

Wakfu TCG – Foire Aux Questions Le Chaos d'Ogrest

Version 1.0

Dernière mise à jour : 19 Septembre 2011

Par Matthieu DURAND, sur des propositions d'Augustin BONNE et de Julien BLONDEL

Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 14 Novembre 2011

Table des Matières

<u>1. MOTS-CLEFS : ETHERE ET RENFORT</u>	<u>2</u>
<u>2. CYCLES SPECIFIQUES</u>	<u>2</u>
<u>3. CARTES SPÉCIFIQUES</u>	<u>2</u>

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

1. MOTS-CLEFS : Ethéré et Renfort

Ethéré [N] : *Cet Equipement apparaît avec N Ethers. Quand vous retirez le dernier Ether de cet Equipement, détruisez-le.*

Le mot-clef « Ethéré » 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 [N] » et signifie « Cet Equipement apparaît avec [N] Ethers. Quand vous retirez le dernier Ether, détruisez cet Equipement ». Un Ether est un marqueur nommé. Représentez-le par un moyen physique comme une pièce ou tout autre petit objet aisément identifiable. Le mot-clef s'écrit indifféremment « Ethéré » ou « Ethérée » selon le genre de l'Equipement possédant le pouvoir.

Renfort : *Pendant la phase d'action d'un combat où votre Héros est attaquant, vous pouvez jouer cet Allié de votre main dans le Monde.*

Le pouvoir Renfort est utilisable à tout moment où le joueur pourrait effectuer une action. On ne peut l'utiliser que si la File d'Attente est vide. Jouer un Allié via Renfort compte comme effectuer une action de combat. Sauf mention contraire, un Allié joué en Renfort n'apparaît pas en tant qu'attaquant dans le combat où est impliqué le Héros de son contrôleur (cette mention n'apparaît sur aucun Allié de l'extension *Le Chaos d'Ogrest*).

2. CYCLES SPECIFIQUES

Métaria Mage Verte

Objet – Métaria

(Inc) : Produisez une Ressource (T), puis ajoutez une charge Élémentaire sur la Métaria Mage Verte. N'utilisez ce pouvoir que pour jouer un Équipement (T).

(Inc), Retirez une charge Élémentaire de la Métaria Mage Verte : Mettez en jeu un jeton Terra.

Voir également **Métaria Mage Jaune**, **Métaria Mage Rouge**, **Métaria Mage Bleue**.

Chaos d'Ogrest introduit un cycle de 4 Métarias, des Objets de Niveau 1 possédant le Trait Métaria. Les Métarias possèdent toutes les 4 deux pouvoirs distincts.

Le premier pouvoir permet d'ajouter une charge Élémentaire sur la Métaria lorsqu'on l'utilise pour jouer un Equipement de l'élément de la Métaria. Cette charge Élémentaire est représentée par un marqueur nommé et placé sur la Métaria. Le second pouvoir permet de retirer une charge Élémentaire de la Métaria pour mettre en jeu un jeton Terra, Aero, Pyro ou Akwa. Ces jetons sont identiques à ceux utilisés pour le draft : ils ne peuvent ni attaquer, ni bloquer, ni porter un Equipement. Ils peuvent être représentés de la manière dont le souhaite le joueur tant qu'on peut clairement les identifier (ainsi que leur état), néanmoins l'utilisation des jetons Terra, Aero, Pyro ou Akwa officiels est fortement recommandée.

3. CARTES SPÉCIFIQUES

Attaque Frontale

Détruisez l'Allié de votre choix. Détruisez l'Equipement de votre choix.

Vous ne pouvez pas jouer l'Attaque Frontale si vous êtes dans l'impossibilité de choisir à la fois un Allié et un Equipement. A la résolution de l'Attaque Frontale, si un des deux choix effectués est devenu illégal, l'autre choix reste affecté normalement.

Bakkaluffy

Tant qu'un de vos Champions est attaquant, bloqueur ou cible d'un combat, ce combat se déroule sans phase d'action.

L'intégralité de la phase d'action est supprimée de la structure du combat, qui passe donc directement de la fin de la déclaration des bloqueurs au début de la résolution des duels. Par conséquent, des pouvoirs qui se déclenchent au début de la phase d'action, comme le pouvoir de Marty Nïe, ne se déclencheront pas si un Champion est attaquant, bloqueur ou cible de ce combat. Les pouvoirs qui se déclenchent lors de la déclaration de la cible, des attaquants ou des bloqueurs se déclenchent normalement, de même que ceux qui se déclenchent en fin de combat.

Blak Mambo

(Inc) : Choisissez un Allié ou Héros adverse en dehors du combat contrôlé par le joueur défenseur et placez-le comme bloqueur devant Blak Mambo. N'utilisez ce pouvoir que si Blak Mambo est attaquant.

Un Allié ou Héros est considéré comme étant en dehors du combat s'il n'est ni attaquant, ni bloqueur, ni cible dans ce combat.

Blop Multicolore Royal

Quand un de vos Blops apparaît dans le Monde, il peut infliger un nombre de Dommages de son élément égal au nombre d'éléments parmi les Blops que vous contrôlez à l'Allié ou Héros de votre choix.

Les éléments sont Neutre, Terre, Air, Feu et Eau. Le Blop qui apparaît dans le Monde est compté lors de la résolution de ce pouvoir. Le Blop Multicolore Royal déclenche son propre pouvoir. Si vous contrôlez le Blop Multicolore Royal et deux Blop Griotte, et qu'un Blop Coco apparaît dans le Monde, alors vous contrôlez des Blops d'éléments Neutre, Feu et Air (donc de 3 éléments), et par conséquent le Blop Coco qui vient d'apparaître inflige 3 Dommages Air à l'Allié ou au Héros de votre choix.

Disciple Zoth

La Force du Disciple Zoth ne peut pas être augmentée.

La Force du Disciple Zoth est toujours égale à 4. Les bonus de Force conférés temporairement ou indéfiniment par un effet et les bonus de Force conférés par un Equipement au Disciple Zoth sont ignorés.

Dokfa Talys

(Inc) : Nommez une rareté de carte, puis révéléz les trois premières cartes de votre Pioche. Prenez toutes les cartes de la rareté nommée dans votre main et recyclez les autres. (Les raretés sont Commune, Peu Commune, Rare et Draconique.)

La rareté d'une carte est déterminée par le symbole de rareté en haut à gauche de la carte. 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).

Emmet Stein

Quand Emmet Stein apparaît, piochez trois cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, payez (N) ou recyclez une carte de votre main.

Vous décidez de payer (N) ou de recycler une carte de votre main après avoir pioché chaque carte, et vous pouvez prendre une décision différente à chaque carte piochée. Si la pioche d'une carte via Emmet Stein est annulée par une Action ou un pouvoir, vous n'avez pas à payer (N) ou à recycler une carte.

Fantômayte

Fantôme

(E)(E) : Fantômayte perd tous ses pouvoirs excepté celui-ci, puis gagne tous les pouvoirs d'un autre Allié de votre choix jusqu'à la fin de la partie.

Si vous utilisez le pouvoir de Fantômayte pour copier les pouvoirs d'un autre Allié, Fantômayte perd son pouvoir **Fantôme**. Néanmoins, comme le pouvoir de copie s'arrête si Fantômayte quitte le jeu, donc si par exemple elle est détruite et mise dans votre Défausse, Fantômayte pourra tout de même être remise en jeu depuis votre Défausse grâce à son pouvoir **Fantôme**.

Industrie Magique

L'Industrie Magique apparaît inclinée.

(Inc) : Produisez une Ressource de l'élément de votre Héros ou de votre Havre Sac.

L'Industrie Magique continue de produire de la Ressource de l'élément de votre Havre Sac même si celui-ci a été banni.

Jeune Ogrest

A la fin de votre tour, si Jeune Ogrest est dressé dans le Monde et qu'il peut attaquer, vous pouvez déclarer une attaque. Jeune Ogrest doit être déclaré comme attaquant si possible, et lui seul peut l'être.

Le pouvoir du Jeune Ogrest permet de déclarer une attaque pendant la Phase de Fin de Tour. Le combat qui en découle se déroule comme les combats qui se déroulent pendant la Phase Principale, et respecte les règles de combat classique. Ce combat comprendra notamment une Phase d'Actions au cours de laquelle les deux joueurs pourront jouer des Actions ou utiliser des pouvoirs. Pour rappel, la Phase de Fin de Tour se déroule après la Phase de Pioche. Par conséquent, le joueur dont c'est le tour aura pioché ses cartes avant le combat du Jeune Ogrest. Il ne repiochera pas de cartes à la fin de ce combat.

Jhär Jhär Bing

Quand Jhär Jhär Bing inflige un ou plusieurs Dommages de combat à un Héros adverse, vous pouvez piocher une carte.

Les Dommages qu'infligent les Alliés ou Héros lors de la résolution des duels ou lors de la résolution des Dommages sur la cible sont des Dommages de combat.

Kraméléhon

*Le Kraméléhon copie toutes les **Résistances** de vos autres Alliés et Héros.*

Le pouvoir du Kraméléhon est un pouvoir de copie. Il ne copie que les caractéristiques imprimées sur les autres Alliés et Héros. Si vous contrôlez un Allié possédant Résistance 1 Air, un Allié possédant Résistance 1 Terre et un Allié possédant Résistance 2 Terre, le Kraméléhon possèdera Résistance 1 Air et Résistance 3 Terre, car les Résistances sont cumulatives. Le Kraméléhon ne bénéficiera pas de Résistances gagnées temporairement par un pouvoir ou par une Action, comme par exemple les Résistances que se donne Macrobio. Pour la même raison, deux Kraméléhons « ne bouclent pas » de manière infinie.

La Chopine de Pandawa

La Chopine de Pandawa inflige 4 Dommages (E) à l'Allié ou Héros de votre choix ; ou 2 Dommages (E) à l'Allié ou Héros de votre choix, puis vous piochez une carte.

La Chopine de Pandawa propose plusieurs effets différents séparés par « ; ou ». Vous décidez quel effet s'applique lorsque vous jouez La Chopine de Pandawa. Si vous utilisez le second effet, vous ne piochez pas de carte si l'Allié ou le Héros choisi n'est plus un choix légal lors de la résolution de La Chopine de Pandawa.

Le Bouclier de Féca

Mettez Le Bouclier de Féca en jeu comme un "Monstre - Bouclier" de Force 1 (N) qui ne peut pas attaquer ou être incliné pour produire une ressource.

Le Bouclier de Féca est mis en jeu comme un Monstre possédant le trait Bouclier. Ce Monstre est un Allié. Il n'est pas considéré comme un Equipement de type Bouclier.

Le Soulier de Sadida

Détruisez l'Equipement de votre choix ; ou prenez le contrôle de la Zone de votre choix.

Le Soulier de Sadida propose plusieurs effets différents séparés par « ; ou ». Vous décidez quel effet s'applique lorsque vous jouez Le Soulier de Sadida. Si vous utilisez le second effet, la prise de contrôle ne s'arrête pas à la fin du tour.

Mandrine

Quand la Mandrine est détruite, l'adversaire de votre choix se défausse d'une carte de sa main.

L'adversaire que vous choisissez décide quelle carte de sa main est défaussée de cette façon.

Méga Craqueleur

Le Méga Craqueleur ne peut être détruit par un joueur adverse que par des Dommages de combat.

Si le Méga Craqueleur devrait être détruit par toute autre source que des Dommages de combat, il reste en jeu à la place. Un Allié est détruit lorsqu'il reçoit des Dommages cumulés supérieurs ou égaux à sa Force. Dans ce cas, on considère qu'il est détruit par le paquet de Dommages létaux qu'il reçoit. Si ce paquet de Dommages létaux n'est pas un paquet de Dommages de combat, alors le Méga Craqueleur reste en jeu avec des Dommages cumulés supérieurs ou égaux à sa Force.

Exemple : Le Méga Craqueleur bloque un Engin Grouilleux et reçoit 3 Dommages de combat. Une Agression inflige ensuite 3 Dommages au Méga Craqueleur, qui reste en jeu avec 6 Dommages. Si les Dommages avaient tout d'abord été infligés par l'Agression, puis par l'Engin Grouilleux, le Méga Craqueleur aurait été détruit.

Ménage de Printemps

Détruisez l'Équipement de votre choix. Piochez une carte.

Si l'Équipement choisi n'est plus un choix légal à la résolution du Ménage de Printemps, le Ménage de Printemps n'a plus aucun choix légal et est donc entièrement annulé : vous ne piochez pas de carte.

Meulou

Quand le Meulou attaque, vous gagnez +1 PM jusqu'à la fin du combat.

Le pouvoir du Meulou est déclenché lorsque le Meulou est déclaré comme attaquant. Il ne se déclenche pas si le Meulou est placé en combat via une Action ou un pouvoir, comme par exemple le pouvoir de Mawwy Bloodie. Le PM n'est pas perdu si le Meulou est renvoyé dans le Monde pendant le combat.

Monsa Von

*Quand Monsa Von apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes (F) de votre défausse. Pour chaque carte recyclée de cette façon, un de vos Alliés ou Héros gagne **Résistance 1 ATEFN** jusqu'à la fin du tour.*

L'Allié ou Héros qui gagne la Résistance est déterminé à la résolution du pouvoir, il n'est pas choisi lors de la mise en File d'Attente du pouvoir. Il en est de même pour le nombre de cartes à recycler. Il est possible de donner plusieurs fois **Résistance 1 ATEFN** au même Allié ou Héros par l'intermédiaire de ce pouvoir, car ce pouvoir ne choisit pas les Alliés ou les Héros affectés. Il est donc également possible de donner la **Résistance 1 ATEFN** à un Allié ou un Héros qui ne peut pas être choisi.

Païe Peur

Quand Païe Peur apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes (E) de votre Défausse. Le joueur de votre choix vous révèle le même nombre de cartes de sa main.

L'adversaire que vous choisissez décide quelles cartes de sa main sont révélées de cette façon. Les cartes sont révélées simultanément.

Rynana

(Inc), Bannissez Rynana : Cherchez une carte dans votre Collection et prenez-la en main.

Lors d'une partie amicale, Rynana permet de chercher n'importe quelle carte que possède le joueur. Lors d'une partie en tournoi, la Collection est limitée au contenu de la réserve de cartes du joueur, à savoir 0 ou 12 cartes pour un tournoi Construit, ou toute carte non jouée dans le paquet de base pour un tournoi en Limité. Rynana ne permet pas de rendre un paquet illégal : en Limité où on peut avoir plusieurs Protecteurs ou plusieurs Alliés Uniques identiques répartis entre son paquet de base et sa réserve, Rynana ne permettra pas d'aller chercher un Protecteur ou un Allié Unique depuis la réserve si on joue déjà un Protecteur ou cet Allié Unique dans le paquet de base.

Tofulailler

(Inc), Inclinez un de vos Monstres : Tous vos autres Monstres qui partagent au moins une Famille avec le Monstre incliné de cette façon gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

Un Monstre est un Allié possédant le Trait « Monstre » sur sa ligne de Traits. La Famille du Monstre correspond aux informations qui suivent l'information « Monstre » sur cette ligne de Trait. Par exemple, incliner un Tofu Maléfique avec le Tofulailler permet de donner +1 en Force à tous vos Monstres possédant le Trait « Tofu » ou le Trait « Vampyre ». Un Allié « Vampyre » non Monstre tel qu'Elisaberon ne bénéficiera pas de ce bonus. « Unique » n'est pas un Trait de Famille.

Ultimatum d'Ogrest

Placez deux Ultimatum sur le Héros du joueur de votre choix, puis bannissez l'Ultimatum d'Ogrest.

Au début de chacun de ses tours, ce joueur décide : son Héros perd la moitié de ses PV ; ou il perd la moitié de ses PA jusqu'à la fin du tour ; ou il détruit la moitié de ses Alliés ; ou il retire un Ultimatum de son Héros. Quand le dernier Ultimatum est retiré de cette façon, ce joueur perd la partie.

Les arrondis sont effectués de manière mathématique, c'est-à-dire à l'entier supérieur. Par conséquent, si un joueur contrôle 21 Alliés et choisit l'option « il détruit la moitié de ses Alliés », ce joueur devra détruire 11 (arrondi de 10,5) de ses Alliés. Dans ce cas de figure, c'est lui qui détermine quels Alliés seront détruits. Le principe est identique pour les PV (un joueur possède 7 PV en perdra 4) et les PA (un joueur possédant 5 PA en perdra 3).

Viscère

Quand Viscère apparaît, vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes (T) de votre Défausse. Pour chaque carte recyclée de cette façon, inclinez un Allié ou Héros adverse.

Les Alliés et Héros à incliner ne sont pas choisis. Il est donc possible d'incliner un Allié ou Héros qui ne peut pas être choisi avec le pouvoir de Viscère. De plus, comme aucun choix n'est effectué pour ce pouvoir, l'ensemble des décisions est prise par le joueur lors de la résolution du pouvoir, que ce soit sur le nombre de cartes recyclées ou ensuite sur les Alliés ou Héros à incliner.