

## **Wakfu TCG – Foire Aux Questions Otomaï, Poulpe Fiction**

---

*Version 1.0*

*Dernière mise à jour : 13 Mai 2011*

*Par Matthieu DURAND, sur des propositions d'Augustin BONNE*

**Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 6 Juin 2011**

### **Table des Matières**

<b><u>1. MOT-CLEF : RENFORT</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b><u>2. CONCEPT : INVOCATION</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b><u>3. CYCLES SPECIFIQUES</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b><u>4. CARTES SPÉCIFIQUES</u></b>	<b><u>3</u></b>

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

## 1. MOT-CLEF : Renfort

---

**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 *Otomai*, *Poulpe Fiction*).

## 2. CONCEPT : Invocation

---

### Invocation

Certaines Actions sont mises en jeu sous forme d'Allié ou de Zone lors de leur résolution. Ces Actions spéciales ne possédaient pas de nom jusque là et seront maintenant appelées des « **Invocations** ». Le fait que l'Action soit mise en jeu à sa résolution est connu quelle que soit la zone de jeu dans laquelle se trouve l'Action (Monde, Main, Pioche...). Plusieurs cartes de l'extension *Otomai*, *Poulpe Fiction* permettent d'interagir de manière spécifique avec les **Invocations**.

## 3. CYCLES SPECIFIQUES

---

### *Craqueboule Poli*

*Renfort*

*Quand le Craqueboule Poli apparaît en Renfort, votre Héros gagne +3 en Force jusqu'à la fin du tour.*

Voir également **Kilibriss**, **Mufafah** et **Palmifleur Kuraçao**.

Ces Alliés apparaissent en Renfort s'ils sont joués par l'intermédiaire de leur pouvoir Renfort. Leur pouvoir ne se déclenche pas s'ils sont joués en dehors du combat, ou s'ils sont mis en jeu par une Action ou un autre pouvoir lors d'un combat, et ce même si votre Héros est attaquant.

### *Marty Nie*

**Pandawa**. *Au début de la phase d'actions d'un combat où vous êtes attaquant, si Marty Nie est dans le Monde, vous pouvez la placer comme attaquant dans ce combat.*

Voir également **Gzenah la Guerrière**, **Anna Tomy**, **Srammy**, **Naz Raël**, **Liz Talheur**, **Terry l'Ermite**, **Jèms Blond**, **Fée Lhur**, **Aude Kolon**, **Heuguiz**, **Skrouj Makdeuk**.

Ces Alliés possèdent un pouvoir activé ou déclenché lié à la Classe du Héros de son contrôleur. Ce pouvoir se sera jouable ou ne se déclenchera que si le Héros est de la bonne Classe. Dans le cas contraire, le pouvoir ne fera rien. Vous ne pourrez placer Marty Nie comme attaquante dans ce combat que si votre Héros est Pandawa.

### *Seth Ottomathix*

*Tant que Seth Ottomathix est dans le Monde, chaque fois que vous fabriquez une Arme, vous pouvez incliner l'Allié ou Héros de votre choix.*

Voir également **Arnold Ovouarcraft**, **Bobby Lapinte** et **Moe Poussin**.

Fabriquer un Equipement revient à le jouer pour son coût de Recette. Ces Alliés ne se déclencheront pas si l'Equipement est joué de manière classique, ou s'il est mis en jeu de quelque manière que ce soit.

### **Anna Jaizik**

Allié – Alchimiste

*(Inc), Recyclez Anna Jaizik depuis le Monde ou votre Havre Sac : Produisez une Ressource (T) et une Ressource (F). N'utilisez ce pouvoir que pour jouer une Action (T).*

Voir également **July Vamine, Ô Zaune, Niko la Flammèche.**

Les Alchimistes permettent de produire 2 ressources pour payer des Actions de leur Élément. Une Action est d'un Élément donné si le symbole d'Élément dans le coin supérieur droit de la carte est cet Élément. Bien que les Actions soient payables avec des ressources Neutres, les Alchimistes permettent bien de les payer, mais également de payer les coûts additionnels des Potions de l'extension *Otomai, Poulpe Fiction*.

### **Akwafiole**

*(E)(A) : L'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix retourne dans le Monde, incliné. Le contrôleur de cet Allié se défait d'une carte de sa main.*

Voir également **Terrafiole, Aeriofirole, Pyrofirole.**

Ces Potions sont de Niveau 1 et possèdent un coût additionnel à payer lorsqu'on joue la Potion. Ces Actions sont d'Élément Terre, Feu, Eau ou Air, et ce coût additionnel peut être payé par l'Alchimiste correspondant. On peut par exemple jouer une Akwafiole en inclinant une carte de son choix pour payer le coût en Neutre, puis en payant le coût additionnel avec le pouvoir de Nico la Flammèche.

## 4. CARTES SPÉCIFIQUES

---

### **Amulette des Abîmes**

*(Inc), (N), Détruisez l'Amulette des Abîmes : Produisez une Ressource de l'élément de votre choix, puis piochez une carte.*

Le pouvoir de l'Amulette des Abîmes est un pouvoir à ressource. Il ne peut être joué que lors du paiement d'une carte et n'utilise pas la File d'Attente.

### **Ben le Ripate**

*Tant que Ben le Ripate est dans le Monde, chaque fois qu'un de vos Pirates apparaît, vous pouvez l'incliner. Si vous le faites, vous pouvez redresser un autre de vos Pirates.*

Le Pirate que l'on peut incliner est le Pirate qui vient d'apparaître, et non Ben le Ripate. Néanmoins, puisque Ben le Ripate est lui même un Pirate, il est possible de l'incliner pour son propre pouvoir lorsqu'il apparaît. Le pouvoir appartient à Ben le Ripate : jouer une Embuscade sur un Pirate qui est sur le point d'apparaître n'empêchera pas de l'incliner pour redresser un autre Pirate.

### **Bouclier des Brigandins**

**Réaction.** *Quand une Action ou un pouvoir adverse est sur le point de vous faire défausser une ou plusieurs cartes, vous pouvez mettre en jeu le Bouclier des Brigandins sur un de vos Alliés ou Héros à la place.*

Le pouvoir du Bouclier des Brigandins remplace entièrement la défausse, les cartes ne sont donc plus défaussées. Dans le cadre d'une perte de PA, seule la perte de PA est liée à l'Action ou au pouvoir contrôlé par un adversaire. La défausse qui en résulte est la conséquence des Règles du Jeu, et n'est donc pas due à une Action ou à un pouvoir adverse : on ne peut donc pas y réagir avec le Bouclier des Brigandins.

### **Bouclier du Bawbawe**

**Réaction.** *Quand un adversaire est sur le point de réduire des Dommages infligés par un de vos Alliés ou Héros, vous pouvez payer (N)(N) pour mettre en jeu le Bouclier du Bawbawe sur cet Allié ou Héros. Les Dommages infligés par le Porteur du Bouclier du Bawbawe ne peuvent pas être réduits.*

Si on utilise le pouvoir du Bouclier du Bawbawe en Réaction à des Dommages sur le point d'être réduits, le Bouclier du Bawbawe est mis en jeu avant la résolution de la déduction de

Dommages. Par conséquent, le second pouvoir du Bouclier est actif à ce moment, et la réduction des Dommages ne fera donc rien.

#### **Bouclier du Captain Amakna**

**Réaction.** *Quand une Action ou un pouvoir vous choisit en tant que joueur, vous pouvez payer (N)(N) pour mettre le Bouclier du Captain Amakna en jeu sur un de vos Alliés ou Héros. Cette Action ou pouvoir choisit son propriétaire à la place si possible.*

Si l'Action ou le pouvoir mentionne spécifiquement qu'un adversaire doit être choisit, comme par exemple Arnaque, vous ne pouvez pas la renvoyer vers son propriétaire car il n'est pas un choix légal pour cette Action ou ce pouvoir. Dans ce cas, le Bouclier du Captain Amakna est tout de même mis en jeu, mais le reste de son pouvoir ne fait rien. Si l'Action ou le pouvoir peut choisir son propriétaire, alors elle doit le faire.

#### **Bròklass**

*Tant que le Bròklass est dans le Monde, vous pouvez jouer des Sorts de n'importe quelle Classe.*

Bròklass vous permet de jouer vos Sorts comme si vous contrôliez un Allié ou un Héros de cette Classe. Néanmoins, le Bròklass ne possède pas toutes ces Classes. Il est ainsi impossible de l'incliner pour payer un coût réclamant spécifiquement d'incliner ou de choisir un Allié ou un Héros d'une Classe donnée comme une Flèche de Dispersion ou une Félintion. De plus, il ne renforcera pas les effets des Sorts de l'extension Pandala comme Tremblement de Terre.

#### **Dopeul Ecaflip**

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

Si deux adversaires sont sous le pouvoir du Dopeul Ecaflip, alors on considère qu'ils ont tous les deux gagné le prochain Chi-Fu-Mi qu'ils jouent ensemble.

#### **Dragodinde Prune**

*Tant que le Porteur de la Dragodinde Prune est attaquant, tous les Alliés adverses perdent tous les pouvoirs qui vous empêchent de les choisir.*

Ce pouvoir permet de choisir les Alliés adverses comme s'ils n'avaient pas les pouvoirs qui vous empêchent de les choisir. La Dragodinde Prune n'impacte que les pouvoirs qui appartiennent directement aux Alliés, ou que ces Alliés ont gagné. La Dragodinde Prune ne permet pas de choisir les Alliés qui portent un Equipement tel que la Larvacoiffe, puisque le pouvoir n'est pas gagné par le Porteur mais appartient à la Larvacoiffe.

#### **Gamine Zoth**

**Réaction.** *Quand un adversaire vient de jouer une Action, vous pouvez payer (EEEE) pour mettre en jeu la Gamine Zoth dans le Monde.*

*Quand la Gamine Zoth apparaît, vous pouvez annuler les effets d'une Action jouée par un de vos adversaires.*

Les deux pouvoirs sont distincts. Le premier est jouable depuis la Main, en Réaction à un adversaire jouant une Action. Dans ce cas, la Gamine Zoth n'est pas jouée, mais mise en jeu. Il est donc impossible de l'annuler avec un Rire du Corbeau Noir, par exemple. Le second pouvoir se déclenche quand la Gamine Zoth apparaît. Si la Gamine Zoth apparaît sans pouvoir, aucune Action ne pourra être annulée. Si la Gamine Zoth apparaît alors qu'aucune Action adverse n'est dans la File d'Attente, son pouvoir d'apparition ne se déclenche pas. Il est possible de choisir une Action différente de celle qui a permis de mettre en jeu la Gamine Zoth, si plusieurs Actions adverses sont dans la File d'Attente au moment où elle apparaît.

#### **Gardien du Pont de la Mort**

*(Inc), (N) : Placez une carte de votre main face cachée. Si l'adversaire de votre choix en devine le type, défaissez-la. Sinon, reprenez-la en main et piochez deux cartes.*

A la résolution du pouvoir du Gardien du Pont de la Mort, son contrôleur écarte face cachée une carte de sa main. Ensuite, l'adversaire choisit comme un type de carte. Les types de cartes sont Héros, Havre Sac, Allié, Equipement, Action, Protecteur, Zone, Salle, Dofus. Une fois le type nommé, la carte est révélée à tous les joueurs, et le reste du pouvoir est résolu en fonction.

### **Garry Mouduli**

*Tant que Garry Mouduli est dans le Monde, vos Equipements ne peuvent pas être détruits par un joueur adverse.*

Certains pouvoirs contrôlés par un adversaire peuvent vous contraindre de détruire un ou plusieurs de vos Equipements, comme par exemple le pouvoir du Démon I. Dans ce cas de figure, puisque c'est vous-même qui détruisez vos Equipements, le pouvoir de Garry Mouduli sera sans effet. Le pouvoir de Garry Mouduli n'empêche pas vos adversaires de choisir vos Equipements.

### **Gelée Royale Bleue**

*Tant que la Gelée Royale Bleue est dans le Monde, chaque fois qu'une de vos Gelées apparaît, vous pouvez piocher une carte.*

Vous pouvez piocher une carte si la Gelée Royale Bleue apparaît dans le Monde.

### **Ile d'Otomai**

*Tant que l'Île d'Otomai est en jeu, tous vos Alchimistes et vos Artisans gagnent +1 en Force. Chaque fois qu'une Potion est jouée, l'Allié de votre choix gagne **Résistance** 1 dans l'élément de votre choix.*

Un Artisan est un personnage possédant un Métier : Forgeron, Armurier, Bijoutier ou Bricoleur. Un personnage qui est à la fois Alchimiste et Artisan ne bénéficiera que d'un seul bonus de +1 en Force. Le Héros Otomai l'Enchanteur est un Alchimiste et bénéficie donc du bonus conféré par l'Île d'Otomai. Vous pouvez donner **Résistance** 1 à l'Allié de votre choix même si la Potion est jouée par un autre joueur.

### **Lancer de Tronc**

*Détruisez l'Allié de votre choix. Ne jouez le Lancer de Tronc que si vous contrôlez l'Allié possédant la plus grande Force dans le Monde.*

On considère que vous contrôlez l'Allié possédant la plus grande Force si aucun autre joueur ne contrôle d'Allié de Force strictement supérieure dans le Monde. Vous pouvez donc jouer le Lancer de Tronc en cas d'égalité avec des Alliés contrôlés par d'autres joueurs.

### **L'Eternelle Moisson**

*Piochez trois cartes.*

*Ne jouez l'Eternelle Moisson que si vous contrôlez des Monstres d'au moins cinq Familles différentes. Vous ne pouvez jouer l'Eternelle Moisson qu'une seule fois par tour.*

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte appelée L'Eternelle Moisson par tour. Cette restriction s'applique également si une carte appelée L'Eternelle Moisson que vous avez jouée a été annulée.

### **Marteau de Forgemagie**

*(Inc) : Nommez un élément. Tous les symboles d'élément présents sur l'Equipement de votre choix deviennent l'élément nommé à la place jusqu'à la fin du tour.*

Le pouvoir du Marteau de Forgemagie modifie tous les symboles, peu importe leur position sur la carte. Si vous choisissez par exemple Eau, un Marteau du Bouftou produira une ressource Eau si on l'incline, un Arc du Koalak sera activable en payant une ressource Eau et infligera 1 Dommage Eau, et le Porteur d'une Kwakature de Flammes accordera une Résistance 1 Eau à son Porteur. En revanche, un bonus de Panoplie étant partagé entre plusieurs Equipements, celui-ci ne sera pas impacté par le Marteau de Forgemagie.

### **Marteau Mato**

*Tant que le Porteur du Marteau Mato est attaquant, chaque fois qu'une de vos Actions est sur le point d'infliger un ou plusieurs Dommages à un Allié ou Héros adverse, vous pouvez payer (N). Si vous le faites, ces Dommages sont augmentés de 1.*

Le pouvoir du Marteau Mato se déclenche pour chaque paquet de Dommages sur le point d'être infligés par votre Action. Si votre Action inflige des Dommages à plusieurs Alliés ou Héros, le Marteau Mato se déclenchera autant de fois et vous pouvez payer 1 Neutre pour chaque paquet de Dommages pour augmenter les Dommages de ce paquet. Vous pouvez dans ce cas choisir de payer pour augmenter seulement certains des paquets de Dommages infligés par l'Action. Il n'est pas possible de payer plus de 1 Neutre pour chaque paquet de Dommages.

### **Minotoboule de Nowel**

*Au début de votre tour, si le Minotoboule de Nowel est dans le Monde, chaque joueur choisit un nombre d'Alliés qu'il contrôle égal à la Force du Minotoboule et détruit tous ses autres Alliés.*

Si la Force du Minotoboule de Nowel est égale à 6, chaque joueur va choisir 6 de ses Alliés. A la résolution du pouvoir du Minotoboule, tous les Alliés qui n'ont pas été choisis de cette façon sont détruits. Si un de ces Alliés ne peut pas être détruit, alors le pouvoir du Minotoboule n'aura pas d'effet sur lui. Si un joueur contrôle moins d'Alliés que la Force du Minotoboule, alors il ne peut pas choisir un nombre d'Alliés égal à la Force. Dans ce cas de figure, le pouvoir du Minotoboule ne fait rien, faute de choix légaux possibles.

### **Moumoune**

*Quand Moumoune apparaît, vous pouvez prendre le contrôle du Bijou adverse de votre choix et le déplacer sur Moumoune.*

Le Bijou reste dans le même statut incliné ou dressé. Prendre le contrôle d'un Bijou incliné ne le redressera pas.

### **Phorzerkeur**

*Détruisez un de vos Monstres : Votre Héros gagne un bonus de Force égal à la Force de ce Monstre jusqu'à la fin du tour. Si ce Monstre avait Géant, Agilité, Tacle ou Résistance, votre Héros gagne les mêmes pouvoirs jusqu'à la fin du tour.*

Votre Héros ne gagne que les pouvoirs du Monstre détruit parmi Géant, Agilité, Tacle et Résistance. Par exemple, si vous détruisez un Bworker, votre Héros gagnera ainsi Géant, Résistance 2 Terre et Résistance 2 Feu. Votre Héros ne gagne pas les autres pouvoirs du Monstre, que ce soit un autre pouvoir à mot clé comme Agressivité, ou un pouvoir classique. Le bonus de Force gagné est égal à la Force actuelle du Monstre et non sa Force imprimée sur la carte.

### **Potion de Métal Liquide**

*Piochez une carte. Vous pouvez ajouter un Ether sur une de vos Armes Ethérées.*

L'Arme Ethérée n'est pas choisie lors de l'annonce de la Potion de Métal Liquide. Il est donc possible de la jouer même si on ne contrôle aucune Arme Ethérée. Dans ce cas, la carte sera piochée, et le reste du pouvoir ne fera rien. Si vous contrôlez au moins une Arme Ethérée, vous décidez d'ajouter ou non un Ether sur l'une d'elles à la résolution de l'Action.

### **Ravage**

*Détruisez l'Équipement adverse de votre choix. Votre Héros gagne +2 en Force jusqu'à la fin du tour.*

Il est obligatoire de choisir un Équipement adverse lorsqu'on joue Ravage. Si l'adversaire ne contrôle aucun Équipement dans le Monde, le Ravage ne peut donc pas être joué. Si l'Équipement choisit n'est plus un choix légal à la résolution du Ravage, l'intégralité du Ravage est annulé : votre Héros ne gagnera pas +2 en Force.

### **Sceptre du Minotot**

*(Inc), (N)(N) : Le Sceptre du Minotot inflige 1 Dommage (N) à l'Allié ou Héros de votre choix. Si vous avez dépensé au moins une Ressource (E) pour jouer ce pouvoir, piochez une carte. Si vous avez dépensé au moins une Ressource (F), votre Héros regagne 2 PV.*

Vous ne piocherez qu'une seule carte si vous payez le coût du Sceptre du Minotot en dépensant deux ressources Eau. De la même manière, votre Héros ne regagnera que 2 PV même si vous dépensez deux ressources Feu. Si vous dépensez Eau et Feu pour utiliser ce pouvoir, vous piocherez une carte et votre Héros regagnera 2 PV.

### **Silf le Rasboul Majeur**

*Recyclez une carte de votre Défausse : Silf le Rasboul Majeur perd Résistance 1 dans l'élément de la carte recyclée jusqu'à la fin du tour. Chaque joueur peut utiliser ce pouvoir.*

Si Silf, le Rasboul Majeur possède Résistance 3 Terre au moment où ce pouvoir est joué et qu'une carte Terre est recyclée de cette façon, alors Silf possèdera Résistance 2 Terre à la résolution. Silf ne perdra de Résistance que si la carte est recyclée spécifiquement pour ce

pouvoir. Il est possible de recycler une carte d'un Élément dont Silf ne possède aucune Résistance. Dans ce cas, Silf ne gagne pas Résistance -1 dans cet Élément car une Résistance ne peut pas être négative. Le pouvoir ne fera rien.

#### **Toad**

**Réaction.** (NNN), (Inc) : Copiez les effets du Sort que vous venez de jouer. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour la copie. N'utilisez ce pouvoir qu'une seule fois par tour et uniquement si Toad est dans le Monde.

Copier une Action revient à mettre une copie de cette Action dans la File d'Attente. Cette copie d'Action est simplement mise dans la File d'Attente à la résolution du pouvoir qui génère la copie : elle n'est pas jouée par un joueur, et on ne peut en conséquent pas y réagir avec un effet qui réagit à une Action qui vient d'être jouée. Il est par exemple illégal de copier une Action avec le pouvoir d'un Toad, et de copier la copie avec le pouvoir d'un second Toad. Il n'est pas obligatoire d'effectuer de nouveaux choix pour la copie, en revanche tous les choix effectués pour la copie doivent être légaux.

#### **Tout ou Rien**

**Réaction.** Jouez à Chi-Fu-Mi. Si vous gagnez, annulez les effets de l'Action qui vient d'être jouée. Sinon, copiez cette Action. Vous pouvez effectuer de nouveaux choix pour la copie.

Voir Toad.

#### **Village des Brigandins**

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

*Tant que le Village des Brigandins est en jeu, au début du tour de chaque joueur, ce joueur révèle la carte du dessus de la Pioche de chacun de ses adversaire et peut jouer immédiatement et gratuitement une de ces cartes comme s'il en était le contrôleur.*

Le Village des Brigandins permet d'ignorer les restrictions sur le moment où jouer cette carte. On peut par exemple jouer un Allié de cette façon, et ce même si la File d'Attente n'est pas vide. En revanche, toute autre contrainte doit être respectée, y compris les Règles de Portée. On ne pourra par exemple par jouer de Réaction si l'événement auquel elle réagit n'est pas présent, ou jouer un Brisé si aucun Equipement n'est dans le Monde. Toute carte révélée par le Village des Brigandins qui n'est pas jouée est retournée face cachée sur le dessus de la Pioche de son propriétaire.