

Version 2.0

Dernière mise à jour : 30 novembre 2010

Par la Team CMW (Jess GRINNEISER, avec des contributions de Matthieu DURAND et Jonathan PENOT).

*Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 1^{er} novembre
Pour plus de précisions concernant l'extension Amakna ou le jeu Wakfu TCG,
connectez-vous sur le site officiel www.WAKFUTCG.com !*

NOUVEAUX MOTS-CLEFS -----

Alignement (Bonta, Brâkmar, Neutre) : 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**. Bien que les Héros ne possèdent pas le Trait Bonta ou Brâkmar d'imprimé, il est possible de les aligner à Bonta ou Brâkmar. Par défaut, un Héros est Neutre.

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** ». 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.

Capture : 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 ».

Protecteur : 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.

Un joueur ne peut inclure qu'une seule carte de type Protecteur dans son paquet (ceci inclut la réserve lorsqu'elle est utilisée).

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.

Contrairement aux autres cartes, un Protecteur ne peut pas être incliné pour produire de la ressource.

ERRATA

Arbre de Vie

La Force 3 figurant sur la carte est une erreur. Une fois joué, l'Arbre de Vie est bien mis en jeu comme une Zone FEU, sans valeur de Force.

Rat Blanc

Le dernier pouvoir du Rat Blanc s'achève à la fin du tour.

(Inc) : Vos Alliés et Héros attaquants gagnent **Tacle** jusqu'à la fin du tour.

Rat Noir

Le dernier pouvoir du Rat Noir s'achève à la fin du tour.

(Inc) : Vos Alliés et Héros attaquants gagnent **Résistance 1** dans l'élément de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Vol Sacré

Inclinez X de vos Alliés ou Héros Sram : Cherchez une carte Allié ou Equipement de Niveau inférieur ou égal à X dans la Pioche de l'adversaire de votre choix et mettez-la en jeu gratuitement sous votre contrôle, puis ce joueur mélange sa Pioche.

CARTES SPÉCIFIQUES

HÉROS

Araknotanker Grouilleux

Résistance 2 TERRE

La Force de l'Araknotanker Grouilleux est égale au nombre de Grouilleux dans le Monde.

Tant que l'Araknotanker Grouilleux est dans le Monde, le coût de vos Alliés Grouilleux est réduit de 1 NEUTRE.

Araknotanker étant un Grouilleux, il se compte lui-même dans le calcul de sa Force. La Force de base de l'Araknotanker Grouilleux est calculée en permanence, que celui-ci soit en main, dans la défausse ou en jeu.

Arnaque

Regardez la main de votre adversaire et choisissez-y une carte Action. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte comme si elle était dans votre main.

Voir Flix Flax.

Vous devez toujours payer les coûts éventuels de l'Action choisie.

On ignore les restrictions de contrôle d'Alliés pour le lancement d'un Sort choisi (ex: vous pouvez lancer *Colère de Iop* si vous ne contrôlez pas de Iop).

Babeth Safoueth (niveau 1)

(Inc) : Révélez les quatre premières cartes de votre Pioche. Si un Monstre de Niveau inférieur ou égal à 3 est révélé de cette façon, vous pouvez le prendre en main.

Les cartes que vous ne prenez pas en main sont remises au dessus de votre Pioche dans l'ordre de votre choix.

Babeth Safoueth (niveau 2)

(Inc) : Cherchez un Monstre dans votre Pioche, révélez-le et prenez-le en main, puis mélangez votre Pioche. N'utilisez ce pouvoir qu'une seule fois par tour.

Vous pouvez choisir de ne pas trouver de Monstre dans votre Pioche, même s'il y en a.

Baguette des Limbes

Recette : Forgeron FEU FEU FEU

La Baguette des Limbes ne peut être jouée qu'en payant sa Recette.

Vous ne pouvez pas payer le coût en ressources de la Baguette pour la jouer, mais vous pouvez la mettre en jeu grâce à un pouvoir ou une Action.

Blé d'Or

Réaction. Au lieu de payer le coût d'une Recette, vous pouvez révéler le Blé d'Or de votre main puis le bannir.

Cela remplace le coût en Ressources, mais pas l'inclinaison de l'artisan demandé.

Milo Zotis

Bonta. Chaque fois que Milo Zotis inflige un ou plusieurs Dommages à un Héros adverse, vous pouvez piocher une carte.

Vous piochez une seule carte à chaque fois que des Dommages sont infligés par Milo Zotis.

Coa Gullay (niveau 1)

(Inc) : Changez la position de l'Allié ou Héros bloqueur de votre choix.

Vous devez choisir des bloqueurs légaux. Vous ne pouvez pas choisir d'assigner un personnage sans Agilité en tant que bloqueur sur un personnage ayant Agilité, par exemple.

Corbac Albinos

Quand le Corbac Albinos apparaît, le joueur de votre choix gagne 1 PA jusqu'à la fin du tour.

Cela ne fait pas piocher le joueur qui bénéficie de ce pouvoir.

Démon XIX

Géant – Résistance 2 EAU

Quand le Démon XIX apparaît, il gagne tous les pouvoirs de l'Allié ou Héros de votre choix jusqu'à la fin de la partie.

Si le Démon XIX quitte le jeu puis revient en jeu, ce n'est plus la même carte, il ne garde pas mémoire des pouvoirs qu'il aurait pu copier.

Domen

Résistance 1 TERRE

Brákmar. Tant que Domen est dans le Monde, les Alliés ou Héros ne peuvent pas gagner de bonus de Force.

Vous pouvez toujours jouer des cartes donnant des bonus de Force, mais ce bonus n'est pas pris en compte.

Flix Flax (niveaux 1 et 2)

(Inc) : Jouez une Action depuis votre Défausse comme si elle était dans votre main,

puis bannissez-la.

Vous pouvez jouer les Actions de votre Défausse comme si elles étaient dans votre main. Chaque fois vous jouez une Action de cette façon, bannissez-la.

Les Actions ne sont pas considérées comme étant dans votre main pour le calcul de PA de votre Héros. Elles ne peuvent pas non plus être défaussées depuis la main par des pouvoirs.

Les cartes sont bannies peu importe ce qui leur arrive ensuite, y compris si elles sont annulées ou si elles devaient être mises dans le Monde (comme la carte Action *La Bloqueuse*, par exemple).

Ganymède

Quand Ganymède apparaît, vous pouvez chercher une Quête dans votre Pioche, la révéler et la prendre en main, puis mélanger votre Pioche.

Vous pouvez chercher dans votre Pioche et ne rien y trouver.

Grufon

(Inc) : Grufon devient une copie de l'équipement de votre choix, puis placez-le sur l'Allié ou Héros de votre choix que vous contrôlez. Tant que Grufon est un équipement, il conserve ce pouvoir.

Une fois que Grufon est devenu la copie d'un équipement, il gagne le type « Équipement ». Il peut alors être affecté par les pouvoirs et les effets qui affectent les équipements. Il cesse d'être un Allié.

Horloge du Dieu Xélor

Jouez gratuitement la carte Action de votre choix dans la Défausse de l'adversaire de votre choix comme si elle était dans votre main, puis bannissez-la.

Voir Flix Flax.

Jin Kobi Loba (niveau 1)

Chaque fois qu'un de vos Monstres de Niveau 1 ou 2 apparaît, il ne peut pas être détruit par un adversaire jusqu'au début de votre prochain tour.

"Ne peut pas être détruit" signifie que le Monstre n'est pas placé dans la défausse lorsqu'il reçoit des dommages létaux ou qu'il est choisi par une carte devant le détruire. On tient cependant compte normalement des dommages infligés à celui-ci.

Justine Broudi (niveau 1)

Réaction. (Inc) : L'Action ou le pouvoir adverse qui choisit un de vos Alliés ou Héros choisit un autre de vos Alliés ou Héros de votre choix à la place.

Vous devez effectuer un choix légal (un personnage pouvant être choisi par cette action ou ce pouvoir). La source de l'Action ou du pouvoir ne change pas.

Koulosse

Géant – Résistance 2 TERRE

(Inc), TERRE : L'Allié non Monstre de votre choix perd ses pouvoirs et devient un « Monstre – Boufcool » de Force 2 TERRE jusqu'à la fin du tour.

Cela remplace les traits de la carte choisie. Si c'était un Allié – Iop – Unique, il devient Monstre – Boufcool à la place.

Lagoyave

Résistance 1 EAU

Bonta. *Tant que Lagoyave est dans le Monde, chaque fois qu'un adversaire vous fait perdre un ou plusieurs PA, tous vos adversaires perdent le même nombre de PA jusqu'à la fin du tour.*

La perte de PA est simultanée. Si plusieurs joueurs doivent se défausser, le joueur qui contrôle Lagoyave se défausse en dernier.

Luc Ylook (niveaux 1 et 2)

(Inc) : Luc Ylook inflige 2 Dommages FEU répartis comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre d'Alliés ou Héros attaquants ou bloqueurs.

(Inc) : Luc Ylook inflige 3 Dommages FEU répartis comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre d'Alliés ou Héros attaquants ou bloqueurs.

Vous ne pouvez pas choisir d'infliger moins d'1 Dommage sur un personnage (afin de les augmenter par la suite, par exemple). Au Niveau 1, vous pouvez donc infliger uniquement 2 Dommages à un personnage, ou 1 Dommage à deux personnages. Au Niveau 2, 3 Dommages à un personnage, 1 Dommage à trois personnages, ou 2 Dommages à un personnage et 1 Dommage à un autre.

Important : les pouvoirs de Luk Ylook ne choisissent pas. La répartition des Dommages ne s'applique qu'à la résolution de l'effet, ils peuvent donc être répartis sur des Alliés ou Héros ne pouvant être choisis (comme un Serpentin incliné par exemple). Luy Ylook doit cependant se trouver dans le Monde pour utiliser ce pouvoir, conformément aux règles de portée.

Maître Joris

Héros : Bonta – Agilité – Défense

Tant qu'il bloque, Maître Joris gagne +2 en Force si votre Héros est la cible de l'attaque.

Si votre Héros est la cible de l'attaque, puis que sa position est échangée avec celle d'un autre de vos Alliés durant la Phase d'Action, Maître Joris perd son bonus en Force.

Exemple : votre Héros dans le monde est attaqué par 2 Bouftou adverses. Durant votre Phase d'Action, vous jouez Maître Joris grâce à son pouvoir de Défense, et l'assignez en bloqueur. Il gagne donc +2 en Force. Puis vous jouez le pouvoir de Kriss la Krass afin d'échanger sa position avec celle de votre Héros. Kriss la Krass devenant la nouvelle cible de ce combat, Maître Joris perd donc son bonus de +2 de Force.

Mawy Blodie (niveau 1)

(Inc) : Si Mawy Blodie est attaquante, placez l'Allié de votre choix que vous contrôlez dans le Monde en attaquant dans ce combat.

Ce pouvoir est utilisé durant la Phase d'Action, vous pouvez donc être amené à dépasser le nombre de PM de votre Héros. Cela n'annule ni ce pouvoir, ni le combat en cours.

Mot de Folie

Redressez l'Allié adverse de votre choix. Vous pouvez immédiatement utiliser un des pouvoirs (Inc) de cet Allié comme si vous le contrôliez.

Vous ne contrôlez pas l'Allié choisi. Cela n'affecte pas le nombre d'Alliés sous votre contrôle.

Oto Mustam

Résistance 1 AIR

Brâkmar. Tant que Oto Mustam est dans le Monde, les Alliés et Héros ne peuvent pas être redressés par des Actions ou des pouvoirs.

Cela ne les empêche pas de se redresser normalement en début de tour.

Panoplie Boune

Tant que le Porteur de la Panoplie Boune est dans le Monde, vous pouvez jouer vos équipements pendant la phase d'action d'un combat.

Vous n'êtes pas obligé de jouer vos équipements sur un personnage en combat.

Rubilax

Géant – Résistance 2 FEU

Quand Rubilax apparaît, détruisez l'équipement de votre choix ou détruisez Rubilax.

Chaque fois que Rubilax subit un ou plusieurs Dommages, bannissez une carte de votre Défausse ou détruisez-le. Rubilax gagne +1 en Force jusqu'à la fin de la partie.

Ce dernier pouvoir se déclenche à chaque fois que Rubilax subit des Dommages, et quel que soit le nombre de Dommages qu'il subit.

Sacrabosse Doré

Tant que le Scarabosse Doré est dans le Monde, toutes les Ressources que vous produisez sont de l'élément de votre choix.

(Inc) : Produisez deux Ressources de l'élément de votre choix. N'utilisez ce pouvoir que si le Scarabosse Doré est dans le Monde.

Les Ressources produites par ce dernier pouvoir peuvent être du même élément, ou de deux éléments différents.

YeCh'ti

Géant – Résistance 2 TERRE

(Inc) : Le YeCh'ti inflige 3 Dommages EAU à l'Allié de votre choix. Si cet Allié est détruit, son contrôleur perd 1 PA jusqu'à la fin du tour.

Le contrôleur de l'Allié choisi ne perd 1 PA que si c'est le pouvoir du YeCh'ti qui a infligé les Dommages létaux à cet Allié.

Zack Apus

Brâkmar. (Inc) : Le Monstre de votre choix que vous contrôlez gagne Agressivité jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, détruisez ce Monstre.

Si le Monstre choisit par ce pouvoir quitte le jeu avant la fin du tour, puis retourne en jeu, il ne garde pas trace de l'événement, il n'est pas détruit.