs ne peuvent pas consulter le contenu des Pioches. Voir section 507.

Piocher : Piocher une carte revient à la mettre physiquement depuis le dessus de la Pioche dans sa Main.

Point d'Action (PA) : Une des caractéristiques du joueur, liée au Héros et abrégée PA. Les Points d'Action représentent le nombre maximal de cartes qu'un joueur peut avoir en Main. Les bonus en Points d'Action présents sur les Équipements sont conférés au joueur même si le porteur n'est pas son Héros.

Point de Mouvement (PM) : Une des caractéristiques du joueur, liée au Héros et abrégée PM. Les Points de Mouvement représentent le nombre maximal de Héros ou Alliés que le joueur peut envoyer au combat. Les bonus en Points de Mouvement présents sur les Équipements sont conférés au joueur même si le porteur n'est pas son Héros.

Point de Vie (PV) : Une des caractéristiques du Héros, abrégée PV. Un Héros avec 0 Points de Vie est détruit et son contrôleur perd la partie. Les bonus en Points de Vie présents sur les Équipements ne s'appliquent que si le porteur est le Héros, et sont ignorés dans le cas contraire. Un Allié ne possède pas de Points de Vie.

Porteur : Le Porteur d'un Équipement est le Héros ou l'Allié qui reçoit un Équipement. Un Monstre ne peut pas porter d'Équipement. Voir section 305.3.

Pouvoir : Un pouvoir représente quelque chose qu'une carte en jeu peut faire. Un pouvoir peut être à paiement, continu ou déclenché.

Pouvoir à paiement : Un pouvoir à paiement est identifié par la syntaxe « Coût : Effet » sur les cartes. Un joueur peut utiliser un pouvoir à paiement d'une carte qu'il contrôle s'il en a la possibilité et qu'il peut payer le coût d'utilisation. Voir section 802.

Pouvoir à ressource : Un pouvoir à ressource est un pouvoir à paiement permettant de produire une Ressource. Voir section 803.

Pouvoir continu : Un pouvoir continu est un pouvoir qui n'est ni déclenché, ni à paiement. Il s'applique en permanence. Voir section 805.

Pouvoir déclenché : Un pouvoir déclenché est un pouvoir qui surveille un événement et qui prend effet quand cet événement survient. Voir section 804.

Propriétaire : Chaque joueur est le propriétaire de toute carte qui a commencé la partie dans son paquet. Le propriétaire d'une carte ne peut pas changer. Voir section 416.

Protecteur : Un Protecteur est un type de carte. Voir section 308.

Quête : Une Quête est un type d'Action. Les Quêtes surveillent des événements et peuvent être jouées quand cet événement survient. Contrairement aux autres cartes Action, une Quête peut être jouée à n'importe quel moment de la partie, y compris en dehors d'une Phase Principale. Voir section 302.2.

Rareté : La rareté d'une carte représente sa fréquence dans les paquets recharge. Chaque rareté est associée à un code couleur visible dans le coin supérieur gauche de la carte : doré pour Rare, argenté pour Peu Commune et vide pour les Communes. Voir section 202.

Réaction : Réaction est un mot-clef représentant un pouvoir continu. Chaque carte ou pouvoir possédant le mot-clef Réaction surveille un événement. Réaction signifie « Lorsque [Événement] prend effet, vous pouvez jouer cette carte ou utiliser ce pouvoir, et seulement à cet instant ». Voir section 809.

Recette : La Recette est un coût alternatif pour jouer une carte Équipement. Ce coût correspond à un nombre de cartes d'un Élément donné à recycler.

Recycler : Recycler une carte revient à la mettre physiquement depuis la zone où elle se trouve (généralement la Défausse) en dessous de la Pioche de son propriétaire. Voir section 408.2.

Redresser : Redresser une carte revient à la remettre en position verticale. Voir section 106.

Renfort : Un Allié possédant Renfort peut être joué pendant la phase d'actions d'un combat où son propriétaire est le joueur attaquant, et que son Héros est attaquant dans ce combat.

Réserve : Certains tournois autorisent l'utilisation d'une réserve. Un joueur doit commencer un match avec son paquet, mais peut échanger des cartes avec sa réserve entre les parties. Voir section 101.4.

Résistance : Résistance est un mot-clef représentant un pouvoir continu. La syntaxe « Résistance [Élément] [Nombre] » signifie : « Si des Dommages de type [Élément] devaient être infligés à ce Héros ou cet Allié, réduisez ces Dommages de [Nombre] ». Voir section 806.12.

Ressource : Une ressource est une unité d'énergie magique utilisée par les joueurs pour jouer des cartes ou utiliser des pouvoirs. Voir section 418.1.

Révéler : Révéler une carte revient à la montrer à son adversaire pour qu'il puisse la voir. Après avoir été révélée, la carte redevient cachée.

Rollback : En début de partie, un joueur qui n'est pas satisfait de sa Main initiale peut la recycler, mélanger sa pioche et piocher autant de cartes. Ceci s'appelle « effectuer un

Rollback ». Il peut ensuite recommencer le processus, mais en piochant une carte de moins à chaque fois.

Salle : Une Salle est un type de carte qui ne peut être jouée que pendant son tour et seulement dans le Havre Sac de son contrôleur. Les Salles sont généralement fabriquées par un Bricoleur. Voir section 309.

Sort : Un Sort est un type d'Action qu'on ne peut lancer que si on contrôle un Héros ou un Allié de la Classe du Sort. Voir sections 302.1. et 302.5.

Supplémentaire : Certaines cartes ou pouvoirs permettent d'effectuer une action donnée « supplémentaire ». Cela revient à effectuer cette action une fois de plus, sous réserve que l'action initiale ait déjà été effectuée au moins une fois.

Tacle : Le mot-clef « Tacle » représente un pouvoir continu qui intervient durant la Phase d'Actions. Ce pouvoir signifie : « Jusqu'à la fin du combat, les Alliés ou Héros qui bloquent ou qui sont bloqués par un Allié ou Héros possédant Tacle ne peuvent pas s'incliner ». Voir section 806.13.

Unique : Un trait présent sur certaines cartes. Un joueur ne peut pas avoir dans son paquet plus d'une carte Unique avec un nom donné en début de partie. Voir section 420.

« **X** » : Certaines cartes ou pouvoirs incluent une variable indéfinie notée « X ». Cette valeur est fixée par le joueur au moment où il joue la carte ou au moment où il utilise le pouvoir en question.

Zone : Une Zone est un type de carte qui ne peut être jouée que pendant son tour et seulement dans le Monde. Voir section 310.

Zone de Jeu : Une zone de jeu est un endroit où peut se trouver une carte. Il y a six zones de jeu distinctes, chacune ayant ses propres caractéristiques : Pioche, Défausse, Monde, Havre Sac, Main, File d'Attente. Voir section 501 et suivantes.

12. Légalité en Construit

1201. Légalité des Extensions et des Sets Spéciaux

Extension ou Set	Bloc d'Appartenance	Date de Légalité
Incarnam	Incarnam	13 Octobre 2009
Astrub	Incarnam	01 Mars 2010
Amakna	Incarnam	07 Juin 2010
Dofus de Glace	Incarnam	07 Juin 2010
Bonta & Brâkmar	Bonta & Brâkmar	01 Novembre 2010
Pandala	Bonta & Brâkmar	05 Mars 2011
Otomai	Bonta & Brâkmar	06 Juin 2011
Chaos d'Ogrest	<i>Hors Bloc</i>	20 Novembre 2011

1202. Légalité des Cartes

Toute carte qui n'est pas indiquée comme étant bannie est légale en Construit ou en Bloc. Toutes les cartes sont légales en Scellé.

Extension	Cartes Bannies en Construit
Incarnam	Savoir des Objets
Amakna	Guide de Bravoure
Bonta & Brâkmar	Cape Cérémoniale

Bloc	Cartes Bannies en Bloc
Incarnam	Savoir des Objets Guide de Bravoure
Bonta & Brâkmar	Cape Cérémoniale Dernière Rasade