

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

---

*Version 1.0*

*Dernière mise à jour : 13 Octobre 2009*

*Par la Team CMW (Jess GRINNEISER, avec des contributions de Matthieu DURAND et Jean-Jacques GAUFINET).*

**Ce set est légal pour les tournois Construit à partir du 13 Octobre 2009.**

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

## **Table des matières**

<b><u>1. MOTS-CLEF</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b>101. AGILITE</b>	<b>2</b>
<b>102. GEANT</b>	<b>2</b>
<b>103. RESISTANCE</b>	<b>2</b>
<b><u>2. CARTES SPECIFIQUES</u></b>	<b><u>4</u></b>

## 1. Mots-Clef

### 101. Agilité

- 101.1a. Le mot-clef « Agilité » représente un pouvoir continu qui modifie les règles de déclaration des bloqueurs.
- 101.1b. Un Héros ou un Allié possédant Agilité ne peut pas être bloqué par un Héros ou un Allié adverse qui ne possède pas Agilité. Un Héros ou un Allié possédant Agilité peut bloquer tout Héros ou Allié avec ou sans Agilité.
- 101.1c. Des instances multiples du pouvoir Agilité sont redondantes.

### 102. Géant

- 102.1a. 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.
- 102.1b. 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.*

- 102.1c. 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.*

- 102.1d. Des instances multiples du pouvoir Géant sont redondantes.

### 103. Résistance

- 103.1a. 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] ».
- 103.1b. Si des Dommages devraient être réduits à moins de 0, ils sont réduits à 0 à la place.

- 103.1c. 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.*

## 2. Cartes Spécifiques

*Tirlangue Portey – Héros Cra, Niveau 2, Élément Air, Force 2*

*(Ep) : Tirlangue Portey inflige 3 Dommages de l'élément de votre choix à l'Allié ou Héros de votre choix.*

Vous ne pouvez choisir qu'un seul type de Dommages à la fois : Air, Terre, Feu, Eau ou Neutre. Vous n'êtes pas obligé de choisir le même type de Dommages d'une fois sur l'autre.

*Karey Dass – Héros Ecaflip, Niveau 1, Élément Air, Force 2*

*Chaque fois que vous gagnez un Chi-Fu-Mi, Karey Dass gagne +1 en Force et +1PM jusqu'à la fin du tour.*

Le Chi-Fu-Mi de début de partie ne confère aucun bonus à Karey Dass car celui-ci n'est pas joué pendant le tour d'un des deux joueurs mais au début de la partie.

*Bruss Ouilis – Héros Iop, Niveau 1, Élément Terre, Force 3*

*Quand Bruss Ouilis attaque, il gagne +1 en Force et +1PM jusqu'à la fin du combat.*

*Bruss Ouilis – Héros Iop, Niveau 2, Élément Terre, Force 4*

*Quand Bruss Ouilis attaque, il gagne +2 en Force, +1PM et Géant jusqu'à la fin du combat.*

Le bonus de +1 PM s'applique au combat en cours où Bruss Ouilis a été déclaré attaquant, avant la vérification de la légalité de la Déclaration des Attaquants. Il cesse d'exister dès que Bruss Ouilis cesse d'être attaquant. Une fois la vérification de légalité effectuée, une diminution des PM ne peut rendre une attaque illégale.

*Trantmy Londami – Héros Osamodas, Niveau 1, Élément Feu, Force 2*

*(Ep) : Mettez en jeu un Monstre de Niveau 1 ou 2 gratuitement de votre main.*

*Trantmy Londami – Héros Osamodas, Niveau 2, Élément Feu, Force 2*

*(Ep) : Mettez en jeu un Monstre de Niveau inférieur ou égal à 4 gratuitement de votre main.*

Un Monstre Invoqué n'est pas considéré comme ayant été joué. Le Monstre n'est choisi qu'à la résolution du pouvoir de Trantmy Londami, par conséquent l'adversaire ne peut pas attendre de savoir quel Monstre est invoqué pour jouer une éventuelle Réaction. On peut utiliser ce pouvoir sans carte Monstre en Main, dans ce cas le pouvoir ne fait rien.

*Shimay Rouch – Héros Pandawa, Niveau 1, Élément Eau, Force 2*

*(Inc) : Tant que Shimay Rouch reste incliné, il gagne +1 en Force et les Dommages sur le point de lui être infligés sont réduits de 1.*

Ce pouvoir ne s'appliquera pas si votre Héros a été incliné pour une autre raison (pour payer un coût, par exemple).

*Ayma Ragie – Héros Sacrieur, Niveau 1, Élément Air, Force 1*

*Chaque fois qu'il perd 1 ou plusieurs PV, Ayma Ragie gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour.*

Ce pouvoir se déclenche à chaque fois qu'une source fait perdre des PV à votre Héros, peu importe le contrôleur de la source. Au Niveau 1, Ayma Ragie ne gagne le bonus de Force qu'une seule fois par Dommages, peu importe leur quantité.

*Klore Ofil – Héros Sadida, Niveau 1, Élément Terre, Force 2*

*Réaction. (Inc) : Le joueur qui vient de déclarer une attaque perd 1 PM jusqu'à la fin du tour.*

*Klore Ofil – Héros Sadida, Niveau 2, Élément Terre, Force 3*

*Réaction. (Inc) : Le joueur qui vient de déclarer une attaque perd 1 PM jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1PM jusqu'à la fin du tour.*

Ce pouvoir doit être utilisé quand le joueur adverse déclare son attaque, avant la déclaration de la cible de l'attaque. On ne peut pas attendre de voir quels Alliés ou Héros seront envoyés au combat avant d'utiliser le pouvoir de Klore Ofil.

*Kouff Ourbe – Héros Sram, Niveau 1, Élément Terre, Force 2*

*(N)(N) : Jusqu'à la fin du combat, chaque fois qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur s'incline, il subit 1 Dommage (T).*

*Kouff Ourbe – Héros Sram, Niveau 2, Élément Terre, Force 3*

*(N)(N) : Jusqu'à la fin du combat, chaque fois qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur s'incline, il subit 2 Dommages (T).*

Ce pouvoir ne s'applique pas aux Alliés ou Héros inclinés par la Phase de Fin de Combat car celle-ci se déroule après la Phase d'Actions.

*Polter Piou – Allié-Monstre-Polter-Piou, Niveau 2, Élément Neutre, Force 2*  
*Détruisez un de vos Pious : Mettez en jeu gratuitement le Polter Piou de votre main. Il apparaît incliné.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir à chaque moment où vous pourriez jouer une Action. Le pouvoir du Polter Piou ne peut être utilisé que depuis la Main.

*Polter Bouftou – Allié-Monstre-Polter-Bouftou, Niveau 2, Élément Terre, Force 2*  
*Détruisez un de vos Bouftous : Mettez en jeu gratuitement le Polter Bouftou de votre main. Il apparaît incliné.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir à chaque moment où vous pourriez jouer une Action. Le pouvoir du Polter Bouftou ne peut être utilisé que depuis la Main.

*Abraknyde – Allié-Monstre-Abraknyde, Niveau 4, Élément Terre, Force 3*  
*(T)(T) : Mettez en jeu un jeton "Monstre - Arakne" de Force 1 (T). N'utilisez ce pouvoir qu'une seule fois par tour.*

La restriction d'utilisation ne s'applique qu'à une seule Abraknyde donnée. Si vous contrôlez deux exemplaires de l'Abraknyde, vous pouvez utiliser le pouvoir de chacune une fois.

*Chêne Mou – Allié-Monstre-Abraknyde-Unique, Niveau 8, Élément Terre, Force 8*  
*Géant - Résistance 2 (T)*  
*Tant que le Chêne Mou est dans le Monde, vos autres Monstres (T) ont +1 en Force.*

Le bonus de +1 en Force s'applique également aux Monstres que vous contrôlez dans votre Havre Sac car la capacité du Chêne Mou n'est pas affectée par les Règles de Choix.

*Jicé Aouaire – Allié-Iop, Niveau 2, Élément Terre, Force 3*  
*Jicé Aouaire ne peut pas bloquer.*

Jicé Aouaire ne peut pas être déclaré comme bloqueur par son contrôleur durant la Phase de Déclaration des Bloqueurs, mais il peut être appelé à bloquer durant la Phase d'Actions si une autre carte l'y contraint.

*Elisabron – Allié-Vampyre, Niveau 3, Élément Terre, Force 3*  
*Détruisez un de vos Alliés : Elisabron gagne +2 en Force jusqu'à la fin du tour. N'utilisez ce pouvoir qu'une seule fois par tour.*

Le bonus de +2 en Force que gagne Elisabron ne s'applique pas si l'Allié a été détruit pour une autre raison que le paiement du coût de ce pouvoir.

*Polter Tofu – Allié-Monstre-Polter-Tofu, Niveau 2, Élément Air, Force 2*  
*Détruisez un de vos Tofus : Mettez en jeu gratuitement le Polter Tofu de votre main. Il apparaît incliné.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir à chaque moment où vous pourriez jouer une Action. Le pouvoir du Polter Tofu ne peut être utilisé que depuis la Main.

*Kanigrou – Allié-Monstre-Kanigrou, Niveau 4, Élément Air, Force 4*  
*Réaction. Jouez à Chi-Fu-Mi. Si vous gagnez, réduisez à 0 les Dommages sur le point d'être infligés au Kanigrou. Sinon, détruisez le Kanigrou.*

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce pouvoir. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si le Kanigrou est sur le point de recevoir des Dommages, et seulement sur le prochain paquet de Dommages que le Kanigrou devrait subir.

*Kriss la Krass – Allié-Sacrieur, Niveau 2, Élément Air, Force 2*  
*Agilité*  
*(Ep) : Echangez la position de Kriss la Krass avec celle de votre Héros ou d'un autre de vos Alliés.*

Si vous échangez Kriss la Krass avec la cible d'un combat, Kriss la Krass devient alors la nouvelle cible du combat.

Si Kriss la Krass est déclaré comme attaquant et que vous l'échangez avec un autre Allié ou votre Héros hors du combat, le combat continue alors avec ce nouvel Allié ou votre Héros en tant qu'attaquant, et Kriss la Krass cesse d'être attaquant.

Si Kriss la Krass est hors du combat et est échangé avec un autre Allié ou Héros attaquant, Kriss la Krass devient attaquant et l'autre Allié ou Héros cesse de l'être. La Déclaration des Bloqueurs ne devient pas illégale si le Héros ou l'Allié bloquant Kriss la Krass après l'échange de positions ne possède pas Agilité, ou si l'échange de positions entraîne une diminution des PM du joueur attaquant en deçà du nombre de Héros ou Alliés attaquants.

*Vampyro – Allié-Vampyre-Unique, Niveau 4, Élément Air, Force 3  
(Ep), Recyclez un Monstre de votre choix : Mettez en jeu un jeton "Monstre - Goule" de Force 1 Air.  
Réaction. Quand Vampyro est sur le point d'être détruit, vous pouvez détruire un de vos Monstres pour le reprendre en main à la place.*

Vampyro est considéré comme étant « sur le point d'être détruit » lorsqu'une carte pouvant le détruire vient d'être jouée, ou s'il devrait recevoir des Dommages létaux soit en combat, soit à cause d'une Action ou d'un pouvoir.

*Anerice la Shushess – Allié-Vampyre, Niveau 3, Élément Air, Force 1  
(Inc), Détruisez jusqu'à 3 de vos Alliés Vampyres : Anerice la Shushess inflige le même nombre de Dommages à l'Allié ou Héros de votre choix.*

Vous pouvez détruire Anerice la Shushess pour payer le coût de son pouvoir.

*Gonard – Allié-Bandit, Niveau 3, Élément Air, Force 1  
(N)(N) : Gonard copie la Force actuelle de l'Allié de votre choix jusqu'à la fin du tour. Chaque joueur peut utiliser ce pouvoir.*

La Force de Gonard est toujours égale à la Force du dernier Allié copié, et ce jusqu'à la fin du tour. L'effet de copie prend en compte tous les modificateurs qui s'appliquent à la Force de l'Allié choisi.

*Lisa Modas – Allié-Osamodas, Niveau 3, Élément Feu, Force 2  
(Ep) : Mettez en jeu un Monstre de Niveau inférieur ou égal à 3 gratuitement de votre main et assignez-le comme attaquant ou bloqueur dans ce combat. Détruisez ce Monstre à la fin combat.*

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'en combat. Le Monstre Invoqué n'est détruit que si il est toujours présent dans le Monde ou le Havre Sac à la fin du combat.

*Tiwabbit Kiafin – Allié-Monstre-Wabbit, Niveau 2, Élément Eau, Force 1  
(Inc) : Jusqu'à la fin de la phase d'action, chaque fois qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur s'incline dans ce combat, le Tiwabbit Kiafin lui inflige 1 Dommage (E).*

Ce pouvoir ne s'applique pas aux Alliés ou Héros inclinés par la Phase de Fin de Combat car celle-ci se déroule après la Phase d'Actions.

*Wa Wabbit – Allié-Monstre-Wabbit-Unique, Niveau 5, Élément Eau, Force 4  
Résistance 1 (E)  
Chaque fois que le Wa Wabbit subit des Dommages, vous pouvez piocher une carte.  
(Inc) : Le Wa Wabbit inflige 2 Dommages (E) à l'Allié ou Héros de votre choix.*

Vous ne piochez qu'une seule carte par paquet de Dommages. Si la Résistance du Wa Wabbit réduit à 0 des Dommages qui devraient lui être infligés, le Wa Wabbit ne subit aucun Dommage et vous ne piochez pas de carte. Vous pouvez piocher une carte si le Wa Wabbit s'inflige 2 Dommages (E) à lui-même.

*Keyss Aouti – Allié-Pandawa, Niveau 2, Élément Eau, Force 2  
Bricoleur  
(Inc) : Le Havre Sac de votre choix regagne 2 Points de Résistance.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si Keyss Aouti est dans votre Havre Sac. Dans ce cas, vous ne pourrez que choisir votre propre Havre Sac.

*Djakky Chwan – Allié-Pandawa, Niveau 3, Élément Eau, Force 3  
Agilité  
Quand Djakky Chwan apparaît, chaque joueur peut redresser un Allié de son choix.*

Chaque joueur peut choisir un Allié qu'il contrôle aussi bien dans le Monde que dans son Havre Sac, car les Règles de Choix s'appliquent à chaque joueur et non au Djakky Chwan.

*Deyko Nexion – Allié-Xelor, Niveau 2, Élément Eau, Force 2*

*Résistance 1 (T)*

*(Inc), Détruisez Deyko Nexion : L'Allié de votre choix retourne dans la main de son propriétaire.*

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que sur des Alliés en jeu.

*Nomekop le Crapoteur – Allié-Escaflip-Bandit-Unique, Niveau 5, Élément Eau, Force 5*

*(Inc) : Nomekop le Crapoteur inflige successivement 1 Dommage (A), (T), (F) et (E) à l'Allié ou Héros de votre choix.*

Les Dommages sont infligés en une seule fois, mais en quatre paquets différents. Aucun joueur ne peut jouer de Réaction entre la résolution des Dommages de chaque type. Si l'Allié ou le Héros choisi possède une Résistance à un Élément, seul le Dommage provenant de cet Élément est impacté par la Résistance. Si un pouvoir qui augmente ou réduit tous les Dommages infligés est actif au moment où le pouvoir de Nomekop est utilisé, chaque point de Dommage est impacté.

*Calt Aclysmes – Allié-Chasseur de Primes, Niveau 3, Élément Eau, Force 2*

*Réaction. Quand un joueur adverse effectue une action dans ce combat, redressez Calt Aclysmes. Il inflige 1 Dommage (E) à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir à chaque fois qu'un joueur adverse effectue une action de jeu durant le combat, mais seulement si Calt Aclysmes est incliné. On ne peut pas redresser un Allié déjà dressé.

*Comte Harebourg – Allié-Xélor-Unique, Niveau 6, Élément Eau, Force 4*

*(Inc), Défaussez jusqu'à 3 cartes : Le Comte Harebourg inflige le même nombre de Dommages (E) à l'Allié ou Héros de votre choix.*

*(Inc), Défaussez jusqu'à 3 cartes : Le joueur de votre choix perd le même nombre de PA jusqu'à la fin du tour.*

Un joueur ne peut pas avoir moins de 0 PA. Si les PA d'un joueur devraient être inférieurs à 0 suite à l'utilisation du pouvoir de Comte Harebourg, ils deviennent égaux à 0 à la place.

*Coup Critique – Action, Niveau 3, Élément Neutre*

*La Force de l'Allié ou Héros de votre choix est doublée jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez jouer qu'un seul Coup critique sur le même Allié ou Héros par tour.*

Une fois le Coup Critique joué, le bonus de Force est fixé jusqu'à la fin du tour.

Exemple : vous jouez Coup Critique sur votre Vrombyx. Il vous reste 5 cartes en main. La Force du Vrombyx est donc de 10 (5 + 5). Pendant le tour, vous jouez encore une carte de votre main. La Force du Vrombyx devient alors égale à 9 (4 + 5).

*Malédiction d'Halouine – Action, Niveau 4, Élément Neutre*

*Détruisez un de vos Alliés, puis remettez en jeu un autre Allié de votre Défausse. Il apparaît incliné.*

L'Allié détruit et l'Allié remis en jeu ne sont pas déterminés au lancement de l'Action mais à sa résolution. Le second Allié peut apparaître dans le Monde ou dans le Havre Sac de son contrôleur. Il est possible de jouer cette carte même si il n'y a aucune carte Allié dans la Défausse de son contrôleur. Si vous ne contrôlez aucun Allié, aucun Allié ne peut être détruit. Dans ce cas, vous ne remettez pas d'Allié en jeu car cette action est une action conditionnelle.

*Agression – Action, Niveau 1, Élément Neutre*

*Inclinez l'un de vos Alliés ou Héros : Il inflige sa Force en Dommages (N) à l'Allié ou Héros de votre choix.*

L'effet de cette carte prend en compte tous les modificateurs qui s'appliquent à la Force de l'Allié ou Héros incliné. Si l'Allié ou Héros incliné quitte le jeu avant qu'Agression ne soit résolue, on prend alors comme référence la valeur de Force qu'il avait au moment où il a quitté le jeu.

*Défi – Action, Niveau 1, Élément Neutre*

*Inclinez l'un de vos Alliés ou Héros et proposez un défi à l'Allié ou Héros de votre choix : Si le joueur adverse accepte, les deux cartes s'infligent simultanément leur Force en Dommages. Si le joueur adverse refuse, vous gagnez 1XP.*

L'effet de cette carte prend en compte tous les modificateurs qui s'appliquent à la Force des Alliés ou Héros inclinés ou choisis. Si un des deux Alliés ou Héros choisi quitte le jeu avant qu'Agression ne soit résolue, aucun Dommage n'est infligé.

*Espèce en Danger – Action, Niveau 3, Élément Neutre*

Nommez une famille de Monstres : Tous les Monstres de cette famille dans le Monde subissent 1 Dommage (N). Vous ne gagnez pas d'XP.

Vous devez nommer une famille de Monstres existante. Les familles de Monstres sont : Abraknyde, Amphibion, Arakne, Bouftou, Bwork, Chafer, Champignon, Cochon, Coffre, Corbac, Craqueleur, Dragodinde, Dragoef, Éponge, Firefoux, Flaqueux, Flasque, Fleur, Fossoyeur, Gelée, Gobelin, Kanigrou, Larve, Minos, Moon, Mosquito, Mulou, Piou, Polter, Porkass, Prespic, Smare, Tofu, Wabbit, Vampyre.

Les Alliés non Monstre de la famille choisie, comme par exemple Vampyro ou Anerice la Shushess si « Vampyre » a été nommé, ne sont pas affectés par Espèce en Danger.

*Échange – Action, Niveau 2, Élément Neutre*

Le joueur de votre choix se défausse d'une carte au hasard, puis vous piochez une carte.

Si votre adversaire ne possède aucune carte en Main, vous pouvez tout de même jouer Échange mais il ne se défaussera d'aucune carte. Dans ce cas, vous ne piochez aucune carte car la pioche est une action conditionnelle.

*Prospection – Action, Niveau 1, Élément Neutre*

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur d'XP de l'Allié dans le Monde de votre choix.

Si le choix de l'Allié est devenu illégal à la résolution de la Prospection, l'effet de l'Action est entièrement annulé et le joueur ne pioche donc pas de carte.

*Abcès de Wakfu – Action, Niveau 5, Élément Neutre*

Tous les Alliés et Héros qui se trouvent dans leur Havre Sac sont déplacés dans le Monde. Jusqu'au début de votre prochain tour, aucune carte ne peut apparaître ni se déplacer dans son Havre Sac.

Si un Allié devait apparaître dans un Havre Sac suite à un Abcès de Wakfu, il apparaît dans le Monde à la place. Si un Allié ou un Héros devait se déplacer depuis le Monde dans un Havre Sac suite à un Abcès de Wakfu, il reste là où il est à la place.

*Bouftonik – Action, Niveau 0, Élément Neutre*

Tous les joueurs peuvent danser la Bouftonik pour piocher une carte.

Les joueurs sont libres d'imaginer ce qu'est la Bouftonik.

*Mot de Purgation – Action-Sort-Enirispas, Niveau 4, Élément Feu*

L'Allié de votre choix retourne dans la main de son propriétaire. Le Héros de ce joueur perd un nombre de PV égal au Niveau de cet Allié.

Si l'Allié choisi quitte le jeu avant la résolution du Mot de Purgation, l'effet du Sort est entièrement annulé et le Héros du contrôleur de cet Allié ne perd donc pas de PV.

*Art du Lancer – Action-Sort-Enutrof, Niveau 2, Élément Eau*

Défaussez une carte Équipement : L'Art du lancer inflige le Niveau de cet Équipement en Dommages (E) à l'Allié ou Héros de votre choix.

La Défausse n'intervient que lors de la résolution de l'Art du Lancer. Si aucun Équipement n'est défaussé, Art du Lancer n'inflige aucun Dommage.

*Savoir des Objets – Action-Sort-Enutrof, Niveau 3, Élément Eau*

Piochez un nombre de cartes égal au nombre d'Équipements que vous contrôlez.

Cet effet prend en compte les Équipements portés par votre Héros ainsi que ceux portés par vos Alliés, mais ni ceux dans votre Main ni dans votre Défausse.

*Corruption – Action-Sort-Enutrof-Unique, Niveau 5, Élément Eau*

Échangez l'Allié de votre choix dans le Monde avec un de vos Alliés dans le Monde. Chaque joueur gagne le contrôle de son nouvel Allié mais reste propriétaire de sa carte d'origine. Si l'un de ces Alliés est détruit, il va dans la Défausse de son propriétaire.

Si l'Allié choisi quitte le jeu avant la résolution, l'Action est annulée et l'échange n'a pas lieu. À la fin de la partie, chaque joueur récupère son Allié.

*Glyphe Incandescent – Action-Sort-Féca, Niveau 2, Élément Feu*  
Jusqu'à la fin de la phase d'action, chaque fois qu'un Allié ou Héros attaquant ou bloqueur s'incline dans ce combat, le Glyphe Incandescent lui inflige 2 Dommages (F).

Cet effet ne s'applique pas aux Alliés ou Héros inclinés durant la Phase de Fin de Combat car celle-ci se déroule après la Phase d'Actions.

*Bond – Action-Sort-Iop, Niveau 1, Élément Air*  
Placez l'un de vos Alliés ou Héros dressés de votre choix en bloqueur devant l'Allié ou Héros attaquant de votre choix.

Bond peut amener le nombre de bloqueurs à dépasser les PM du Héros sans pour autant rendre la Phase de Déclaration des Bloqueurs illégale. Un Héros ou Allié ne possédant pas Agilité peut être placé en bloqueur d'un Héros ou Allié possédant Agilité.

*Colère de Iop – Action-Sort-Iop, Niveau X, Élément Terre*  
La Colère de Iop inflige X Dommages (T) répartis librement entre les Alliés ou Héros attaquants ou bloqueurs de votre choix.

Vous pouvez jouer cette Action même si X=0, auquel cas la Colère de Iop ne fera rien. La répartition des Dommages est effectuée au moment où le joueur joue le Sort. Chaque Héros ou Allié choisi doit se voir assigner au moins 1 Dommage.

*Reviens – Action-Sort-Osamodas, Niveau 1, Élément Neutre*  
Cherchez une carte Monstre dans votre Défausse et prenez-la en main.

Vous pouvez jouer cette Action même si vous n'avez pas de Monstre dans votre Défausse. Néanmoins, si il y a au moins une carte Monstre dans votre Défausse, vous ne pouvez pas choisir d'échouer dans la recherche car la Défausse est une zone publique.

*Vague Tournoyante – Action-Sort-Pandawa, Niveau 5, Élément Eau*  
Choisissez jusqu'à trois Alliés ou Héros attaquants ou bloqueurs différents. La Vague tournoyante leur inflige respectivement 1 Dommage (E), 2 Dommages (E) et 3 Dommages (E) dans l'ordre de votre choix.

Si l'un des Alliés ou Héros choisis quitte le jeu ou cesse d'être attaquant ou bloqueur avant la résolution du Sort, celui-ci n'est pas annulé, les autres Alliés ou Héros choisis se voient tout de même infliger les Dommages. Le montant des Dommages infligés à chaque Allié ou Héros choisi est déterminé au lancement de la Vague Tournoyante.

*Pandatak – Action-Sort-Pandawa, Niveau 3, Élément Terre*  
Choisissez jusqu'à deux Alliés ou Héros différents. La Pandatak leur inflige 3 Dommages (T).

Si l'un des Alliés ou Héros choisis quitte le jeu avant la résolution du Sort, celui-ci n'est pas annulé, les autres Alliés ou Héros choisis se voient tout de même infliger les Dommages.

*Furie – Action-Sort-Sacrieur, Niveau 1, Élément Eau*  
La Furie inflige 1 Dommage (E) à l'Allié ou Héros de votre choix. Il gagne +1 en Force jusqu'à la fin du tour.

Si l'Allié ou le Héros choisi possède une Résistance (E), le Dommage est prévenu mais l'Allié gagne tout de même le bonus de Force.

*La Sacrifiée – Action-Sort-Sadida, Niveau 1, Élément Terre*  
Défaussez une carte Monstre : La Sacrifiée inflige la Force de ce Monstre en Dommages (T) à l'Allié ou Héros attaquant ou bloqueur de votre choix.

La Défausse n'intervient que lors de la résolution de La Sacrifiée. Si aucun Monstre n'est défaussé, La Sacrifiée n'inflige aucun Dommage.

*Vol de Vie – Action-Sort-Sram, Niveau X, Élément Terre*  
Le Héros adverse de votre choix perd X PV. Votre Héros regagne le même nombre de PV. X doit être inférieur ou égal à la Force de votre Héros.

Vous pouvez jouer cette Action même si X=0.

*Coupure Temporelle – Action-Sort-Xélor, Niveau 1, Élément Eau*  
Le joueur de votre choix perd 1PA jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

Un Héros ne peut avoir moins de 0 PA. Si les PA d'un joueur devraient être inférieurs à 0 suite à la résolution de Coupure Temporelle, ils deviennent égaux à 0 à la place. Si vous jouez cette Action sur un joueur dont le Héros a déjà 0 PA, vous piochez quand même.

*Capture d'Âmes – Action-Sort-Élémentaire, Niveau 5, Élément Neutre*  
*Cherchez une carte Monstre dans votre Défausse et mettez-la en jeu.*

Vous pouvez jouer cette Action même si vous n'avez pas de Monstre dans votre Défausse. Si il y a au moins une carte Monstre dans votre Défausse, vous ne pouvez pas choisir d'échouer dans la recherche car la Défausse est une zone publique.

*Piou ? – Action-Quête, Niveau 0, Élément Neutre*  
*Réaction. Piochez une carte.*  
*Ne jouez cette carte que lorsque vous venez de détruire un Allié adverse.*

Vous avez détruit un Allié adverse s'il est placé dans la Défausse de son propriétaire suite à une carte que vous avez joué, ou à cause de Dommages de combat infligés par une carte que vous contrôlez.

*Mystique – Action-Challenge, Niveau 0, Élément Neutre*  
*À la fin de la phase d'action, le joueur qui a joué le plus grand nombre de cartes de sa main pendant la phase d'action gagne 2 XP. En cas d'égalité, chaque joueur gagne 1 XP.*

Cela ne prend pas en compte les cartes Invoquées par un pouvoir (ex : Trantmy Londami).

*Village des Katrepats – Zone-Village, Niveau 3, Élément Air*  
*Au début de votre tour, recyclez une carte (A) ou détruisez le Village des Katrepats.*  
*(Ep). Détruisez un de vos Alliés dans le Monde : Remettez en jeu un autre Allié de Niveau inférieur ou égal de votre Défausse.*

Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous n'avez pas de Monstre satisfaisant le critère de Niveau dans votre Défausse. Si il y a au moins une carte Monstre satisfaisant le critère de Niveau dans votre Défausse, vous ne pouvez pas choisir d'échouer dans la recherche car la Défausse est une zone publique.

*Port de Madrestam – Zone-Port, Niveau 3, Élément Eau*  
*Au début de votre tour, recyclez une carte (E) ou détruisez le Port de Madrestam.*  
*(Ep) : Recyclez une carte, puis piochez une carte.*

Si votre Défausse ne contient aucune carte à la résolution du pouvoir, aucune carte ne peut être recyclée. Dans ce cas, vous ne piochez pas de carte car la pioche est une action conditionnelle.

*Incarnam – Zone, Niveau 3, Élément Neutre*  
*Bannissez Incarnam : Jusqu'au début de votre prochain tour, aucun joueur ne peut déclarer de phase d'attaque.*

Si une carte ou un pouvoir devrait permettre à un joueur de déclarer une attaque après l'utilisation du pouvoir d'Incarnam (comme La Ruse d'Allister par exemple), la déclaration n'a pas lieu.

Cette carte a reçu un errata officiel le 12 Octobre 2009. Le coût d'utilisation du pouvoir d'Incarnam demande désormais le bannissement de la carte, et non plus une simple destruction.

*Ceinture Akwadala – Ceinture-Akwadala, Niveau 2, Élément Eau*  
*Recette (Armurier) : EE*  
*(Ep) : Recyclez une carte (E), puis piochez une carte.*  
*Panoplie Akwadala (2) : +1 en Force, +3 PV.*

Si votre Défausse ne contient aucune carte à la résolution du pouvoir, aucune carte ne peut être recyclée. Dans ce cas, vous ne piochez pas de carte car la pioche est une action conditionnelle.

*Amulette Akwadala – Amulette-Akwadala, Niveau 2, Élément Eau*  
*Recette (Bijoutier) : EE*  
*(Ep) : Défaussez une carte, puis piochez une carte.*  
*Panoplie Akwadala (2) : +1 en Force, +3 PV.*

Si vous n'avez aucune carte en Main à la résolution du pouvoir, aucune carte ne peut être défaussée. Dans ce cas, vous ne piochez pas de carte car la pioche est une action conditionnelle.

*Larvamulette – Amulette-Larvesque, Niveau 2, Élément Feu*

*Recette (Bijoutier) : FF*

*(Ep) : Recyclez une carte de l'élément de votre choix, le porteur de la Larvamulette gagne Résistance 1 contre cet élément jusqu'à la fin du tour.*

Si votre Défausse ne contient aucune carte à la résolution du pouvoir, aucune carte ne peut être recyclée et par conséquent aucune Résistance ne peut être gagnée.

*Bouloute – Familier-Unique, Niveau 3*

*Chaque fois qu'un Monstre adverse est détruit, le bonus de PV du Bouloute est augmenté de 1.*

Cet effet est permanent. Utilisez des marqueurs pour comptabiliser les bonus de PV.

*Dragoune Rose – Familier-Unique, Niveau 4*

*Chaque fois que vous gagnez de l'XP, ce gain est augmenté de 1.*

Les gains d'XP sont calculés en une seule fois à chaque résolution de phase ou d'action. Ainsi, à la fin d'un combat où plusieurs alliés adverses ont été détruits, ou à la suite d'un de vos sorts détruisant plusieurs alliés adverses, si la Dragoune Rose est en jeu, on calcule d'abord la somme d'XP gagnés avant d'y ajouter 1.

Un gain d'XP de 0 n'est jamais pris en compte. Votre Héros ne gagne pas 1 XP à chaque fois qu'il devrait « gagner » 0 XP.