

WORLD
WARCRAFT®
JEU DE CARTES À COLLECTIONNER



Héros
d'Azerolth™
LIVRET DE RÈGLES
OFFICIEL

Notions Rapides de Construction de Deck

Il y a quelques règles que vous devez suivre lorsque vous construisez votre deck :

- Votre deck doit comprendre au moins 60 cartes, en excluant votre héros de départ. Votre héros débute la partie en jeu et il n'est pas considéré comme faisant partie de votre deck.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre exemplaires d'une même carte dans votre deck hormis pour les cartes avec « Illimité » dans leur ligne de genre. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes illimitées dans votre deck.
- Certaines cartes capacité ne peuvent être utilisées que par un héros qui possède une spécialisation de talent donnée. Ces cartes indiquent « Héros [Spécialisation de Talent] Requis » en gras dans leur section de texte.
- **Vous ne pouvez inclure que des cartes qui partagent au moins une icône de caractéristique en commun avec le héros de votre deck.** Certaines cartes neutres n'ont aucune icône de caractéristique. Vous pouvez inclure ces cartes dans tous les decks.

Visitez les sites du **WoW JCC** : UDE.com/wow, WoWRealms.com, WoWCards.org,
WoW.TCGPlayer.com, WarcraftCCG.com, WoWTCGDB.com

Table des Matières

Introduction	1	Séquence du Tour	18
Les Jeux de Cartes à Collectionner	1	1. Phase Initiale	
But du Jeu	2	2. Phase d'Action	
Qu'y a t'il dans le Starter ? ...	2	3. Phase Finale	
À Propos du Livret de Règles...	2	Combat Basique	21
Caractéristiques	3	1. L'Étape de Combat	
Les Parties d'une Carte	5	2. Combat avec un Héros	
Termes de Jeu Basiques	6	3. Protéger en Combat	
1. Dressé et Épuisé		Mots-Clefs	22
2. Ressources		Construction de Deck	24
3. Coûts		Règles Avancées	25
4. Pouvoirs		La Chaîne et la Réponse	25
5. Cible		1. La Chaîne	
6. Unique		2. Répondre	
Zones du Jeu	9	3. Résoudre et Interrompre	
Types de Cartes	11	Dommages	28
1. Héros		1. Sources et Types de Dommages	
2. Allié		2. Soigner des Dommages	
3. Arme		3. Prévenir des Dommages	
4. Armure		4. L'Armure	
5. Objet		Règles Multi-Joueurs	30
6. Capacité		Formats de Paquet Scellé	31
7. Quête		Glossaire	32
Mise en Place	17	Crédits	39
		Règles Rapides	44



Introduction

Bienvenu à World of Warcraft™ Jeu de Cartes à Collectionner !

Dans ce jeu, vous dirigez un héros dans le monde d'Azeroth. En cours de jeu, votre héros peut inviter des alliés à se joindre à lui, remplir des quêtes, trouver des armes et des armures ou jouer des capacités et des talents tout droit issus de l'univers du jeu en ligne WoW.

Le World of Warcraft JCC s'inspire des nombreuses légendes de l'univers de Warcraft. Deux factions se disputent la suprématie d'Azeroth : La Horde et l'Alliance. Chaque fois que vous jouez, vous choisissez un héros d'une de ces factions pour vous représenter.

Ce JCC est le fruit du travail de fans fidèles de World of Warcraft et des meilleurs créateurs de jeux de cartes à collectionner au monde. Nous espérons que vous adorerez le résultat !

Les Jeux de Cartes à Collectionner

Les jeux de cartes à collectionner (JCC) sont différents des autres jeux par deux aspects. Tout d'abord, dans un JCC les cartes peuvent changer les règles de base du jeu : **la carte est toujours juste**. Cela signifie que vous devez toujours faire ce que la carte dit, même si les règles disent le contraire.

Ensuite, vous pouvez choisir les cartes que vous voulez jouer dans votre deck. Vous décidez quel héros jouer, quels objets et capacités utiliser, quels alliés vont se joindre à vous et quelles quêtes vous allez remplir. Dans ce jeu, vous contrôlez totalement la puissance de votre deck.



But du Jeu

Dans le World of Warcraft JCC vous dirigez un héros. Ce héros, le leader de votre groupe, se bat aidé de vos alliés. Les cartes que vous jouez vont vous permettre d'équiper votre héros avec des armes et des armures, d'utiliser des sorts et des talents, de recruter des alliés dans votre groupe et de remplir des quêtes.

Le but du jeu est de vaincre vos adversaires avant qu'ils ne vous vainquent. En cours de jeu, votre héros et vos alliés infligeront des dommages aux héros et alliés adverses, ces dommages sont permanents à moins qu'ils ne soient soignés. Si votre héros reçoit des dommages supérieurs ou égaux à sa santé, la partie est terminée pour vous.

La partie est également terminée pour vous si vous n'avez plus de cartes dans votre deck et que vous ne pouvez pas piocher une autre carte. Il vous faut donc battre vos adversaires avant que cela ne se produise.

naissance:
dans la nature.

27

Infligez 27 dommages à ce héros et vous gagnez.

Qu'y a-t-il dans le Starter ?

Chaque starter contient :

- Un deck de 30 cartes cellophané avec une carte héros et deux cartes Points UDE. Ce deck a été préconstruit pour correspondre à cette même carte héros. Vous allez jouer vos toutes premières parties avec ce deck et ce héros. Il existe 9 starters différents, un pour chaque classe.
- Deux boosters contenant des cartes supplémentaires. N'hésitez pas à les ouvrir mais ne les mélangez pas encore avec votre deck préconstruit.
- Trois cartes héros géantes aléatoires que vous pouvez soit utiliser en jeu, soit collectionner.



À Propos du Livret de Règles

Le reste de ce livret de règles est divisé en trois parties : les règles du jeu, les concepts avancés et le glossaire. Les règles du jeu vous apprendront tout ce que vous devez savoir pour commencer à jouer à World of Warcraft JCC. Vous pouvez consulter la section du glossaire ou celle des concepts avancés lorsque vous le souhaitez.

Pour connaître les règles de tournoi, visitez le www.ude.com/wow.

Caractéristiques

Dans World of Warcraft JCC, les caractéristiques d'un héros déterminent ce qu'il peut faire. Votre héros possède cinq caractéristiques : la faction, le spécialisation de talent, les métiers, la race et la classe.

- o **FACTION** : La guerre entre la Horde et l'Alliance s'est soldée par une paix fragile. Bien que les affrontements directs fassent partie du passé, les hostilités ne sont pas terminées et les escarmouches ne sont pas rares entre les deux camps.



L'Alliance : L'Alliance est constituée de quatre races : Les nobles humains de Stormwind, les mystérieux elfes de la nuit de Darnassus, les puissants nains d'Ironforge ainsi que les gnomes, réfugiés de la cité irradiée de Gnomeregan. Ces races sont liées depuis la Seconde Guerre, lorsqu'ils combattirent côte à côte pour vaincre la Horde. Les draeneï feront leur apparition lors de la seconde extension du JCC.



La Horde : Les races de la nouvelle Horde se rassemblèrent sous l'autorité du Chef de guerre Thrall au cours de la Seconde Guerre lors du vol vers Kalimdor. La Horde se compose des orcs sanguinaires, des trolls des Darkspear, des nobles taurens ainsi que des réprouvés, des morts-vivants qui se sont libérés de l'esclavage du Roi-Liche. Vous aurez également un premier aperçu des elfes de sang dans cette première extension.

- o **SPÉCIALISATION DE TALENT** : Chaque héros se spécialise dans une arborescence de talent. La spécialisation de talent de votre héros est indiquée sur la carte héros comme montré ici :



- o **MÉTIER**S : Chaque héros a deux métiers, qui seront importants dans les prochaines extensions de World of Warcraft JCC. Ces dernières contiendront des cartes telles que Insigne Rougeoyant en Mithril pour les forgerons ou Coeur Fumant de la Montagne pour les enchanteurs.
- o **RACE** : Dans les prochaines extensions de World of Warcraft JCC, certaines cartes ne pourront être utilisées que par certaines races. Par exemple, les morts-vivants auront une carte Cannibalisme.
- o **CLASSE** : Les neuf classes sont présentes dans le JCC.



Druide : Gardiens de l'ordre naturel du monde, les druides peuvent prendre différentes formes animales. Ils domestiquent le pouvoir de la nature pour soigner leurs alliés et blesser leurs ennemis. Les druides possèdent de puissants sorts capables de les aider eux ou leurs amis, tels que Marque du Fauve ou Innervation. Dans cette première extension, les druides ont accès à la forme d'ours. D'autres formes seront ajoutées avec chaque nouvelle extension.



Chasseur : Les chasseurs sont des tireurs d'élite mortels qui partagent un lien spécial avec les animaux sauvages d'Azeroth. Les chasseurs ont accès à de puissantes cartes offensives telles que Visée, Aspect du Faucon, Flèches Multiples et Tir Rapide. Il y a quatre Familiers de chasseur dans cette première extension.



Mage : Maîtres dans l'art des arcanes, les mages disposent de puissants sorts de dommages directs ainsi que de sorts à aire d'effet capables de neutraliser plusieurs ennemis à la fois. Leur arsenal pour cette première extension comprend des cartes comme Trait de Feu, Éclair de Givre, Choc de Flamme et Explosion Pyrotechnique. Les mages peuvent utiliser des sorts tels que Transfert, Contresort, Nova de Givre et Métamorphose pour survivre à leurs adversaires malgré leur plus faible santé de départ.



Paladin : Ces défenseurs de la Lumière sont de puissants guerriers et d'excellents soigneurs. Leur quête inébranlable de la justice fait d'eux des défenseurs fidèles de l'Alliance. Les paladins sont des héros et des alliés très puissants dans votre groupe. Ils sont offensifs avec des cartes comme Bénédiction de Puissance, Marteau de la Justice ou Aura de Vindicté et ils sont défensifs avec des cartes telles que Bénédiction de Protection, Épuration, Aura de Dévotion et Bouclier Divin.



Prêtre : Les prêtres d'Azeroth se partagent entre de nombreuses races et croyances mais tous sont d'excellents soigneurs. Ceux qui ont un penchant pour l'ombre possèdent de grands pouvoirs pour faire plier les esprits, alors que ceux qui se tournent vers la lumière sont des soigneurs incomparables. Dans cette première extension, les prêtres ont accès à un large panel de cartes offensives, défensives et utilitaires : Dissipation de la Magie, Soins Rapides, Attaque Mentale, Contrôle Mental, Prière de Soins, Cri Psychique et Forme d'Ombre.



Voleur : Maîtres du camouflage et des subterfuges, les voleurs sont des assassins mortels. Ils complètent leurs compétences en combat avec un arsenal de ruses qui semble sans limite. Les voleurs ont accès aux poisons, au camouflage, aux combos et aux coups de grâce. Les cartes de la première extension comprennent Attaque Sournoise, Sang Froid, Poison Affaiblissant, Exposer l'Armure, Préméditation et Attaque Pernicieuse.



Chaman : Les chamans ont à leur disposition une multitude d'armes ainsi que des sorts de soins et des totems pour renforcer tout le groupe. Dans cette extension, les chamans ont entre autres Chaîne d'Éclairs, Totem de Lien Terrestre, Loup Fantôme, Expiation, Totem Furie-des-Vents et le puissant Horion de Givre.



Démoniste : Les démonistes canalisent les énergies démoniaques pour détruire leurs ennemis avec des malédictions, des dommages infligés sur la durée (DOTs) et avec les plus puissants affaiblissements (debuffs) du jeu. Les démonistes ont accès à quatre Familiers dès cette première extension. Quelques sorts essentiels de démoniste figurent dans cette première extension tels que Connexion, Pluie de Feu, Trait de l'Ombre, Peur et Malédiction d'Agonie.



Guerrier : Ce sont les maîtres du combat de mêlée. Que cela soit comme tank ou comme machine à dégâts, le guerrier n'est jamais autant à son aise qu'au coeur des combats. Les guerriers ont accès à la plupart des armes, armures et boucliers. Ils sont les meilleurs tanks du jeu, ce qui est représenté dans le JCC par la capacité protecteur. Certaines cartes Guerrier de cette première extension sont Cri de Guerre, Charge, Cri Démoralisant, Exécution, Dernier Rempart, Frappe Mortelle, Coup de Bouclier et Fracasser Armure.

Les Parties d'une Carte

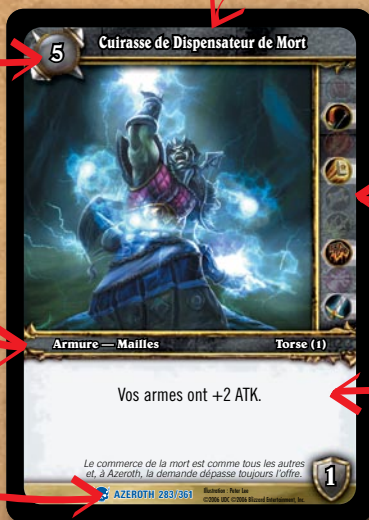
Les Cartes World of Warcraft JCC possèdent :

- Un **nom de carte**.
- Un **coût de jeu** dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser (tourner de côté) pour jouer la carte de votre main.
- Des **icônes de caractéristiques** qui servent lorsque vous construisez votre deck. (Voir les sections « Caractéristiques » et « Construction de Deck » pour plus d'informations.)
- Une **ligne de type** entre la section de texte et la section illustration qui indique le type de la carte. La ligne de type d'une carte peut avoir un ou plusieurs genres (tels que « Familier » ou « Hache ») auxquels d'autres cartes peuvent se référer.
- Une **section de texte** sous la ligne de type qui vous indique les pouvoirs de la carte.
- Un **numéro de collection** qui indique le numéro de la carte ainsi que l'extension dont elle est issue. La couleur du numéro de collection vous indique également la rareté de la carte : blanc pour commune, vert pour peu commune, bleu pour rare, violet pour épique et orange pour légendaire.

Coût de jeu

Ligne de type

Numéro de collection



Nom

Icônes de caractéristiques

Pouvoirs de la carte

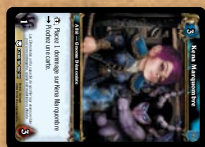
Termes de Jeu Basiques

1. Dressé et Épuisé

Lorsqu'une carte entre en jeu, elle commence dans la position dressée, comme indiqué ici.



Dressée



Épuisée

Au début de chacun de vos tours, vous redressez toutes vos cartes en jeu.

Lorsque vous voulez utiliser une carte en jeu, généralement vous l'épuisez. Pour épuiser une carte, tournez-la de côté comme indiqué. Vous ne pouvez épuiser une carte que si elle est dressée.

2. Ressources

Les ressources sont comme de la monnaie dans ce jeu. Vous épuisez des ressources pour payer le coût de différentes actions, telles que recruter des alliés dans votre groupe ou utiliser les capacités de votre héros.

Durant chacun de vos tours, vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre main pour la placer (mettre en jeu) en tant que ressource. Pour placer une ressource, mettez-la en jeu dans votre rangée ressources. (Voir la section « Les Zones de Jeu » pour plus d'informations.) Les quêtes peuvent être placées face recto ; les autres cartes ne peuvent être placées que face verso.



3. Coûts

Un coût est ce que vous devez payer pour jouer une carte, utiliser un pouvoir ou réaliser toute autre action de jeu.

Les coûts en ressources, sur une carte ou un pouvoir, sont représentés par un nombre à l'intérieur du symbole de coût en ressources. Vous payez un coût en ressources en épuisant le même nombre de ressources. Par exemple, une carte qui nécessite d'épuiser deux ressources pour la jouer aura un 2 dans son coin supérieur gauche et un pouvoir qui vous demande d'épuiser deux ressources pour l'utiliser aura un 2 comme part de son coût.

4. Pouvoirs

Le texte dans la section texte d'une carte vous indique les pouvoirs de cette carte. Lisez le texte et suivez les instructions pour utiliser le pouvoir de cette carte. De nombreux pouvoirs ont un coût à payer pour être utilisés.



5. Cible

Si une carte vous demande de cibler quelque chose, vous devez choisir une cible. Si une carte vous demande de cibler plus d'une chose, vous devez choisir ce même nombre de cibles.

Exemple : Vous jouez une capacité qui dit, « Épuisez l'allié ciblé ». Vous jouez la carte et choisissez un allié que votre adversaire contrôle. Votre adversaire épuise cet allié.

Vous devez choisir la cible au moment où vous jouez la carte. S'il n'y a pas de cible valide (une cible en jeu qui corresponde à la description donnée par la carte), vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Une fois que vous avez choisi une cible, vous ne pouvez pas changer d'avis, même si quelque chose survient à la cible que vous aviez choisie.

6. Unique

Certaines cartes ont le mot-clef « unique » dans leur ligne de type. À chaque fois que vous contrôlez en jeu plus d'une carte unique avec le même nom, vous devez toutes les mettre dans le cimetière de leur propriétaire, sauf une. **Vous choisissez** laquelle garder. Ceci s'applique aussitôt que plus d'un exemplaire de la même carte unique est en jeu de votre côté.

Certaines cartes ont un genre suivi d'un nombre entre parenthèses dans leur ligne de type. Ce nombre vous indique combien de cartes avec ce genre vous pouvez contrôler en même temps. Chaque fois que vous contrôlez plus de cartes de ce genre que ce nombre, vous devez immédiatement mettre toutes les cartes supérieures à ce nombre dans le cimetière de leur propriétaire. Vous choisissez lesquelles garder.

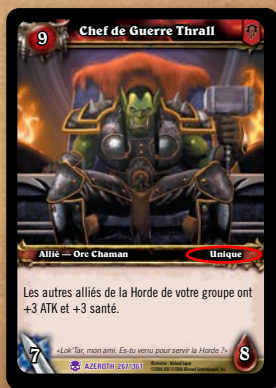
Exemple : Totem Incendiaire a, comme indiqué ici, le genre Totem de Feu (1). Cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'un seul Totem de Feu en jeu. À chaque fois que vous avez plus d'un Totem de Feu en jeu, vous devez immédiatement tous les mettre dans le cimetière de leur propriétaire, sauf un. Vous choisissez lequel garder.



Seuls les héros, les cartes uniques et les cartes avec des genres restrictifs (comme indiqué précédemment) ont une limite relative au nombre d'exemplaires que vous pouvez avoir en jeu de votre côté. Par exemple, vous pouvez avoir en jeu plus d'un exemplaire en même temps de l'allié Grint Coupfraccasant car il n'a pas le mot-clé « unique ».

Certaines cartes ont le genre « Arme à Deux Mains » suivi par un type d'arme (telle que Hache) sur leur ligne de type. Vous ne pouvez pas avoir en jeu en même temps une Arme à Deux Mains et une carte avec un genre « Main Gauche » (généralement un objet, une arme ou une armure). Chaque fois que vous contrôlez une Arme à Deux Mains et une carte Main Gauche, vous devez immédiatement mettre l'une de ces cartes dans le cimetière de son propriétaire. Vous choisissez laquelle garder.

Notez que toutes les Armes à Deux Mains ont le genre « Mêlée (1) », de ce fait vous ne pouvez pas contrôler en même temps une Arme à Deux Mains et une autre Arme de Mêlée. Cependant, vous pouvez contrôler en même temps une Arme de Mêlée et une Arme à Distance. L'ambidextrie sera introduite dans les prochaines extensions.



Zones du Jeu

Vos cartes peuvent être dans n'importe laquelle des six zones du jeu. Chaque joueur a une zone deck, une zone main, une zone cimetière et une zone retiré de la partie. Tous les joueurs partagent la zone chaîne et la zone de jeu.

Durant votre partie, vos zones ressembleront un peu à cela :

RANGÉE ALLIÉ



Allié



Allié

RANGÉE HÉROS



Héros



Arme



Armure



Capacité continue

RANGÉE RESSOURCES



Cimetière



Deck



Quête



Resources

- Vous mélangez votre **deck** et permettez à votre adversaire de le couper avant le début de chaque partie. Durant la partie, les cartes de votre deck sont face verso et vous ne pouvez regarder dans aucun des decks des joueurs.
- Les cartes que vous piochez vont dans votre **main**. Vous ne pouvez regarder que les cartes de votre main.
- Vos cartes « mortes » vont dans votre **cimetière**. Les cartes qui ont été détruites ou défaussées vont dans votre cimetière. Les cartes dans le cimetière sont face recto et vous pouvez consulter le cimetière de chaque joueur.
- Les cartes et les effets vont dans la **chaîne** après avoir été joués, mais avant qu'ils aient un impact sur le jeu. Vous n'aurez besoin d'en apprendre plus sur la chaîne que lorsque vous atteindrez la section des règles avancées.
- La plupart des actions de jeu se déroulent dans la **zone de jeu**. C'est là que les alliés, les armes, les armures, les objets, les ressources et les capacités continues entrent en jeu. Chaque joueur a une rangée allié pour les alliés ; une rangée héros pour son héros, les armes, armures, objets et les capacités continues; et enfin une rangée ressources pour les ressources. Reportez-vous au diagramme sur la page précédente pour voir où placer les différents types de cartes dans la zone de jeu.
- Les joueurs placent les cartes qui ont été retirées de la partie dans la **zone retiré de la partie**. La zone retiré de la partie n'est pas la même zone que le cimetière, ainsi les cartes dans la zone retiré de la partie ne sont pas accessibles par des cartes telles que Résurrection par exemple.



Types de Cartes

1. Héros

Votre carte héros c'est vous, le leader de votre groupe.

Chaque héros a une valeur de santé inscrite dans le coin inférieur droit, qui vous indique combien de dommages ce héros peut subir. Si votre héros subit des dommages supérieurs ou égaux à sa santé (dommages fatals), la partie est terminée pour vous.

Votre héros peut attaquer et défendre contre les héros et les alliés adverses mais, pour infliger des dommages en combat, il lui faut généralement frapper avec une arme. Il peut également utiliser des armures et des objets pour l'aider en combat.

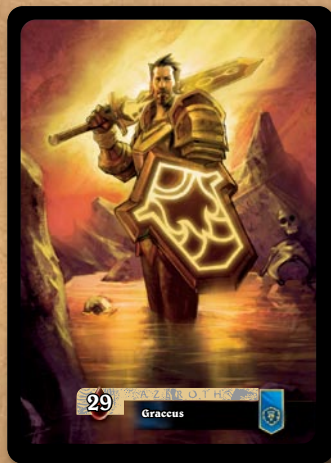
Chaque héros a une ligne de type comportant différentes caractéristiques. Vous trouvez du côté gauche de la ligne de type la race, la spécialisation de talent et la classe de votre héros. Les métiers de votre héros se trouvent du côté droit de sa ligne de type. Chaque héros possède également une icône de caractéristique de faction dans le coin supérieur gauche et une icône de caractéristique de classe dans le coin supérieur droit.

Chaque carte héros a deux faces distinctes. Vous commencez la partie avec la face arborant les icônes de caractéristiques. Si en cours de jeu vous utilisez le pouvoir d'un héros, il se retourne alors pour la face arborant une pleine illustration.

Recto Carte Héros




Verso Carte Héros



2. Allié

Au début de la partie, votre groupe ne se compose que d'un héros, mais en cours de jeu, vous pouvez inviter des alliés à se joindre à votre groupe. Les alliés peuvent attaquer et défendre contre des héros et des alliés adverses et la plupart d'entre eux ont des pouvoirs que vous pouvez utiliser durant la partie.

- Vous pouvez attaquer avec un allié ou utiliser ses pouvoirs  uniquement s'il fait partie de votre groupe depuis le début de votre tour.

Lorsque vous jouez un allié, il entre en jeu dans votre rangée allié.

Chaque carte allié possède :

- Un coût de jeu dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour jouer cette carte depuis votre main.
- Une valeur d'attaque ou (ATK) dans le coin inférieur gauche qui vous indique combien de dommages cet allié inflige en combat. Il y a également un symbole entourant l'ATK vous indiquant quel type de dommages de combat l'allié inflige. Bien que le type de dommages infligés n'ait pas de conséquence sur le jeu, d'autres cartes peuvent y faire référence.

Voici les huit symboles de dommages existants :



- Une valeur de santé dans le coin inférieur droit qui vous indique le montant des dommages que cet allié peut subir. Un allié qui subit des dommages fatals (des dommages supérieurs ou égaux à sa santé) est détruit et va dans le cimetière de son propriétaire.



3. Arme


Les cartes arme ne peuvent être utilisées que par votre héros et ce, uniquement si la classe de votre héros correspond à une des icônes de classe de la carte arme. Les armes et les autres équipements du JCC suivent la règle du « bon sens » concernant les restrictions de classe. Ainsi, les guerriers ne peuvent pas utiliser les équipements dédiés aux lanceurs de sorts et vice-versa. Par exemple, dans le JCC, les guerriers ne peuvent pas s'équiper d'une Robe en Étoffe Lunaire ou d'une Épée Focale de l'Inventeur. De la même manière, un mage ne peut pas s'équiper d'une Lame Krol ou d'un Crève-Cœur.

Votre héros débute la partie sans valeur d'ATK mais lorsque votre héros est en combat, vous pouvez frapper avec une arme pour augmenter l'ATK de votre héros pour le combat. Vous ne pouvez frapper qu'avec une seule arme durant un combat, mais vous pouvez frapper plusieurs fois avec cette arme si vous trouvez un moyen de la redresser. Si vous frappez plusieurs fois avec une arme au cours d'un même combat, vous ajoutez son ATK à votre héros à chaque fois que vous frappez.

Votre héros ne doit pas nécessairement attaquer pour frapper avec une arme. Vous pouvez également frapper avec une arme si votre héros défend. Si vous avez deux armes (une de Mêlée et une à Distance par exemple), vous pouvez frapper avec une d'entre elles pendant que votre héros attaque. Puis, lorsque votre héros est attaqué vous pouvez frapper avec l'autre arme.

Même si votre héros est épuisé, vous pouvez quand même frapper avec une arme.

Si votre arme sort du jeu après que vous ayez frappé avec elle, votre héros conserve son bonus d'ATK pour la durée du combat.

Lorsque vous jouez une carte arme, elle entre en jeu dans votre rangée héros. Pour frapper avec une de vos armes en jeu, payez son coût de frappe et épuisez-la. Vous pouvez frapper avec une arme le même tour où vous l'avez jouée. Vous pouvez utiliser les pouvoirs  d'une arme le même tour où elle entre en jeu.

Coût de jeu

ATK

Coût de frappe




Chaque carte arme possède :

- Un coût de jeu dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour jouer cette carte depuis votre main.
- Un coût de frappe dans le coin inférieur droit, qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour frapper avec cette arme.
- Une ATK dans le coin inférieur gauche qui vous indique combien d'ATK l'arme donne à votre héros pour le combat lorsque vous frappez avec. Il y a également un symbole entourant l'ATK qui vous indique quel type de dommages le héros inflige lorsqu'il frappe avec cette arme.

4. Armure

Les cartes armure ne peuvent être utilisées que par votre héros et ce, uniquement si la classe de votre héros correspond à une des icônes de classe de la carte armure.

Les armures peuvent prévenir les dommages qui devraient être infligés à votre héros. Lorsque vous jouez une carte armure, elle entre en jeu dans votre rangée héros. Pour utiliser une de vos armures en jeu, vous l'épuisez.

Vous pouvez utiliser les pouvoirs  d'une armure le même tour où elle entre en jeu.



Chaque carte armure possède :

- Un coût de jeu dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour jouer cette carte depuis votre main.
- Une valeur de défense (ou DEF) dans le coin inférieur droit. Chaque fois que des dommages doivent être infligés à votre héros, vous pouvez épuiser une armure pour prévenir des dommages égaux à sa DEF.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des armures, reportez-vous à « Armure » dans la section « Dommages ».


DEF

5. Objet

Les cartes objet ne peuvent être utilisées que par votre héros et ce, uniquement si la classe de votre héros correspond à une des icônes de classe de la carte objet.

Les objets font partie de l'équipement que votre héros peut porter en plus des armes et des armures. Les anneaux, les bijoux et les potions sont des exemples d'objets.

Lorsque vous jouez une carte objet, elle entre en jeu dans votre rangée héros.

Vous pouvez utiliser les pouvoirs  d'un objet le même tour où il entre en jeu.

Chaque carte objet possède :

- Un coût de jeu dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour jouer cette carte depuis votre main.
- Un pouvoir dans sa section de texte.



6. Capacité

Les capacités sont des cartes qui représentent les compétences spéciales ainsi que les sorts de votre héros.

Chaque carte capacité a un coût de jeu dans le coin supérieur gauche qui vous indique combien de ressources vous devez épuiser pour jouer cette carte depuis votre main.

La plupart des capacités vont dans votre cimetière lorsque vous les jouez, mais les capacités avec le mot-clé « continu » dans leur section de texte, rentrent en jeu. Le texte après le mot « continu » vous indique ce que font les pouvoirs de cette capacité tant qu'elle est en jeu.

Pouvoir continu



Les cartes capacité ne peuvent être jouées que durant la phase d'action de votre tour à moins qu'elles n'aient le genre « instantané » sur leur ligne de type. Les capacités instantanées peuvent être jouées à tout moment, ce qui inclut durant le tour de votre adversaire.

Si une capacité continue vous indique de l'attacher à une autre carte en jeu, vous placez la capacité sous cette carte au moment où la capacité entre en jeu. Lorsqu'une carte sort du jeu, chaque capacité attachée à cette carte va dans le cimetière de son propriétaire.

- On peut attacher plus d'une capacité continue à la même carte. Ceci inclut des capacités avec le même nom.



7. Quête

Les quêtes n'entrent en jeu qu'en tant que ressources. Lorsque vous choisissez une carte quête pour la placer en tant que ressource, vous pouvez la mettre en jeu face recto. Quand une quête est face recto dans votre rangée ressources, vous pouvez l'utiliser pour payer un coût comme vous le feriez avec une ressource face verso (en l'épuisant), mais vous pouvez également utiliser ses pouvoirs.

Exemple : Vous avez une quête face recto dans votre rangée ressources qui indique « Payez 3 pour remplir cette quête. Récompense : Piochez une carte. » Si vous épuisez trois ressources et retournez cette quête face verso, vous piochez une carte. (Notez que vous pouvez épuiser cette même quête pour payer une partie de son coût de ressource). Une fois retournée, la quête reste face verso dans votre rangée ressources. Vous pouvez toujours l'utiliser en tant que ressource pour payer un coût mais vous ne pouvez réutiliser son pouvoir car la carte n'est plus face recto.

Pouvoir de la quête



Une fois que vous avez rempli une quête, vous devez retourner la carte face verso pour montrer qu'elle a bien été remplie.

Les quêtes ont dans leur coin supérieur gauche un point d'exclamation à la place d'un coût de jeu.

Mise en Place

Nous vous conseillons de jouer vos premières parties avec le héros et le deck préconstruit fournis avec le starter. Souvenez-vous de ne pas encore mélanger les cartes de vos boosters avec le deck préconstruit.

Vous aurez également besoin de compteurs pour représenter les dommages ainsi que les autres effets de carte. Vous pouvez utiliser des dés, des perles ou tout autre petit objet. Les compteurs servent à garder la trace du montant de dommages subi par votre héros et par chacun de vos alliés. Souvenez-vous que les dommages subis par un héros ou un allié sont permanents à moins qu'ils ne soient soignés ou que l'allié ne sorte du jeu.

Chaque joueur débute en mettant en jeu son héros. Ensuite, tirez au sort pour savoir qui débute la partie.

Après avoir mélangé son deck, chaque joueur pioche une main de départ de sept cartes.

En commençant avec le premier joueur, chacun peut décider de changer sa main de départ si celle-ci ne lui convient pas. Pour ce faire, il mélange les cartes de sa main de départ avec son deck puis pioche une nouvelle main de départ de sept cartes. Chaque joueur peut décider de changer sa main de départ une seule fois par partie et uniquement au début de celle-ci.

Exemple : Votre main de départ contient sept cartes capacité, chacune avec un coût de 5 ou plus. Vous savez que si vous gardez cette main de départ, vous ne pourrez probablement rien faire pendant les premiers tours du jeu, vous décidez donc de changer votre main de départ.

Dès que chacun des joueurs détient sa main de départ définitive, le tour du premier joueur débute.



Séquence du Tour

Après le premier joueur, les tours passent d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour de chaque joueur est divisé en trois phases et certaines phases sont elles-mêmes divisées en étapes.



1. Phase Initiale

Votre phase initiale marque le début d'un nouveau tour. Elle est divisée en deux étapes : l'étape de redressement et l'étape de pioche.

Étape de Redressement

Au début de votre étape de redressement, vous redressez (mettez droites) toutes vos cartes en jeu.

Étape de Pioche

Au début de votre étape de pioche, vous piochez une carte.

Lors du premier tour du premier joueur, celui-ci ne pioche pas de carte.

2. Phase d'Action

Durant votre phase d'action, vous pouvez effectuer ces quatre actions dans n'importe quel ordre : jouer une carte, utiliser un pouvoir payant, placer une ressource et provoquer un combat.

Vous ne pouvez placer qu'une ressource par tour mais vous pouvez effectuer chacune des autres actions autant de fois que vous le voulez.

a. Jouer une Carte

Pour jouer une carte, prenez-la de votre main, payez son coût de jeu (le nombre dans le coin supérieur gauche) en épuisant ce même nombre de vos ressources et suivez les instructions dans la section texte de la carte.

Une fois cela fait :

- Si la carte est une arme, une armure ou un objet, elle entre en jeu à côté de votre héros.
- Si c'est un allié, elle entre en jeu dans votre rangée allié.
- Si c'est une capacité qui s'attache à une carte, elle entre en jeu sous cette carte.
- Si c'est une capacité continue qui ne s'attache pas à une carte, elle entre en jeu dans votre rangée héros.
- Si c'est une capacité non-continue (une capacité qui n'a pas le mot-clef « continu »), elle va dans votre cimetière.

b. Utiliser un Pouvoir Payant

Un pouvoir payant est tout pouvoir sur une carte où figure un symbole flèche (→) dans son texte. Le texte avant le → est le coût que vous devez payer pour utiliser le pouvoir et le texte après le → vous indique ce qu'il se passe lorsque vous payez. Pour utiliser un pouvoir payant, payez son coût puis faites ce que le texte après le → vous indique de faire.

À moins que la carte ne dise autre chose, vous pouvez utiliser un pouvoir payant autant de fois que vous le voulez, aussi longtemps que vous pouvez payer le coût pour chaque utilisation.

Certains pouvoirs payants ont un symbole activation (🗡️) faisant partie de leur coût. Pour payer ce dernier, épuisez la carte qui porte le pouvoir. Ces pouvoirs sont appelés pouvoirs activés. Souvenez-vous que vous ne pouvez utiliser le pouvoir activé d'un allié que si cet allié est dans votre groupe depuis le début de votre tour. Vous pouvez utiliser le pouvoir activé d'un objet, d'une arme ou d'une armure le tour même où il/elle entre en jeu.

c. Placer une Ressource

Vous pouvez placer une ressource à chacun de vos tours. Pour placer une ressource, prenez n'importe quelle carte de votre main et placez-la face verso dans votre rangée ressources. Si cette carte est une quête, vous pouvez choisir de la placer dans votre rangée ressources face recto. Si vous faites ainsi, vous pouvez utiliser ses pouvoirs une fois qu'elle est en jeu.

d. Provoquer un Combat

Votre héros et vos alliés peuvent attaquer le héros et les alliés de vos adversaires. Vous en saurez plus sur le combat dans la section « Combat Basique ».

3. Phase Finale

Après que vous ayez fini de jouer des cartes, d'utiliser des pouvoirs payants, de placer une ressource et de provoquer des combats, vous arrivez dans votre phase finale.

Durant votre phase finale :

- Vous ne pouvez plus placer de ressource, provoquer de combat ni jouer des cartes autres que des instantanées.
- Chaque joueur peut jouer des instantanés ou utiliser des pouvoirs.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs actions souhaitées, vous arrivez dans votre étape de vérification. Durant cette dernière, si vous avez plus de cartes en main que la taille de main maximale (sept cartes), vous devez vous défausser jusqu'à avoir uniquement la taille de main maximale.

Après que l'étape de vérification d'un joueur soit finie, le prochain joueur commence sa phase initiale.



Combat Basique

1. L'Étape de Combat

Lors d'un combat basique, cinq choses se passent dans cet ordre :

1. **Provoquer** : Vous choisissez un héros ou un allié dressé dans votre groupe pour être l'attaquant désigné et un héros ou un allié adverse pour être le défenseur désigné.
2. **Attaquer** : Votre attaquant désigné s'épuise (se tourne de côté) et attaque.
3. **Défendre** : Le défenseur désigné commence à défendre.
4. **Dommages** : L'attaquant et le défenseur s'infligent l'un à l'autre des dommages de combat égaux à leur ATK respective. Ce sont les seuls dommages considérés comme des dommages de combat.
5. **Achever** : l'étape de combat s'arrête.

D'autres choses peuvent se passer lors d'un combat, si l'attaquant ou le défenseur est un héros, ou si le joueur qui défend contrôle un héros ou un allié qui puisse protéger. Mais pour l'instant, voyons un exemple de combat entre deux alliés.

Exemple : Vous désignez un allié dans votre groupe pour qu'il provoque un des alliés de votre adversaire. Votre attaquant désigné a 2 d'ATK et 3 de santé, le défenseur désigné a 1 d'ATK et 2 de santé. Vous épuisez votre attaquant. Lorsque le combat s'achève, votre attaquant inflige 2 dommages de combat au défenseur qui lui, inflige 1 dommage de combat à votre attaquant. Le défenseur est détruit car il a reçu des dommages fatals. Votre attaquant reçoit un compteur pour indiquer qu'il a subi 1 dommage. Il n'est cependant pas détruit car il a une santé de 3.

2. Combat avec un Héros

Si votre héros est l'attaquant ou le défenseur, il y a deux choses qu'il puisse faire en plus des étapes mentionnées ci-dessus :

- **Frapper avec une arme** : Après que le défenseur commence à défendre, vous pouvez frapper avec une arme pour ajouter son ATK à celle de votre héros pour le reste du combat. Pour frapper avec une arme, payez son coût de frappe et épuisez-la. Vous pouvez frapper avec une arme uniquement avant que les dommages de combat ne soient infligés. Vous ne pouvez frapper qu'avec une seule arme par combat, mais vous pouvez frapper plusieurs fois avec cette arme si vous trouvez un moyen de la redresser.

Exemple : Vous désignez votre héros pour qu'il provoque l'un des alliés de votre adversaire. Votre héros s'épuise. Le défenseur a 1 d'ATK et 2 de santé. Votre héros a 25 de santé et 6 compteurs de dommages sur lui. Votre héros a une arme dressée avec 2 d'ATK, vous payez le coût de frappe de cette arme et vous l'épuisez pour donner à votre héros +2 d'ATK pour le combat. Lorsque le combat s'achève, votre héros inflige 2 dommages au défenseur et le défenseur inflige 1 dommage à votre héros. Le défenseur est détruit car il a subi des dommages fatals. Vous ajoutez 1 compteur de dommages à votre héros, cela fait désormais un total de 7.

- **Utiliser une armure** : Lorsqu'un héros est sur le point de subir des dommages de combat, vous pouvez épuiser votre armure pour prévenir des dommages sur votre héros, égaux à la DEF de l'armure.

3. Protéger en Combat

Si votre adversaire attaque votre héros ou un de vos alliés et que vous avez un héros ou un allié dressé qui puisse protéger (ce qui indique généralement qu'il a le mot-clef « protecteur » dans sa section de texte), vous pouvez choisir que ce héros ou cet allié s'interpose à la place du défenseur provoqué. Lorsque le défenseur provoqué devrait commencer à défendre, vous pouvez épuiser le héros ou l'allié avec protecteur qui devient alors le défenseur pour ce combat à la place du défenseur provoqué. Ceci représente la capacité des classes à « tanker ». De nombreux guerriers ont cette capacité, ainsi que certains chamans, paladins et druides (lorsqu'ils sont en forme d'ours).

Exemple : Votre adversaire désigne Kor Veinecendrée en tant qu'attaquant. Il s'agit d'un allié paladin sans pouvoir particulier. Votre adversaire provoque votre frère allié druide, Voss Pliarbre, en tant que défenseur. Pour éviter à Voss Pliarbre une mort certaine, vous épuisez Gardien Cornacrier, un guerrier avec la capacité protecteur. Ce dernier devient le nouveau défenseur, laissant votre druide en vie pour une prochaine bataille.

Mots-Clefs

Certains mots ont une signification spéciale dans le World of Warcraft JCC. Ces mots-clefs sont souvent écrits en caractères gras sur les cartes. Parfois, ces mots-clefs sont suivis d'un texte récapitulatif en italique, principalement pour aider les nouveaux joueurs.

- **Attaque à Distance :** Certaines armes donnent l'attaque à distance à votre héros. Lorsqu'un héros avec attaque à distance attaque, le défenseur ne lui inflige pas de dommages de combat.
- **Camouflage :** Certaines capacités de voleur donnent camouflage à votre héros. Lorsqu'un héros camouflé attaque, les héros et alliés adverses ne peuvent pas protéger. Dès l'instant où votre héros inflige des dommages, vous perdez camouflage et vous devez détruire toute carte qui vous donne camouflage.
- **Continu :** Une capacité continue entre en jeu au lieu d'aller dans le cimetière. Le texte après le mot « continu » vous indique quels pouvoirs la capacité a pendant qu'elle est en jeu.
- **Férocité :** Un allié avec férocité peut attaquer le même tour où il rejoint votre groupe. Cependant, même un allié avec férocité ne peut utiliser des pouvoirs activés à moins qu'il fasse partie de votre groupe depuis le début de votre tour. Un allié avec férocité peut toujours utiliser des pouvoirs payants qui ne requièrent pas d'activation.

- o **Forme d'Ours** : Certaines capacités de druide donnent à votre héros une forme d'ours. Tant qu'il est sous cette forme, votre héros a protecteur. Lorsque vous jouez une capacité qui n'est pas une capacité de combat sauvage ou que vous frappez avec une arme, vous devez détruire toute carte capacité en jeu qui donne à votre héros forme d'ours.

Exemple : Vous jouez Sonner, une capacité qui donne forme d'ours à votre héros. Vous gardez la carte Sonner en jeu qui vous rappelle que vous êtes en forme d'ours. Plus tard vous frappez avec votre Branche de l'Arbre-Monde, une arme. Dès que vous frappez avec l'arme, vous devez placer la carte Sonner dans votre cimetière puisque vous n'êtes plus en forme d'ours.

- o **Illimité** : Lorsqu'une carte a le mot-clef « illimité », vous pouvez en inclure autant que vous le souhaitez dans votre deck. Par exemple, vous pouvez avoir 60 cartes Grunts d'Orgrimmar dans votre deck à la place du maximum habituel de 4 exemplaires.
- o **Insaisissable** : Un héros ou un allié insaisissable ne peut pas être attaqué. Cependant il peut attaquer normalement de même qu'il peut être la cible de capacités.
- o **Instantané** : Vous pouvez jouer une carte avec le mot-clef « instantané » à tout moment : même durant le tour de votre adversaire. De nombreuses capacités ont ce mot-clef ainsi que quelques alliés.
- o **Protecteur** : Un héros ou un allié avec protecteur peut défendre à la place du défenseur provoqué en combat. (Voir « Combat Basique »)
- o **Totem** : Un totem est une capacité continue spécifique aux chamans. Un totem a une valeur de santé dans son coin inférieur droit. Les totems peuvent être attaqués en combat ou être ciblé par tout ce qui peut normalement cibler un allié. Par exemple, une carte peut cibler un totem pour l'épuiser ou le renvoyer dans la main de son propriétaire.
Cependant, les totems ne sont jamais considérés comme des alliés ou des héros. Si un totem a une carte attachée à lui, cette dernière est immédiatement détruite. Les totems ne peuvent pas gagner d'ATK ou de santé.
- o **Unique** : A chaque fois que vous avez plus d'une carte unique avec le même nom en jeu, vous devez immédiatement toutes les mettre dans le cimetière de leur propriétaire, sauf une. Vous choisissez laquelle garder. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre exemplaires de chaque carte unique dans votre deck.

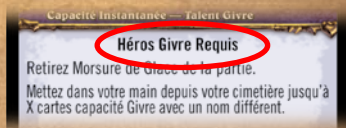


Construction de Deck

Dans un JCC, vous pouvez décider quelles cartes vous voulez avoir dans votre deck. Une fois que vous aurez joué quelques parties avec le deck préconstruit, vous voudrez obtenir plus de cartes pour construire votre propre deck.

Il y a quelques règles que vous devrez suivre lorsque vous construirez votre deck :

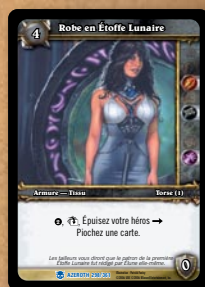
- Votre deck doit comprendre au moins 60 cartes, en excluant votre héros de départ. Votre héros débute la partie en jeu et il n'est pas considéré comme faisant partie de votre deck.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre exemplaires d'une même carte dans votre deck hormis pour les cartes avec « illimité » dans leur ligne de genre. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes illimitées dans votre deck.
- Certaines cartes capacité ne peuvent être utilisées que par un héros qui a une spécialisation de talent donnée. Ces cartes indiqueront « Héros [Spécialisation de Talent] Requis » en gras dans leur section de texte.
- Vous ne pouvez inclure que des cartes qui partagent au moins une icône de caractéristique en commun avec votre héros. Certaines cartes neutres n'ont aucune icône de caractéristique. Vous pouvez inclure ces cartes dans tous les decks.



Vous pouvez inclure autant de Gardes d'Ironforge que vous le souhaitez dans votre deck car ils ont le mot-clé « illimité ».



Landro Tiraloïn est un allié neutre et il peut donc être utilisé par les héros de la Horde ou de l'Alliance.



La Robe en Étoffe Lunaire peut être utilisée par les démonistes, les prêtres et les mages.

- Certains formats de tournoi permettent d'avoir une réserve de dix cartes. Si vous utilisez une réserve, elle peut contenir toutes les cartes qui sont normalement permises dans votre deck. Vous pouvez échanger des cartes entre votre réserve et votre deck selon un ratio de une pour une, après la première manche d'une partie. Des mécanismes interagissant avec la réserve seront introduits dans les prochaines extensions et les prochains decks de raid.
- Dans de futures extensions de World of Warcraft JCC, la race de votre héros et ses métiers détermineront des cartes supplémentaires que vous pourrez alors ajouter à votre deck.

Règles Avancées : Introduction

Maintenant que vous avez joué à World of Warcraft JCC, vous êtes prêt à en apprendre plus sur les règles avancées. Il s'agit d'explications en profondeur concernant certaines règles que les joueurs expérimentés peuvent trouver intéressantes et utiles.

La Chaîne et la Réponse

Il arrive souvent de vouloir faire quelque chose après que votre adversaire ait joué une carte mais *avant* que cette carte ait un impact sur le jeu. La chaîne vous permet de le faire.

La chaîne est la zone où les cartes et les effets vont après qu'ils soient joués mais avant qu'ils aient un impact sur le jeu. Pendant qu'une carte ou un effet attend dans la chaîne, vous pouvez faire des actions qui auront un impact sur le jeu avant que la carte ou l'effet ne le fasse.

1. La Chaîne

La plupart des actions que vous entreprenez dans ce jeu ne se règlent pas immédiatement. Elles placent d'abord une carte ou un effet dans la chaîne où ces derniers attendent de se résoudre. Il n'y a que lorsque cette carte ou cet effet se résout que quelque chose se passe. La chaîne garde trace de l'ordre dans lequel les événements arrivent dans le jeu.

- Les cartes et les effets se résolvent et sortent de la chaîne en ordre inverse. Cela veut dire que si vous placez quelque chose dans la chaîne après votre adversaire, *votre* carte ou *votre* effet se résoudra et aura un impact sur le jeu en premier.

Si la chaîne est vide et que deux joueurs veulent faire quelque chose en même temps, c'est le joueur du tour (celui dont c'est le tour) qui agit en premier. Lors d'une partie multi-joueurs, c'est le joueur à gauche du joueur du tour qui joue après, et ainsi de suite.

Si une carte ou un effet est dans la chaîne et que deux joueurs veulent faire quelque chose en même temps, c'est le joueur qui a ajouté la dernière action dans la chaîne qui agit en premier suivi ensuite du joueur à sa gauche et ainsi de suite.

2. Répondre

Lorsqu'une carte ou un effet vient dans la chaîne, les joueurs peuvent y répondre avec leurs propres pouvoirs payants ou instantanés. Si personne ne souhaite répondre, la carte ou l'effet se résout et a un impact immédiat sur le jeu. Si quelqu'un répond, la chaîne détermine l'ordre dans lequel les choses se passent.

Le joueur qui a placé la dernière carte ou le dernier effet dans la chaîne peut répondre en premier avec autant d'actions qu'il le souhaite. Une fois que ce joueur a fini, l'autre joueur (ou, lors d'une partie multi-joueurs, le joueur à sa gauche) a l'opportunité de répondre à son tour.

Lorsque plus personne ne répond à la dernière carte (ou au dernier effet) dans la chaîne, elle (ou il) se résout et a un impact sur le jeu. Puis c'est au tour de la prochaine carte ou du prochain effet dans la chaîne d'être prêt à se résoudre. Les joueurs peuvent répondre à cela en suivant la même procédure et ainsi de suite pour la totalité de la chaîne. Une fois que la chaîne est vide et que personne n'y ajoute quelque chose, la partie continue.



Exemple : Nous sommes dans la phase d'action de votre tour. Vous jouez Coup de Bouclier, une capacité qui indique, « Votre héros inflige 1 dommage à l'allié ciblé. ». L'allié que vous ciblez a 3 de santé et déjà 2 compteurs de dommages sur lui, donc le 1 dommage que votre héros lui infligera lorsque la capacité se résoudra sera suffisant pour détruire cet allié. Votre carte capacité rejoint la chaîne et vous indiquez à votre adversaire que vous avez fini d'ajouter des actions à la chaîne pour l'instant.

Votre adversaire répond en ciblant le même allié avec Guérison Primordiale, une capacité instantanée qui indique, « Votre héros soigne 2 dommages à l'allié ciblé. ». Cette capacité va dans la chaîne au-dessus des vôtres puis votre adversaire vous donne l'opportunité de répondre.

Vous choisissez de ne pas répondre donc la dernière action ajoutée à la chaîne (la capacité de soin de votre adversaire) se résout en premier, enlevant les 2 compteurs de dommages.

Vous avez ensuite tous les deux l'opportunité de répondre à votre première capacité, mais aucun de vous ne choisit de répondre. Votre capacité se résout et votre héros inflige 1 dommage à l'allié ciblé. Lorsque tout a fini de se résoudre, l'allié a 1 compteur de dommages sur lui.

3. Résoudre et Interrompre

Lorsqu'une carte ou un effet se résout, elle (ou il) fait ce que son texte lui indique de faire (au maximum de ce qui lui est possible) puis elle (ou il) quitte la chaîne. La seule exception advient lorsqu'une carte ou un effet a une ou plusieurs cibles et qu'aucune de ces dernières n'est valide lorsque la carte ou l'effet essaye de se résoudre. Lorsque cela arrive, la carte ou l'effet est interrompu(e).

Une carte ou un effet qui est interrompu(e) est simplement stoppé(e), sans avoir d'autre impact sur le jeu. Une carte interrompue est mise dans le cimetière de son propriétaire.

Exemple : Vous jouez une capacité qui indique, « Votre héros inflige 2 dommages à l'allié ciblé. Piochez une carte. » et qui cible un des alliés de votre adversaire. En réponse, votre adversaire utilise une capacité qui détruit l'allié que vous aviez ciblé. Lorsque votre capacité tente de se résoudre, elle n'a plus de cible valide, elle est donc interrompue ce qui signifie que vous ne piochez pas de carte et que la capacité va dans votre cimetière.



Dommmages

1. Sources et Types de Dommmages

La source d'un dommmage est ce qui l'a infligé. Les héros et les alliés sont la source des dommmages de combat qu'ils infligent, les autres cartes et effets qui infligent des dommmages vous indiqueront quelle est la source de leurs dommmages.

Les dommmages peuvent également avoir un ou plusieurs genres pour indiquer de quel type de dommmages il s'agit. La plupart des cartes et des effets qui infligent des dommmages vous indiqueront quel type de dommmages ils infligent. Le symbole entourant l'ATK d'un allié vous indique quel type de dommmages de combat cet allié inflige et le symbole entourant l'ATK d'une arme vous indique quel type de dommmages de combat un héros inflige avec cette arme. Bien que le type de dommmages de combat infligés n'ait pas de conséquence sur la partie, d'autres cartes peuvent y faire référence.

Certaines cartes ou pouvoirs font que votre héros inflige directement des dommmages. Ce n'est pas la même chose que des dommmages de combat.

Certaines cartes ou effets indiquent, « Placez 1 dommmage sur un héros ou un allié. ». Placer des dommmages sur une carte de cette manière est différent de lui « infliger » des dommmages, mais cela rentre en compte pour les dommmages fatals d'un héros ou allié.

2. Soigner des Dommmages

Les dommmages sur un héros ou un allié sont permanents à moins qu'ils ne soient soignés ou que l'allié ne sorte du jeu. Si les dommmages d'un héros ou d'un allié sont soignés, enlevez-leur simplement le nombre correspondant de compteurs de dommmages.

Vous ne pouvez pas soigner des dommmages qui n'ont pas été infligés et, une fois qu'un héros ou un allié a subi des dommmages fatals, il est trop tard pour le soigner.

Exemple : Un allié dans votre groupe a 2 de santé et aucun dommmage sur lui. Votre adversaire joue une carte qui indique « Votre héros inflige 2 dommmages à l'allié ciblé. » et vous avez dans la main une carte qui indique « Votre héros soigne 1 dommmage de l'allié ciblé. » Cependant jouer cette carte en réponse ne fera rien, car votre allié n'a pas de compteur de dommmages sur lui. Au moment où la carte de votre adversaire se résout, 2 compteurs de dommmages sont ajoutés à votre allié, ce qui le détruit instantanément. Vous n'avez aucune opportunité de soigner les dommmages fatals une fois qu'ils ont été infligés.

3. Prévenir des Dommmages

Certaines cartes et effets préviennent le fait que des dommmages soient infligés à un héros ou un allié. Lorsque l'une de ces cartes ou effets se résout, les dommmages qui devraient être infligés sont prévenus jusqu'à ce que la carte ou l'effet ait prévenu son montant indiqué de dommmages, ou jusqu'à ce que sa durée cesse (appliquez ce qui survient en premier).

Les cartes et les effets qui préviennent des dommages sont toujours appliqués *après* tout ce qui remplace des dommages par un nouveau montant.

Exemple : Votre adversaire contrôle une capacité qui indique « Si votre héros doit infliger des dommages, il inflige à la place ce même montant plus 1. » Cet adversaire attaque votre héros avec son héros, frappant avec une arme dotée d'une ATK de 2. Vous utilisez un pouvoir qui indique « Prévenez les prochains 2 dommages qui doivent être infligés à votre héros ce tour. ». Durant l'étape de dommages, les dommages sont d'abord augmentés à 3, puis 2 de ces dommages sont prévenus. Le héros de votre adversaire inflige 1 dommage de combat à votre héros.

Si les dommages qui doivent être infligés sont supérieurs au montant que la carte ou l'effet prévient, le héros ou l'allié reçoit des dommages égaux à la différence.

Exemple : Votre adversaire joue une carte qui indique « Votre héros inflige 1 dommage au héros ou à l'allié ciblé, » et il cible votre héros. En réponse, vous utilisez un pouvoir qui indique « Prévenez les 2 prochains dommages qui doivent être infligés à votre héros ce tour. ». Votre effet se résout en premier et prévient les dommages. Plus tard dans ce même tour, votre héros est attaqué par un allié avec 2 d'ATK. Lorsque le combat se conclut, 1 dommage est prévenu par votre précédent effet et cet allié inflige 1 dommage de combat à votre héros.

Si une carte ou un effet indique, « Placez X dommages sur un héros ou un allié » vous ne pouvez pas utiliser la prévention de dommages pour l'empêcher, car « placer » des dommages sur une carte de cette manière est différent de lui « infliger » des dommages.

4. L'Armure

Utiliser une armure est une manière particulière de prévenir des dommages pour votre héros. Chaque fois que des dommages doivent être infligés à votre héros, pendant ou en dehors d'un combat, vous pouvez épuiser une carte armure pour prévenir des dommages égaux à sa DEF. Les armures peuvent prévenir toutes les sortes de dommages, y compris ceux des capacités.

A la différence des autres cartes et effets qui préviennent des dommages :

- Utiliser une armure est optionnel. Vous épuisez votre armure uniquement si vous le souhaitez.
- Si une armure prévient des dommages inférieurs à sa DEF, toute DEF restante est perdue.

Exemple : Votre héros doit se voir infliger 2 dommages et vous contrôlez une armure dressée avec 3 de DEF. Si vous épuisez l'armure, elle prévient les 2 dommages mais le 1 de DEF restant est perdu. Cette armure ne prévient pas un dommage supplémentaire plus tard dans ce tour sauf si vous la redressez et que vous l'utilisez de nouveau.

Gardez à l'esprit que vous ne pouvez épuiser une armure que lorsque des dommages vous sont infligés. Vous ne pouvez pas épuiser une armure en réponse à un adversaire jouant une capacité qui la détruit, par exemple.

Règles Multi-Joueurs

Vous pouvez jouer à WoW JCC à plus de deux joueurs. Une fois que vous connaissez les règles du jeu pour deux joueurs, vous pouvez jouer en multi-joueurs. Il vous faut juste appliquer les règles suivantes :

- o Lorsqu'un joueur est éliminé, toutes ses cartes sont retirées de la partie. Ceci inclut les capacités qui sont attachées aux cartes des autres joueurs.
- o Les tours des joueurs se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Seul le premier joueur ne pioche pas de carte lors de son premier tour.
- o Les personnages de votre groupe peuvent attaquer **n'importe quel** héros ou allié adverse. Les personnages adverses sont ceux contrôlés par les joueurs qui ne font pas partie de votre équipe.
- o Lors des parties par équipe, tous les héros d'une même équipe doivent être de la même faction (Horde ou Alliance).
- o Lors des parties par équipe, les joueurs doivent alterner leur place. Par exemple, pour un trois contre trois entre l'équipe A et l'équipe B, les places sont alternées entre les joueurs comme suit : A, B, A, B, A, B. Autrement dit, vous serez assis entre deux joueurs de l'équipe adverse.
- o Lorsqu'une carte indique « votre groupe », elle parle des personnages que vous contrôlez. Le terme « amical » indique les héros et les alliés de votre équipe.
- o Un héros ou un allié avec protecteur peut protéger **n'importe quel** héros ou allié amical.



Formats de Paquet Scellé

Que ce soit pour découvrir vos premières cartes ou pour trouver la dernière carte rare de votre deck, ouvrir de nouveaux paquets de cartes est l'une des choses les plus amusantes dans un JCC. Dans WoW JCC, il existe deux formats de Paquet Scellé : le Jeu Scellé et le Booster Draft. Ces formats combinent le plaisir d'ouvrir de nouveaux paquets avec le défi de devoir construire un deck et de jouer avec vos nouvelles cartes. Lorsque vous jouez en Jeu Scellé ou en Booster Draft, vous devez jouer avec toutes vos nouvelles cartes et pas seulement celles que vous allez inclure dans vos jeux Construits.

Vous pouvez jouer en Jeu Scellé avec un nombre illimité d'amis. Pour ce faire, chaque personne aura besoin de six boosters. Ouvrez vos six boosters, regardez vos nouvelles cartes et décidez quel héros vous voulez incarner. Vous pouvez être le héros de votre choix dans le jeu. Une fois que vous avez choisi votre héros et construit votre deck avec au moins 30 cartes, vous êtes prêt à jouer. Les cartes qui n'intègrent pas votre jeu scellé deviennent votre réserve si vous choisissez d'en jouer une ou si elles sont autorisées dans votre tournoi.


Lorsque vous construisez votre deck, soyez sûrs d'avoir un bon mélange entre les quêtes et les autres cartes. Gardez également à l'esprit que moins vous avez de cartes dans votre deck, plus vous avez de chance de piocher les meilleures cartes. C'est pourquoi vous devriez rester le plus près possible du minimum de 30 cartes.

Pour faire un Booster Draft, vous devrez être entre quatre et huit joueurs et chaque personne aura besoin de quatre boosters. Chacun s'assied autour d'une table puis chaque joueur ouvre un booster, prend une carte pour son deck et passe le reste des cartes au joueur à sa gauche. Vous répétez cette opération pour chaque booster qui vous est passé, prenant une carte pour votre deck et passant le reste. Une fois que toutes les cartes de la première vague de boosters ont été choisies, l'opération se répète avec la seconde vague de boosters, puis la troisième vague et enfin la quatrième. Alternez la direction dans laquelle vous passez les cartes pour chaque vague. Une fois que toutes les cartes ont été choisies, vous sélectionnez votre héros (comme pour le Jeu Scellé, cela peut être n'importe quel héros dans le jeu) et vous construisez un deck de 30 cartes minimum avec les cartes que vous avez choisies. Les cartes qui n'intègrent pas votre jeu de draft deviennent votre réserve.

Pendant que vous choisissez vos cartes, en plus de suivre les règles de construction d'un jeu scellé, soyez attentif à décider très tôt quel héros vous allez être. Vous ne voudrez pas simplement choisir les meilleures cartes de chaque booster ; vous devez choisir les cartes qui vont faire le meilleur deck, il est donc important de savoir quelles caractéristiques vous allez pouvoir jouer. Vous devez également avoir un ratio efficace entre les types de cartes et les coûts, parce qu'indépendamment de la qualité individuelle de chaque carte, vous ne gagnerez certainement pas si votre deck est constitué de dix-huit cartes armure et de quatre alliés ou bien si toutes les cartes de votre deck coûtent 5 ou plus.

Jouer en Jeu Scellé ou en Booster Draft est un très bon moyen de vous familiariser avec toutes les cartes d'une extension. Comme vous disposerez d'un nombre limité de cartes avec lesquelles jouer, vous vous retrouverez à jouer avec (et contre) de nombreuses cartes que vous n'auriez normalement pas mises dans un Deck Construit. Cela augmente vos chances de connaître les astuces qu'un adversaire peut avoir inclus dans son deck, mais cela vous fera également découvrir les nouvelles cartes et combos que vous pourrez mettre dans vos propres decks construits.

Glossary

ACTIVATION : C'est le coût de certains pouvoirs payants. Pour activer une carte vous devez l'épuiser (la tourner de côté). Les alliés ne peuvent pas utiliser de pouvoirs qui ont le symbole activer  le même tour où ils entrent en jeu. Vous devez contrôler un allié depuis le début du tour pour pouvoir utiliser ses pouvoirs activés. Vous pouvez utiliser le pouvoir activé d'une arme, d'une armure ou d'un objet le tour où il entre en jeu.



ADVERSE : Les cartes en jeu que votre adversaire contrôle sont désignées comme « adverses ».

AMICAL : Tous les héros et les alliés contrôlés par vous et les joueurs de votre « équipe » sont amicaux. C'est très important pour les parties multi-joueurs où plusieurs personnes sont dans la même équipe.

ATTACHER : Si une capacité continue vous demande de l'attacher à une carte, vous placez cette capacité sous cette carte lorsque la capacité entre en jeu. Si une carte sort du jeu, chaque capacité qui lui est attachée va dans le cimetière de son propriétaire. Plusieurs capacités continues peuvent être attachées à une même carte, cela inclut des capacités avec le même nom. Par exemple, plusieurs exemplaires de Marque du Fauve peuvent être attachés au même allié.

ATK : C'est la valeur d'attaque d'une carte. L'ATK d'une carte est le nombre figurant dans son coin inférieur gauche. L'ATK d'un allié correspond au montant des dommages de combat qu'il inflige et le symbole entourant l'ATK vous indique de quel type de dommages il s'agit. Si vous frappez avec une arme, son ATK est ajoutée à l'ATK de votre héros. Le symbole entourant l'ATK d'une arme, vous indique quel type de dommages de combat le héros inflige lorsqu'il frappe avec cette arme. La plupart des armes infligent des dommages de mêlée ou à distance.



ATTAQUANT : Un attaquant est un héros ou un allié qui attaque. Un héros ou un allié devient un attaquant au moment où il s'épuise pour attaquer et il cesse d'être un attaquant s'il est retiré du combat ou si le combat s'achève.

ATTAQUE À DISTANCE : Attaque à Distance est un mot-clef que les héros et les alliés peuvent avoir. Si un héros ou un allié avec attaque à distance attaque, il ne subit pas de dommages de combat par le défenseur.

CAMOUFLAGE : Camouflage est un mot-clef qu'un héros voleur peut avoir. Si un héros a camouflage, les autres héros et alliés ne peuvent pas protéger contre ses attaques. Dans les extensions futures, les druides pourront se changer en forme de félin et utiliser camouflage.

CHAÎNE : Les cartes et les effets, avant qu'ils ne se résolvent, vont dans la zone appelée la chaîne. La chaîne garde trace de l'ordre dans lequel les événements y sont ajoutés. L'ordre de résolution des événements dans la chaîne est « dernier ajouté, premier résolu ».

CHAÎNE VIDE : La Chaîne est vide s'il n'y a ni carte ni effet en attente de résolution.

CHERCHER : S'il vous est demandé de chercher dans votre deck un certain type de carte, vous regardez dans votre deck pour trouver une carte de ce type puis vous mélangez votre deck.

CIBLE : Si une carte ou un effet vous demande de cibler quelque chose, vous devez choisir la cible au moment où vous jouez la carte ou l'effet. S'il n'y a pas de cible valide, vous ne pouvez pas jouer cette carte ou cet effet. Une fois la cible choisie, vous ne pouvez pas changer d'avis, et ce même si quelque chose arrive à la cible que vous avez choisie. Si une carte ou un effet est résolu et qu'aucune de ses cibles n'est valide, elle (il) est interrompu(e). Si au moins une cible est valide, la carte ou l'effet n'est pas interrompu(e).

CIBLE VALIDE : Une cible valide est toute carte pouvant être ciblée et correspondant à la description de ce qu'une carte ou un effet peut cibler. Par exemple si une carte dit « ciblez un héros ou un allié », toute carte héros ou allié constitue une cible valide. Mais si une carte dit « ciblez un allié », seul un allié est une cible valide.

COMPTEUR : Une carte ou un effet peut vous demander de placer un ou plusieurs compteurs sur une carte en jeu. Cette carte ou cet effet vous indiquera ce que font ces compteurs. Vous devez également utiliser des compteurs pour garder la trace des dommages infligés à vos alliés. Vous pouvez représenter les compteurs d'une carte avec des dés, des perles ou tout autre objet adéquat. Prenez cependant garde à ne pas confondre différentes sortes de compteurs entre eux.

CONTINU : Continu est un mot-clef que certaines capacités ont. Au moment de la résolution d'une capacité continue, au lieu de la mettre dans votre cimetière, vous la mettez en jeu dans votre rangée héros ou vous l'attachez à une autre carte.

CONTRÔLE : Vous contrôlez votre héros ainsi que tous les alliés, objets, armes, armures, capacités et ressources qui sont en jeu de votre côté. Vous contrôlez également les effets et les cartes que vous placez dans la chaîne ainsi que toutes les capacités que vous attachez à une carte en jeu, même si la carte qui sert d'attache est contrôlée par un autre joueur.

COÛT DE FRAPPE : Le coût de frappe d'une arme est le nombre dans son coin inférieur gauche.



COÛT DE JEU : Le nombre dans le coin supérieur gauche de chaque carte est son coût de jeu. Il vous indique le nombre de ressources que vous devez épuiser pour jouer la carte.

COÛT EN RESSOURCES : Les coûts en ressources sur une carte ou sur un pouvoir sont représentés par un nombre dans un symbole de coût en ressources. Pour payer un coût en ressources vous épuisez ce même nombre de ressources. Par exemple, une carte pour laquelle vous devez épuiser deux ressources pour la jouer aura un 2 dans son coin supérieur gauche. Un pouvoir pour lequel vous devez épuiser deux ressources pour l'utiliser aura un 2 comme faisant partie de son coût.



DEF : Il s'agit de la valeur de défense d'une carte armure. La DEF d'une armure est le nombre dans son coin inférieur droit. La DEF vous indique combien de dommages une armure prévient lorsque vous l'épuisez.

DÉFENSEUR : Un défenseur est un héros ou un allié qui défend. Un héros ou un allié défend lorsqu'il entre en combat avec un attaquant et il cesse d'être un défenseur s'il est retiré du combat ou si le combat s'achève.

DÉTRUIT : Lorsqu'une carte en jeu est détruite, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.

DOMMAGES : Les dommages sont infligés aux héros et aux alliés par le biais du combat, des capacités et des pouvoirs. Les dommages infligés à un héros ou à un allié restent jusqu'à ce que les dommages soient soignés ou que ce héros ou cet allié sorte du jeu. Vous devez, avec des compteurs, garder la trace du montant de dommages infligés à chacun de vos alliés. Lorsqu'un allié a des dommages fatals sur lui, il est mis dans le cimetière de son propriétaire. Lorsqu'un héros a des dommages fatals sur lui, la partie est terminée pour son contrôleur.

DOMMAGES DE COMBAT : Les dommages de combat sont des dommages infligés par un attaquant ou un défenseur durant la conclusion d'un combat. Tous les autres dommages ne sont pas des dommages de combat, même s'ils sont infligés durant une étape de combat. Par exemple, frapper avec une Déchireuse d'Arcanite inflige des dommages de combat. Attaquer avec le familier de votre chasseur inflige des dommages de combat. Attaquer avec un allié inflige des dommages de combat. Les dommages infligés par une capacité Trait de Feu ne sont jamais des dommages de combat, même si vous jouez cette carte durant l'étape de combat.

DOMMAGES FATALS : Les dommages fatals sont des dommages sur un héros ou un allié qui sont supérieurs ou égaux à sa santé.

DRESSÉ : Une carte en jeu est dressée lorsqu'elle n'est pas épuisée (lorsqu'elle n'est pas tournée de côté). Toutes les cartes entrent en jeu dressées. Seules les cartes dressées peuvent être épuisées pour attaquer ou payer un coût. Lorsque vous redressez une carte vous la passez de la position épuisée à la position dressée (droite).

EFFET : Un effet n'est pas un objet physique, il s'agit simplement d'un paramètre dans la chaîne. Lorsqu'un effet se résout, cela fait se produire quelque chose dans le jeu.

EN COMBAT : Un héros ou un allié est « en combat » pendant qu'il attaque ou défend.

EN JEU : Chaque carte dans la zone de jeu est considérée comme étant « en jeu ». Cela inclut les héros, les alliés, les objets, les armes, les armures, les ressources, les quêtes et les capacités continues.

EN RÉPONSE : voir « Répondre ».

ENTRER EN JEU : Lorsqu'un allié, un objet, une arme, une armure ou une capacité continue se résout dans la chaîne, il ou elle « entre en jeu ».

ÉPUISER : Pour épuiser une carte en jeu, tournez-la de côté ; une fois cela fait, la carte est référencée comme « épuisée ». Vous ne pouvez pas épuiser une carte qui l'est déjà pour payer un coût. L'opposé d'épuisé est « dressé ».

ÉQUIPEMENT : Une carte équipement est une arme, une armure ou un objet.

FÉROCITÉ : Férocité est un mot-clef qu'un allié peut avoir. Si un allié a férocité, il peut attaquer le même tour où il entre en jeu.

FORME D'OURS : Forme d'ours est un mot-clef qu'un héros druide peut avoir. Pendant qu'un druide est en forme d'ours, il peut protéger. Les cartes capacité vous indiqueront lorsque votre héros est en forme d'ours. Ces cartes capacité restent en jeu et apportent des pouvoirs jusqu'à ce que vous attaquiez avec une arme ou jusqu'à ce que vous jouiez une capacité autre qu'une capacité de combat sauvage.

FRAPPE : Pendant qu'un héros est en combat, son contrôleur peut frapper avec une arme dressée en payant le coût de frappe de l'arme et en l'épuisant. Ceci ajoute l'ATK de l'arme à l'ATK du héros pour le reste du combat.

GENRE : Dans la ligne de type d'une carte, accompagnant leur type, certaines cartes ont un ou plusieurs genres tels que « Familier » ou « Hache », auxquels d'autres cartes peuvent se référer. D'autres cartes ont dans leur ligne de type un genre suivi d'un nombre entre parenthèses qui indique combien de cartes avec ce genre vous pouvez contrôler en même temps.

GROUPE : Votre groupe se compose de votre héros et des alliés dans votre rangée alliée. Votre groupe n'est pas limité à cinq personnages.

ICÔNE DE CARACTÉRISTIQUE : Votre héros et de nombreuses autres cartes ont des icônes de caractéristiques sur eux. Si une carte a une icône de caractéristique, vous pouvez l'inclure dans votre deck uniquement si elle a au moins une icône de caractéristique en commun avec votre héros. Si une carte a une icône de caractéristique à côté d'un pouvoir dans sa section de texte, la carte possède ce pouvoir uniquement si votre héros possède cette même icône de caractéristique.



Différentes capacités déterminées
selon la faction de votre héros



Indique une quête
uniquement pour la Horde

ILLIMITÉ : Certaines cartes (majoritairement des alliés) ont le mot-clef « illimité » dans leur ligne de type. Vous pouvez en inclure autant que vous le souhaitez dans votre deck. Par exemple, vous pouvez avoir 60 exemplaires de Grunts d'Orgrimmar dans votre deck à la place de la restriction maximum habituelle de 4 exemplaires.

INSAISSISSABLE : Insaississable est un mot-clef qu'un héros peut avoir. Si un héros ou un allié a insaisissable, il ne peut pas être attaqué.

INSTANTANÉ : Une carte instantanée a le mot-clef « instantané » dans sa ligne de type. Tous les types de cartes peuvent avoir le mot clef instantané. Vous pouvez jouer une carte instantané en réponse à une carte ou à un effet dans une chaîne et ce, même durant le tour de votre adversaire.

INTERROMPRE : On peut interrompre une carte ou un effet dans la chaîne. Une carte ou un effet interrompu est retiré de la chaîne et rien ne se produit. Si une carte est interrompue, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire. Contresort est un exemple de carte qui interrompt.

JETON ALLIÉ : Certaines capacités ou quêtes vous demanderont de mettre en jeu un jeton allié. Vous pouvez utiliser tout objet pour représenter un jeton, car ce dernier n'est pas considéré comme étant une carte. Pendant qu'il est en jeu, un jeton allié est considéré comme un allié standard. Un jeton a un coût de 0 et il ne peut exister que dans la zone de jeu : S'il se déplace dans une autre zone, il cesse d'exister.

JOUER : Lorsque vous jouez une carte, vous la placez dans la chaîne, vous choisissez toutes les cibles indiquées et vous payez son coût.

JOUEUR DU TOUR : Le joueur dont c'est le tour est le joueur du tour.

NEUTRE : Une carte neutre ne fait ni partie de la Horde, ni de l'Alliance, elle peut donc figurer dans tous les decks.

PARTIE PERDUE : Vous perdez la partie si votre héros subit des dommages fatals ou si vous devez piocher une carte et que vous n'avez plus de cartes dans votre deck.

PAYER : Les cartes et les effets ont un coût qui doit être payé pour les jouer. Vous ne pouvez pas payer uniquement une partie d'un coût et vous ne pouvez pas payer plus que ce que vous avez.

PERSONNAGE : Un personnage est un héros ou un allié.

PLACER : Une fois durant chacun de vos tours, vous pouvez placer une ressource. Pour placer une ressource, choisissez une carte de votre main et mettez-la dans votre rangée ressources. Les quêtes peuvent être placées face recto dans la rangée ressources, les autres cartes ne peuvent qu'être placées face verso.

POUVOIR : Lorsqu'une carte a un texte dans sa section de texte qui a un impact sur la partie, ce texte est appelé un pouvoir.

POUVOIR PAYANT : Certaines cartes ont des pouvoirs payants. Un pouvoir payant est identifiable au symbole flèche dans son texte →. Le texte avant le → est le coût que vous devez payer pour utiliser le pouvoir et le texte après le → vous indique ce qui se produit lorsque le pouvoir payant se résout.

PRÉVENIR : Certaines cartes et effets peuvent prévenir des dommages qui seront infligés à un héros ou à un allié. Les dommages qui sont prévenus sont traités comme s'ils n'avaient jamais été infligés.

PROPRIÉTAIRE : Vous êtes le propriétaire de votre héros et de toute carte ayant débuté la partie dans votre deck. Si une carte doit être mise dans la main ou le cimetière, elle est mise dans la main ou le cimetière de son propriétaire.

PROTECTEUR : Protecteur est un mot-clef que certains héros et alliés ont. Si un héros ou un allié a un protecteur, il peut être épuisé pour s'interposer dans une attaque qui a été provoquée contre un autre personnage de son groupe. S'il fait ainsi, le protecteur devient le défenseur pour ce combat. Un allié peut protéger dans le même tour où il a rejoint votre groupe.

PROTÉGER : Certains héros et alliés peuvent protéger d'autres membres de leur groupe. Pour protéger, le héros ou l'allié s'épuise et devient le défenseur à la place du défenseur provoqué pour ce combat.

PROVOQUER : Pour provoquer un combat, choisissez pour attaquer un héros ou un allié dressé que vous contrôlez ainsi que pour défendre un héros ou allié adverse.

RELANCE : Au début de chaque partie et une seule fois par partie, vous pouvez décider de relancer votre main de départ en mélangeant vos cartes en main dans votre deck et en piochant ensuite une nouvelle main de sept cartes.

RÉPONDRE : Lorsqu'une carte ou un effet est dans la chaîne, les joueurs peuvent y répondre avec leurs propres cartes ou effets. Si un joueur répond, cette réponse aura un impact sur le jeu avant la carte ou l'effet originel. Si un joueur dit qu'il fait quelque chose « en réponse », ce joueur agit avant la carte ou l'effet le plus récent dans la chaîne de résolution.

RÉVÉLER : S'il vous est demandé de révéler une carte, vous devez tourner cette carte face recto pour que tous les joueurs puissent la voir. Révéler une carte ne la déplace pas de la zone dans laquelle elle se trouve. Une fois qu'une carte est révélée, vous la replacez dans sa position première (cachée).

RÉSERVE : Une réserve est un ensemble de cartes supplémentaires, constitué en dehors du deck d'un joueur. Les joueurs peuvent échanger des cartes entre leur réserve et leur deck entre les manches d'une partie. Dans une partie au format Construit, la réserve contient exactement dix cartes. Pour un Draft ou un Deck Scellé, la réserve d'un joueur est constituée de toutes les cartes reçues que le joueur n'a pas inclus dans son deck.

RÉSOUTRE : Lorsqu'il n'y a pas de réponses à la dernière carte ou au dernier effet dans la chaîne, elle/il se résout et a un impact sur la partie qui est décrit dans son texte. Une capacité va dans le cimetière de son propriétaire après sa résolution à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité continue. Une capacité continue, une arme, une armure, ou un objet qui se résout entrera en jeu dans la zone de jeu.

RESSOURCE : Vous épuisez des ressources pour payer les coûts de jeu des objets, armes, armures, alliés et capacités, pour utiliser les pouvoirs payants et pour frapper avec les armes. Vous avez la possibilité de mettre une ressource en jeu à chacun de vos tours. Tout type de carte peut être placé face verso comme ressource, mais seules les quêtes peuvent être placées face recto.

RETIRÉ DE LA PARTIE : Pour retirer quelque chose de la partie, prenez-le de la zone où il se trouve actuellement (main, deck, jeu, etc.) et déplacez-le dans la zone retiré de la partie. Ce n'est pas comme mettre quelque chose dans votre cimetière. La zone retiré de la partie est généralement un emplacement sur la table qui est clairement éloigné de l'aire de jeu. Les cartes qui ont été retirées de la partie sont face recto sauf indication contraire.

RETIRÉ DU COMBAT : Si un attaquant ou un défenseur est retiré du combat, il n'est plus considéré comme un attaquant ou un défenseur. Le combat s'achève normalement, mais aucuns dommages de combat ne seront infligés. Si le défenseur est retiré du combat, l'attaquant reste épuisé. Si un héros ou un allié s'épuise pour protéger et qu'ensuite l'attaquant est retiré du combat, le héros ou l'allié qui protégeait reste épuisé.

SANTÉ : Le nombre dans le coin inférieur droit d'une carte héros, allié ou totem est sa santé. Chaque fois qu'un allié a des dommages fatals sur lui, il est détruit et mis dans le cimetière de son propriétaire. Lorsqu'un héros subit des dommages fatals, la partie est perdue pour son contrôleur.

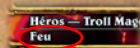


SOINS : Lorsque quelque chose soigne les dommages d'un héros ou d'un allié, il retire le montant spécifié de dommages à ce héros ou à cet allié. Vous ne pouvez soigner que des dommages qui ont déjà été infligés. Vous ne pouvez pas utiliser les soins pour augmenter la santé d'un héros ou d'un allié au-dessus de la valeur inscrite sur sa carte. Vous pouvez cibler un allié avec un sort de soin même s'il est complètement soigné. Les dommages ne peuvent être soignés que s'ils ne sont pas fatals, par exemple si un allié avec une santé de 4, a 4 dommages ou plus sur lui, il ne peut pas être soigné.

SORTIE DU JEU : Une carte sort du jeu lorsqu'elle se déplace de la zone de jeu vers n'importe quelle autre zone. Une carte sort du jeu lorsqu'elle est détruite, retirée de la partie, renvoyée dans la main de son propriétaire ou mise au cimetière.

TAILLE DE MAIN MAXIMALE : C'est le nombre maximum de cartes que vous puissiez avoir en main lorsque votre tour est fini. Au début de l'étape de vérification, si vous avez plus de cartes en main que votre taille de main maximale, vous devez vous défausser jusqu'à ce qu'il vous reste uniquement ce nombre de cartes. La taille de main maximale est de sept au départ mais elle peut être changée par les cartes que vous jouez.

TALENT : Chaque héros possède une spécialisation de talent, en plus de sa faction et de sa classe. « Talent » est également un genre que certaines capacités ont. Si une capacité avec un genre spécialisation de talent indique « Héros Feu Requis » (par exemple) dans son texte, cela signifie que seul un héros avec la spécialisation de talent Feu peut avoir cette carte dans son deck.



TOTEM : Les totems sont des capacités continues qui ont le mot-clef « totem » dans leur ligne de type. Les totems peuvent être attaqués en combat ou ciblés par tout ce qui peut normalement cibler un allié. Cependant ce ne sont pas vraiment des alliés et ils ne peuvent pas gagner d'ATK ou de santé.

UNIQUE : Certaines cartes ont le mot-clef « unique » dans leur ligne de type. À chaque fois que vous contrôlez plus d'une carte unique avec le même nom, vous devez immédiatement toutes les mettre dans le cimetière de leur propriétaire, sauf une. Vous choisissez laquelle garder.

X : Parfois un coût inclut un montant de « X ». Lorsque vous épuisez des ressources pour payer ce coût, vous pouvez en épuiser n'importe quel nombre. « X » est alors égal au nombre de ressources que vous avez épuisées de cette manière.





UPPER DECK
ENTERTAINMENT®

Crédits d'Upper Deck Entertainment JCC

Conception du Moteur de Jeu de World of Warcraft JCC : Mike Hummel, Brian Kibler, Danny Mandel

Conception Additionnelle du Moteur de Jeu : Eric Bess, Ben Brode, Shawn Carnes, Ben Cichoski, Jeff Donais, Dave Hewitt, Ken Ho, Cory Jones, Paul Ross, Kate Sullivan, Morgan Whitmont

Responsable de la Conception de Héros d'Azeroth : Danny Mandel

Responsable du Développement de Héros d'Azeroth : Brian Kibler

Équipe de Conception et Développement de Héros d'Azeroth : Eric Bess, Ben Cichoski, Mike Hummel, Ken Ho, Morgan Whitmont

Conception et Développement Additionnel (UDE) : David Baumgartner, Morgan Bonar, Javier Casillas, Antonino DeRosa, Sean Dillon, Jeff Donais, Scott Elliott, William Estela, Justin Gary, Dave Hewitt, Dave Humpherys, Matt Hyra, Cory Hudson Jones, Adam Key, Anand Khare, Brandon Male, Cate Muscat, Russ Pippin, Justin Reilly, Paul Ross, Ben Rubin, Ben Seck, David Smith, Dan Scheidegger, Eric Schumann, Jess Stinnett, Kate Sullivan, Patrick Sullivan, Patrick Swift, Andrew Yip

Gestion de la Marque : Dave Hewitt (responsable), Eric Schumann

Conception Graphique : Brian Bateman (responsable), Michele Mejia, Scott Reyes

Textes d'Ambiance : Brandon Male (responsable), Michelle Aten, Jake Bales, Jeff Donais, Jeff Grubb, Mike Hummel, Brian Kibler, Regan Norris, Marc Schmalz, Geordie Tait, Eric Tice, Drew Walker

Responsable de l'Édition : Cate Muscat (responsable), Darla Kennerud

Livret de Règles : Paul Ross, Kate Sullivan, Cate Muscat

Direction Artistique : Mark Irwin, Jeremy Cranford

Production : Tracey Fraser-Elliott, Geert Van Slambrouck

Gestion de Projet : Eric Cambronne

Chairman and CEO, Upper Deck Company: Richard McWilliam

President and COO, Upper Deck Company: Bob Andrews

Directeur du Groupe de Développement des Jeux : Jeff Donais

Directeur de l'Équipe de Gestion de la Marque : Cory Jones

Remerciements Spéciaux d'UDE : Farmer Brode, Captain Volume, Tony "Idea Man" Hsu, Dark Talisman, Lost Anarchy, Shock, The Girl Scouts, Ragnrok the Heavy, Euri's Gerbils, Stan!, Monkey



Crédits de Blizzard Entertainment ICC

Responsable du Développement : Shawn Carnes

Direction Artistique : Glenn Rane, Samwise Didier

Producteur : Ben Brode

Développement Supplémentaire : Sean Wang, Tony Hsu, Shane Cargilo

Textes d'Ambiance Supplémentaires : Ben Brode, Brandan Vanderpool, Tony Hsu, Ryan Pearson, Tim Daniels, Shawn Carnes, Evelyn Fredericksen

Playtesters: John Schwartz; Michele Arko; Nathan Brown; Samuel Schrimsher; Tim Daniels; Alec Nevers; David Sanchez; Bob Richardson; Kevin Jordan; Edward Hanes; John Mikros; Shane Cargilo; Matt Gotcher; Sam Lantinga; Eric Dodds; Tyler Hunter; Tony Hsu; Brian Smith; Brandan Vanderpool; Josh Hilborn; Justin Klinchuch; Shawn Carnes; Ben Brode; Thomas Blue; Victor Gonzalez, Jr.; Peiji Guo; Andrew Hsu; Andrew Matthews; Darian Vorlick; Jimmy Truong; Kris Zierhut; Lee Sparks; Richard Khoo; Serban Oprescu; Shane Dabiri; Ahmed Domyaty; Beni Elgueta; Don Grey; Joel Clift; Nathan Erickson; Paul Sardis; Sean Wang; Ryan Pearson; Joanna Cleland; Bob Fitch

Blizzard Remercie : Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland, Lisa Pearce, Brian Hsieh, J. Allen Brack



WORLD OF WARCRAFT

THE BOARD GAME



The hugely popular massively multiplayer RPG is now on your tabletop!

World of Warcraft: the Board Game is a team-based fantasy adventure, crammed with over 135 sculpted plastic figures representing heroes and monsters from the world of Azeroth. A game for 2-6 players. Available from your favorite hobby game store or www.fantasyflightgames.com.

WC03
Available Now



FANTASY
FLIGHT
GAMES

www.fantasyflightgames.com



WARCRAFT

LE Puits SOLAIRE

RICHARD A. KNAAK • JAL-HWAN KIM



**Découvrez le manga
best-seller tiré du
phénomène mondial !!!**

Volume 1 et 2 déjà en vente
dans toutes les librairies.

BILZARD
ENTERTAINMENT

TOKYOPOP
www.tokyopop.com

SOLEIL

www.soleilmanga.com

www.blizzard.fr

Illustration by MUDRERI
©2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.

WORLD WARCRAFT

Plus de 6 millions de joueurs en ligne !
Qu'attendez-vous ?

10 jours d'essai gratuit sur <http://teaser.wow-europe.com>

©2004-2006 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft et Warcraft sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques mentionnées ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

12+

www.pegi.info

BILZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard-europe.com

Règles Rapides

Pour les joueurs de JCC expérimentés

- Commencez par mettre en jeu votre carte Héros. Le nombre en bas à droite est votre total de vie.
- Le but du jeu est de vous servir de votre héros, de vos alliés et de vos capacités pour tuer les héros adverses.
- Votre main de départ est de 7 cartes. Piochez 1 carte par tour. Le joueur qui joue en premier ne pioche pas.
- Vous pouvez placer n'importe quelle carte face verso en tant que ressource. Placez 1 ressource par tour.
- Vous pouvez placer, en tant que ressource, une carte quête face recto. Lorsque vous remplissez la quête, retournez-la face verso.
- Jouez des cartes allié, armure, arme, objet ou capacité durant votre tour.
- Jouez des cartes armure, arme et objet uniquement sur votre héros et pas sur des cartes allié.
- Vous pouvez attaquer avec vos cartes allié ou avec votre héros. Vous pouvez attaquer directement les alliés ou les héros adverses.
- Épuisez (tournez de côté) votre héros lorsqu'il attaque.
- Lorsque votre héros attaque ou défend, épuisez une de ses armes pour frapper avec.
- Épuisez (tournez de côté) une pièce d'armure pour prévenir le montant de dommages indiqué.
- Résolvez chaque attaque individuellement, comme un combat séparé. Vous choisissez le défenseur.
- Les personnages avec protecteur peuvent s'interposer lors des attaques.
- Les dommages sont permanents. Placez des compteurs de dommages sur les cartes allié (dés, pièces, etc).
- Les dommages sur des alliés ou des héros peuvent être enlevés par des sorts ou des effets de soins.
- Les decks comprennent 60 cartes. 4 exemplaires maximum d'une même carte, excepté celles marquées « illimité ».
- Les héros de l'Alliance peuvent utiliser uniquement des alliés de l'Alliance. Les héros de la Horde peuvent uniquement utiliser des alliés de la Horde. Les deux factions peuvent utiliser des alliés neutres. Certaines quêtes sont également limitées à l'Alliance ou à la Horde.
- Les héros ne peuvent utiliser que des armures, des armes et des capacités comportant leur icône de classe sur la carte.
- Le jeu en multi-joueurs se joue de la même manière qu'à un contre un. Les héros et les alliés peuvent attaquer et protéger tout le monde.

WORLD OF WARCRAFT ICC
SÉQUENCE DU TOUR



Phase Initiale

Étape de Redressement

Étape de Pioche



Phase d'Action

Étape(s) de Combat

- Jouer des cartes
- Utiliser des pouvoirs
- Placer une ressource
- Provoquer des combats



Phase Finale

Étape de Vérification



Druide



Chasseur



Mage



Paladin



Prêtre



Voleur



Chaman



Démoniste



Guerrier



©2006 Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Pays-Bas. Tous droits réservés. www.ude.com

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.