



Règles détaillées

Version 1.1 - FR



Objectif du document	4
0) Principes Généraux	4
0.1) Hiérarchie des textes de règles	4
0.2) Obligation de bonne foi des joueurs	4
1) Construction de deck en tournoi	5
1.1) Règles de deckbuilding	5
1.2) Cartes bannies	5
1.3) Cartes restreintes	5
1.4) Fonctionnement du side deck	5
2) Préparation d'un sort	6
2.1) Définition	6
2.2) Séquence de préparation	6
2.2.1) Décision de la préparation	6
2.2.2) Déclaration des composants	6
2.2.3) Détermination du coût en Mana	6
2.2.4) Fin de la préparation	7
2.2.5) Cas particulier Préparation VS Mise en jeu	7
2.3) Fonctionnement des composants	7
2.3.1) Composants répétés	8
2.3.2) Désignation des sorts par les termes présents dans leur nom	8
2.3.3) Exception dans les termes utilisés pour désigner certains sorts.	8
2.4) Coût en Mana des sorts	8
3) Mots-clés	9
3.1) Cumul des mots clés	9
3.1.1) Mots clés non cumulables	9
3.1.2) Mots clés cumulables	9
3.2) Définitions de mots clés	10
3.2.1) Protecteur	10
3.2.2) Indestructible	10
3.2.3) Unique	10
3.2.4) Transmutable	11
3.2.5) Forge	11
3.2.6) Zénith	11
3.2.7) Automne	11
3.2.8) Déphase	12
3.2.9) Lent	12
3.2.10) Rapide	12
4) Actions indivisibles et chaînes d'effets	12
4.1) Action indivisible	12
4.2) Chaîne d'événements	13
4.2.1) Définition	13
4.2.2) Sélection des cibles	13
4.3) Effets à tout moment	13

4.4) Types d'effets et conditions de déclenchement	14
4.5) Effets de sorts ajoutés sur les Permanents, Équipements et Rituels	15
4.5.1) Gagner un effet et Avoir un effet	15
4.6) Effets simultanés de modification des règles	16
5) Dégâts	16
5.1 Séquence de dégâts	16
5.2) Annuler, réduire, ignorer des dégâts	17
6) Changements de zone de jeu d'un sort	17
6.1) Zone publique, Zone privée	17
6.2) Zones de transition des cartes	18
6.3) Réinitialisation des cartes dans les diverses zones de jeu	19
6.4) Modifiabilité des cartes	19
6.5) Précisions sur la chronologie du processus de défausse	19
6.6) Exil : définition	20
7) Animaux	20
7.1) Gestion du choix de la main de départ	20
7.2) Effets passifs des Animaux	21
7.3) Présence de multiples animaux	21
7.4) Retirer un Animal du jeu	21
8) Transparence et informations	21
8.1) Sauvegarde des informations	21
8.2) Visibilité des cartes	22
8.3) Traçabilité de la légalité des actions	22
9) Définition de termes	22
9.1) "Pour"	22
9.2) Dès que	22
9.3) TOUS	23
9.4) Vous	23
9.5) Augmenter	23
9.6) Subir	23
10) Divers	23
10.1) Sorts contrôlés et plateau de jeu	23
10.2) Défausse et destruction	24
10.3) Coûts nuls	24
10.4) Effets de valeurs nuls ou négatifs	24
10.5) Coûts et effets de valeur indéterminée (X)	24
10.6) Sources d'effets	25
10.7) Vérification de validité de contrôle	25
10.7.1) Sorts Uniques et Équipements	25
10.7.2) Sorts avec conditions de contrôle.	26
11) Remerciements	27

Objectif du document

L'objectif de ce livret de règles détaillées est de servir de référence pour résoudre toute question soulevée lors d'une partie compétitive de Mage Noir.

Pour les parties amicales, nous recommandons de garder le jeu aussi simple que possible, tel qu'il a été créé : le livret de règles de base, l'application à la lettre des textes de cartes, et l'interprétation des joueurs de bonne foi, suffisent amplement à la bonne résolution de la grande majorité des parties de Mage Noir.

Ce livret de règles avancées est donc à réserver aux compétitions à fort enjeu.

Les règles suivantes sont effectives à compter du 4 Novembre 2025.

Toute version datée postérieurement à cette date annule et remplace les présentes règles.

0) Principes Généraux

0.1) Hiérarchie des textes de règles

Ce livret de règles avancées est une annexe aux règles de base et non un remplacement de celles-ci. Pour tous les sujets qui ne sont pas traités dans ce document, référez vous [aux différents livrets de règles du jeu](#).

En complément, le fonctionnement de chaque carte ayant un effet particulier est précisé sur la "[Base de données des cartes](#)" ("Card Database") dans la section "Collection" du site web.

Si plusieurs textes se contredisent, voici la hiérarchie d'autorité de chaque texte, de la plus haute autorité jusqu'à la plus faible :

- 1) Card database
- 2) Texte de la carte
- 3) Règles détaillées (présent document)
- 4) Livret de règles de base

Tout autre document ou écrit n'a pas valeur de règle officielle, à l'exception éventuelle des règles spécifiques d'un tournoi officiel, qui auraient valeur d'autorité la plus haute dans cette hiérarchie.

En cas de contradiction de règles entre les langues, les règles et les textes de cartes en ANGLAIS prévalent sur les autres langues, y compris le français. Toutefois, nous nous employons à ce que les règles en français soient aussi exactes que possible.

0.2) Obligation de bonne foi des joueurs

Lors d'une partie de Mage Noir, les joueurs doivent être fair play et de bonne foi.

Il est attendu des joueurs qu'ils cherchent à suivre les règles aussi honnêtement que possible et clarifient autant que possible toute action en train de se dérouler. Cela inclut :

- Clarifier la situation avec l'adversaire lorsque des actions sont effectuées afin que les deux joueurs soient bien en accord sur l'état actuel de la partie.

- Signaler **aussi tôt que possible** à l'adversaire une violation d'une règle afin de garder l'état du jeu cohérent avec les règles.
- Ne pas se prévaloir d'une confusion ni tenter de rendre la situation volontairement plus compliquée qu'elle n'a besoin de l'être,
- Lorsqu'une partie est supervisée par un arbitre, le respecter et se conformer aux décisions de celui-ci.

1) Construction de deck en tournoi

1.1) Règles de deckbuilding

Les restrictions suivantes s'appliquent pour les constructions de deck :

- Un deck doit contenir un minimum de 40 cartes sans limitation de maximum.
- Un deck peut avoir un "side deck" contenant jusqu'à 10 cartes.
- Un deck et son side deck ensemble ne peuvent contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte.
- Un deck et son side deck ensemble ne peuvent contenir plus de 1 Animal.

1.2) Cartes bannies

Les cartes suivantes sont interdites :

- Cercle Intérieur
- Pi
- La Boucle
- Ignition
- Rituel Pourpre
- Cornes de Druide
- Distillation de Sève
- Bottes Statiques
- Rituel des Reflets & Hermine
- Mine Souterraine & Destin Différé

1.3) Cartes restreintes

Les cartes suivantes ont une limite d'exemplaires :

- Connaissance de l'histoire : limitée à 2 exemplaires par deck

La liste des cartes bannies et restreintes sera mise à jour régulièrement et peut donc changer dans le futur.

1.4) Fonctionnement du side deck

Lors d'une partie en plusieurs manches gagnantes, les joueurs peuvent modifier leur deck entre chaque partie en remplaçant des cartes de leur deck par des cartes de leur side deck. Une fois cette modification faite, le nombre de cartes dans le deck modifié doit rester strictement le même que le nombre de cartes du deck lors de la partie précédente.

Toute première partie d'un affrontement en plusieurs manches doit être jouée avec le même deck durant la totalité du tournoi. Ce n'est qu'à partir de la seconde partie d'un affrontement que les joueurs peuvent modifier leur deck à l'aide de leur side deck.

De manière générale, il n'est pas autorisé de regarder le deck ou le side deck de son adversaire.

2) Préparation d'un sort

2.1) Définition

L'action de préparer un sort consiste à mettre sur le plateau une carte. Cette action est considérée comme une chaîne d'événements constituée des actions définies ci-dessous. Toutes les actions qui vont suivre sont indivisibles (voir section "Action indivisible"), jusqu'à ce que la préparation du sort soit finie. Elles vont être résolues sans interruption possible par un joueur et sont considérées comme faisant partie de la même action "Préparer un sort".

2.2) Séquence de préparation

La séquence de préparation est la suivante.

2.2.1) Décision de la préparation

Lorsque le joueur décide de préparer son sort, celui-ci est donc "en train d'être préparé" et est considéré comme en transition entre la main du joueur et le plateau de jeu. Le joueur doit alors déclarer le sort qu'il souhaite préparer et le montrer à son adversaire.

Les éventuels effets de cartes qui altèrent les prérequis en composants de ce sort, ou le coût en Mana de celui-ci, sont alors appliqués.

2.2.2) Déclaration des composants

Le joueur qui prépare le sort désigne les composants nécessaires à sa mise en préparation qu'il souhaite utiliser, parmi ceux valides qu'il a à disposition.

La désignation de ces composants peut entraîner de nouvelles modifications de coûts ou de prérequis en composants.

Si les prérequis en composants ne sont pas remplis, le sort retourne à son emplacement d'origine à sa place initiale.

2.2.3) Détermination du coût en Mana

Le joueur doit ensuite montrer qu'il a bien la Mana nécessaire à disposition afin de payer le coût en Mana de préparation du sort.

Si le coût en Mana ne peut être payé, le sort retourne à son emplacement d'origine à sa place initiale. Si les conditions nécessaires à la préparation du sort ne sont pas remplies

(**Exemple** : Manque de Mana, ou manque de composants requis) toute la chaîne d'événements liée à cette préparation est considérée comme caduque, et les éventuels effets qui en découlent sont entièrement annulés.

2.2.4) Fin de la préparation

C'est seulement une fois toutes les étapes précédentes réalisées que la préparation du sort est terminée et effective. Le sort est sur le plateau de jeu et préparé, et cela met fin à l'action indivisible de la préparation.

2.2.5) Cas particulier Préparation VS Mise en jeu

Un sort peut arriver préparé sur le plateau de jeu, sans avoir passé les étapes de la préparation, s'il est "mis en jeu" par l'effet d'un autre sort.

Un sort qui est "mis en jeu" ou qui "arrive préparé" n'a pas besoin de valider les prérequis en composants. Il n'est pas non plus nécessaire de payer son coût en mana.

Un effet de sort peut par ailleurs demander de "préparer" un sort depuis une autre zone que la main. Dans ce cas, il s'agit bien d'un processus de préparation qui doit suivre les étapes ci-dessus (prérequis en composant et coût en Mana).

Exemples :

- Une Graine mise en jeu par un Arbre animé ne demande pas de payer son coût en Mana.
- Un Paradoxe temporel préparé depuis la défausse demande quand même de valider ses prérequis en composants.

2.3) Fonctionnement des composants

Un sort est considéré comme composant pour chacun des mots présents dans son nom excepté les mots de liaison.

- Le genre du mot n'influe pas sur la validité du composant. (**Exemple** : "Brûlant" et "Brûlante" comptent tous deux comme composant "Brûlant")
- L'accord au pluriel n'influe pas sur la validité du composant. (**Exemple** : "Flamme" et "Flammes" comptent tous les deux comme composant "Flamme")
- Par contre, les parties de mots présentes dans d'autres mots ne sont **pas des composants valides**. (**Exemple** : "Flammèche" n'est **pas** considéré comme un composant "Flamme" ni comme un composant "Mèche", mais seulement comme un composant "Flammèche".)
- Les mots de liaison comme "du", "des", "la", etc ne sont pas considérés comme des noms de composants valides.

Un sort n'est considéré comme un composant valide que si celui-ci est :

- Soit un Permanent ou un Équipement contrôlé.
- Soit actuellement canalisé.

Les Rites et Rituels ne sont pas considérés comme des composants valides.

Un Animal, même si celui-ci n'est pas un sort, est considéré comme composant valide tant que celui-ci est reposé.

2.3.1) Composants répétés

Si un terme est présent plusieurs fois dans le nom d'un sort, le sort ne compte alors que pour un seul exemplaire de ce composant.

Exemple : Un sort dont le nom serait "Glace glace" serait considéré comme un seul composant Glace. Les dégâts d'un météore de cristal ne seraient alors augmentés que de 1 par la présence de ce sort en composant.

2.3.2) Désignation des sorts par les termes présents dans leur nom

Certains effets de sorts peuvent affecter des types spécifiques de sorts selon un mot désigné. (**Exemple :** "Un sort Foudre".)

Les sorts ainsi concernés correspondent à la totalité des sorts (ou un sort au choix parmi leur totalité dans l'exemple "Un sort Foudre") contenant le mot désigné dans leur nom, ou à l'ensemble des sorts ayant Transmutable pour le mot désigné.

La présence ou non du mot dans le nom du sort suit les mêmes règles que pour la validité du mot désigné en tant que composant. (Genre du mot, accord pluriel, et invalidité des parties de mots).

2.3.3) Exception dans les termes utilisés pour désigner certains sorts.

Il existe 6 mots qui constituent une exception à la règle des termes présents dans le nom.

Dans la totalité du jeu, les termes :

- Air
- Feu
- Eau
- Végétal
- Minéral
- Arcane

désignent **toujours** un élément du sort et non un terme dans le nom de celui-ci.

Exemple : Un "Sort Eau" sera toujours équivalent à "un sort de l'élément Eau" et non "un sort qui contient Eau dans son nom".

Une carte permettant de cibler "un sort Eau" pourra donc cibler n'importe quel sort de l'élément Eau, mais pas un sort de l'élément Feu, même si ce sort Feu avait "Eau" dans les termes présents dans son nom.

2.4) Coût en Mana des sorts

Lorsqu'un sort doit être préparé, il faut déterminer son coût en Mana.

On distingue deux types de coût en Mana pour un même sort :

- Le coût inscrit du sort,
- Le coût de préparation du sort.

Le coût inscrit du sort est inscrit en haut à gauche de la carte. Celui-ci ne peut pas être modifié.

Certaines cartes peuvent s'y référer pour appliquer leurs effets (**Exemple** : Heaume galactique, Antimatière).

Cas particulier : Lorsque le coût inscrit est de X, le coût est déterminé par un effet de carte (celui-ci donnant parfois un coût fixé au choix du joueur) lors de la préparation. Si le coût inscrit est de X, aucun effet de réduction ou d'augmentation du coût ne peut s'y appliquer.

Le coût de préparation du sort correspond à la Mana que le joueur doit prendre de sa réserve pour la verrouiller sous le sort afin de le jouer légalement. De nombreux effets de cartes peuvent influencer sur ce coût.

Si un effet modifie le coût d'un sort, c'est nécessairement son coût de préparation (le coût inscrit ne pouvant en aucun cas être modifié).

Un effet peut vérifier le coût d'un sort comme condition :

- S'il se réfère au "coût" du sort, il demande de vérifier son **coût inscrit**.
- Sinon, il se référera spécifiquement au "**coût de préparation**" du sort, sans ambiguïté.

Notes :

- Un sort ne peut pas avoir un coût de préparation négatif. Lors de la préparation, tout élément dont le coût est négatif a donc un coût de préparation à 0.
- Lors d'application d'effets, un sort ayant un coût inscrit de X est considéré comme ayant un coût inscrit de 0.

3) Mots-clés

3.1) Cumul des mots clés

Les mots-clés attachés à un sort peuvent être cumulables ou non, selon s'ils ont ou non un paramètre.

3.1.1) Mots clés non cumulables

Un mot-clé sans paramètre (mot(s) ou nombre) à sa suite n'est pas cumulable (**Exemples** : Automne, Protecteur, Forge)

Si un sort devait avoir plusieurs fois l'un de ces mots-clés dans ses effets, cela équivaldrait à ce qu'il ne l'ait qu'une seule fois.

Exemples :

- Un Permanent avec "Protecteur, Protecteur" n'a qu'une seule fois "Protecteur".
- Un Permanent avec plusieurs fois "Automne" n'appliquera donc qu'une seule fois son effet de début de tour lorsque celui-ci sera détruit.

3.1.2) Mots clés cumulables

Un mot-clé suivi d'un paramètre (un nombre ou un ou plusieurs mots) est cumulable.

Exemple : Un sort ayant pour effet "Déphase 1, Déphase 1" effectuera bien deux fois un effet de déphase de 1 carte. (Pour un total de 2 cartes déphasées).

À contrario, un sort qui aurait "Lent, Lent" n'a aucune différence avec un sort simplement "Lent", et un sort avec "Automne, Automne" n'applique qu'une seule fois ses effets de début de tour lorsqu'il est détruit.

Note sur le cumul de mots clés :

Spécifiquement pour les mots-clés munis d'un paramètre, il est possible d'avoir plusieurs fois ces mots-clés sur les effets d'une carte afin que ceux-ci s'appliquent plusieurs fois.

Chaque instance du mot-clé est comptée comme une nouvelle instance de l'effet qui y est associé.

Il est également possible de modifier le nombre associé à ces mots-clés. L'instance du mot-clé sera alors altérée, mais il s'agit bien d'une seule et même instance d'application du mot-clé.

Exemple :

- Déphase 1, Déphase 1 correspond bien à deux instances de déphase d'une valeur de 1 chacune.
- Déphase 2 correspond bien à une seule et même instance de déphase d'une valeur de 2.

3.2) Définitions de mots clés

3.2.1) Protecteur

- Vous pouvez rediriger l'ensemble des dégâts adverses qui devraient être infligés à vous-même ou à une cible que vous contrôlez vers un sort avec Protecteur que vous contrôlez, même si ce dernier n'a pas autant de Points de Vie que l'ensemble des dégâts.
- Un sort avec Protecteur ne peut pas rediriger des dommages infligés à un autre joueur.
- Un sort avec Protecteur ne peut rediriger un ciblage que si ce dernier inflige des dégâts. Il ne peut pas rediriger une perte de Points de Vie.
- Il est impossible de répartir une instance de dégâts entre plusieurs cibles avec Protecteurs.

3.2.2) Indestructible

Un sort Permanent ou Équipement possédant "Indestructible" ne peut pas être détruit ou défaussé depuis le plateau de jeu.

3.2.3) Unique

Un sort possédant Unique ne peut être contrôlé qu'en un seul exemplaire sur le plateau de jeu d'un même joueur. Un même sort possédant Unique peut cependant être contrôlé de chaque côté du plateau de jeu.

Si un même joueur devait contrôler plusieurs sorts identiques possédant Unique, une seule copie doit être conservée sur le plateau de jeu et les autres copies doivent être défaussées. Le joueur choisit quelle copie est conservée.

Si, lors de la préparation d'un sort Unique, certaines copies du sort ne peuvent pas être défaussées, alors le joueur doit défausser autant de copies que possible pour essayer de n'en contrôler plus qu'une seule. Si suite à cela, plusieurs copies du même sort avec Unique sont toujours présentes en jeu, alors elles le restent sans entrer en conflit, jusqu'à la prochaine vérification de validité de contrôle (au prochain début de tour de l'un des joueurs). Se référer à la section **10.7) Vérification de validité de contrôle**.

3.2.4) Transmutable

Lorsqu'un sort est transmutable, il est considéré comme ayant perpétuellement le terme apposé à la suite du mot-clé dans son nom.

Ce terme agit comme une extension de nom de sort, et est donc effectif quel que soit l'endroit où se trouve le sort, ou le moment de jeu. (Pendant les parties de jeu, aussi bien qu'hors de celle-ci).

Exemple : Le sort "Gouttelette" est "Transmutable : Goutte". Il est donc perpétuellement considéré comme s'appelant "Gouttelette Goutte", où qu'il soit et à n'importe quel moment. Le terme "Transmutable" seul n'a aucun effet. Il n'a d'effet que s'il est suivi d'un autre terme.

Rappel : Bien que Transmutable soit un mot-clé cumulable, cumuler plusieurs fois le même terme en transmutable ne présente pas d'intérêt particulier. Un sort avec Transmutable "Sable, Sable" sera tout de même considéré comme un seul composant Sable.

3.2.5) Forge

- Un sort avec le mot-clé Forge est défaussé lorsqu'il est utilisé comme composant pour un Équipement. Il n'est en revanche pas défaussé quand il est utilisé comme composant pour un sort qui n'est pas un Équipement.
- Précision sur l'interaction entre "Forge" et "Indestructible" : Un sort non-Équipement avec Forge et Indestructible est défaussé lorsqu'il est utilisé comme composant pour un Équipement.
- Un Équipement utilisé comme composant pour un autre Équipement est considéré comme possédant Forge et de ce fait est détruit, sauf s'il est Indestructible.

3.2.6) Zénith

Zénith est une condition supplémentaire à l'application de certains effets de sorts.

La condition est vérifiée au début du tour. Elle est simultanée avec les autres effets déclenchés des cartes ayant des effets de début de tour.

Pendant son début de tour, le joueur actif va donc choisir quand vérifier si Zénith est actif ce tour-ci. Cette vérification se fait pour tous les joueurs à la suite.

3.2.7) Automne

Automne se déclenche lorsqu'un sort avec ce mot-clé doit être détruit ou défaussé depuis le plateau de jeu. (Voir "Précisions sur la chronologie du processus d'envoi à la défausse.")

Lorsque Automne se déclenche, le Permanent applique alors ses effets de début de tour.

Dans le cas où un sort avec Automne voit sa défausse empêchée par un effet tiers, Automne ne se déclenche pas.

Important : Les effets de début de tour appliqués par Automne s'effectuent pendant que la carte est dans la zone de transition entre le plateau et la défausse.

Rappel : Un Permanent avec plusieurs fois "Automne" n'appliquera pas plusieurs fois son effet de début de tour lorsque celui-ci sera détruit. En effet, "Automne" n'est pas suivi d'un paramètre donc n'est pas cumulable.

3.2.8) Déphase

- Un effet de Déphase, ou Déphaser, défausse une ou plusieurs cartes du dessous du deck d'un joueur ciblé.
- Déphaser est suivi d'un nombre, qui exprime le nombre de cartes à défausser, modifiable par un effet tiers.
- Un effet de Déphase est un effet unique quel que soit le nombre de cartes défaussées de cette manière.
- Déphaser d'une valeur nulle ou négative n'a aucun effet (mais est bien considéré comme un effet appliqué, être "déphasé de 0" remplit bien la condition "être déphasé").
- Pour rappel, un deck vidé ne déclenche pas la défaite : il est nécessaire que le joueur dont le deck est vide pioche pour que la partie prenne fin.

3.2.9) Lent

- Un sort possédant Lent ne peut pas être activé dans le même tour où il est préparé. Il peut néanmoins être canalisé.
- Un sort peut gagner Lent, sauf s'il ne peut pas l'être par une mention explicite.
- Un sort préparé peut cumuler Lent et Rapide : Le sort peut alors être activé à tout moment, sauf le tour durant lequel il a été préparé. **NB :** le "tour" étant le tour d'un seul joueur, un sort cumulant Lent et Rapide peut être activé dès le tour de l'adversaire suivant immédiatement le tour où il a été préparé.
- Même au-delà du tour où il a été préparé, le sort conserve le mot-clé Lent.

Note : Lent n'empêche que l'activation du sort, et n'a pas d'incidence sur la possibilité d'appliquer les effets de celui-ci. (**Exemple :** Echo peut tout à fait appliquer les effets d'un sort lent préparé ce tour-ci)

3.2.10) Rapide

Un sort "Rapide" peut être activé à tout moment. Cf section 4.3) "effets à tout moment" .

4) Actions indivisibles et chaînes d'effets

4.1) Action indivisible

Une "action indivisible" est, par définition, une action qui ne peut être divisée ou interrompue par quoi que ce soit. Les actions suivantes sont des actions indivisibles :

- Ajouter de la Mana à l'Éther Disponible (que ça soit durant la phase de récupération de Mana, en payant de la Mana, ou en libérant de la Mana),
- Tout effet d'un sort ou d'un Animal écrit sur un seul paragraphe (à moins qu'il ne contienne le mot "puis", car si il y a "puis" il s'agit de 2 actions indivisibles),
- Canaliser un sort,
- Échanger de la Mana avec l'Éther Disponible,
- Prendre l'une des deux piles de Mana,
- Défausser une carte,
- Piocher une carte.

4.2) Chaîne d'événements

4.2.1) Définition

Une chaîne d'événements consiste en une ou plusieurs actions indivisibles se passant l'une après l'autre et qui doit être résolue jusqu'au bout avant qu'une nouvelle chaîne d'événements ne puisse commencer. La résolution d'une chaîne d'événements peut ajouter une ou plusieurs nouvelles actions indivisibles au sein de la chaîne, la rendant plus longue au fur et à mesure qu'elle se résout.

Note sur les chaînes d'événements : Lorsque plusieurs actions arrivent au même moment, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel elles arrivent. La résolution de ces effets l'un après l'autre sont considérés comme une seule chaîne d'événements.

4.2.2) Sélection des cibles

Si une action indivisible, dans une chaîne d'événements, demande de désigner une ou plusieurs cibles, celles-ci sont désignées au moment où cette action indivisible entre dans la chaîne d'événements. Il n'est alors plus possible de modifier la ou les cibles choisies tant que cette chaîne d'événements n'a pas été totalement résolue.

Une sélection de cible ne peut exister que dans le contexte d'une action indivisible ; ainsi, la fin de résolution d'une chaîne d'événements signifie également la disparition de toutes les sélections de cibles des actions indivisibles de cette chaîne.

Exemple : si un sort avait une cible qui devient invalide au cours de la résolution de la chaîne d'événements, mais que ce sort reste en préparation après (par exemple s'il devait être activé mais a obtenu Lent à l'intérieur de cette chaîne d'événements, rendant impossible son activation ce tour-ci), la sélection de sa cible disparaît avec la fin de cette chaîne d'événements. Il pourra donc avoir une autre cible sélectionnée lors d'une éventuelle activation future.

4.3) Effets à tout moment

Les actions que vous pouvez utiliser “À tout moment” peuvent être utilisées juste avant ou juste après n’importe quelle chaîne d’événements, mais pas pendant leur résolution. Vous pouvez placer la chaîne d’événements de l’action “À tout moment” juste avant (ou juste après, selon votre choix) celle qui s’apprête à être résolue.

Par conséquent, voici une liste de tous les moments où vous pouvez activer une action “À tout moment” :

- Tout au début ou à la fin d’une phase de tour d’un joueur (à savoir) :
 - Début de tour
 - Phase de pioche
 - Phase de récupération de Mana
 - Phase principale
 - Fin de tour
- Juste avant ou juste après l’activation d’un sort d’un joueur. (Notez que les joueurs doivent annoncer leurs cibles AVANT la résolution du sort s’ils doivent annoncer des cibles)
- Juste avant ou après qu’un joueur décide d’utiliser une capacité d’un de ses sorts. (Comme les capacités des rituels par exemple) ou de son Animal.
- Juste avant ou après la préparation ou la canalisation d’un sort.
- Juste avant ou après qu’un joueur décide d’échanger de la Mana.
- Juste avant ou après qu’un joueur ajoute du Mana dans l’Éther Disponible durant la Phase de récupération de Mana.
- Juste avant ou après qu’un joueur prenne une des deux piles de Mana durant la Phase de récupération du Mana.
- Juste avant qu’un joueur doive défausser, ou juste après qu’il a dû défausser une carte à la fin de son tour à cause d’une main trop remplie.

Rappel sur les actions à tout moment : les deux joueurs pourraient vouloir appliquer leurs effets “À tout moment” juste avant (ou juste après) l’autre joueur. Dans ce cas, on considère que les deux joueurs veulent appliquer leurs effets exactement au même moment. L’ordre de résolution est donc au choix du joueur dont c’est le tour.

4.4) Types d’effets et conditions de déclenchement

Il y a deux types de déclenchement d’effets :

- Des effets déclenchés automatiquement (que le joueur le veuille ou non), nommés “effets automatiques” dans ce document.
- Des effets déclenchés au choix du joueur, nommés “Effets déclenchés par le joueur” dans ce document.
- Chaque effet a une liste de conditions.

On considère comme “pas de conditions” le fait de simplement respecter les règles générales (le sort doit être préparé puis l’effet s’applique à l’activation du sort, durant la phase principale). Par “Conditions” on parle donc de conditions exceptionnelles induites par

les cartes. (**Exemples** : “Une fois par tour”, “Au début de votre tour”, “Si vous êtes Mage Noir”).

4.5) Effets de sorts ajoutés sur les Permanents, Équipements et Rituels

Certains sorts peuvent ajouter des effets à d'autres sorts. L'ajout d'effet à l'impératif sur un sort n'est applicable que pour l'activation du sort. (Exemple : “Défaussez la carte du dessus de votre deck”)

Puisque les Équipements, Permanents et Rituels ne sont pas activables par le joueur durant sa phase principale, ajouter des effets de ce type sur un Équipement, Permanent ou Rituel n'a, le plus souvent, aucune utilité. En revanche, si un Permanent, Équipement ou Rituel avec des effets supplémentaires de ce type venaient à être activés par un effet tiers, alors ces effets s'appliqueraient bien, et le sort serait détruit suite à son activation.

Exemple : Un joueur joue Destin différé, puis Souffle ardent en utilisant Accélération du temps comme composant pour celui-ci.

- Souffle Ardent a donc deux effets :

- Un effet passif de Permanent (qui ajoute des effets aux capacités de l'Animal du joueur),
- Et un effet actif ajouté par Accélération du temps (celui de défausser la carte du dessus du deck du joueur).

Si par la suite, le joueur active Cri strident :

- Il désigne Souffle ardent comme composant Souffle à activer.
- L'effet passif de Souffle ardent ne s'applique pas.
- L'effet actif ajouté de Souffle ardent s'applique :
 - Le joueur défausse alors la carte du dessus de son deck.
- Le joueur défausse ensuite Souffle ardent suite à son activation.

4.5.1) Gagner un effet et Avoir un effet

Des effets supplémentaires peuvent être ajoutés à des sorts au cours de la partie. Il existe deux manières de désigner ce gain d'effet.

Un sort peut “avoir” ou “gagner” un effet. Dans les deux formulations, le fonctionnement de ce gain d'effet est identique.

Dans la majorité des cas, ce gain d'effet est temporaire et soumis à conditions. Tant que les conditions sont remplies, alors les sorts concernés gardent cet effet supplémentaire. Si d'une manière ou d'une autre, les conditions ne sont plus remplies, ou la source du gain n'est plus applicable (défausse de celle-ci, annulation de ses effets, ou autre), alors l'effet obtenu n'est plus valide et le sort revient à son état initial.

Exemple : Un joueur contrôle un exemplaire de Crocs du désert.

- Lorsque ce joueur prépare un Rite de Passage et passe Mage Noir, Crocs du désert est maintenant Rapide.

- Si par la suite, le joueur prépare une Couronne de la renonciation (et n'est donc plus Mage Noir), le sort Crocs du désert n'est alors plus Rapide.
- Si par la suite, le joueur vide sa réserve de Mana et défausse sa Couronne de la renonciation, il est à nouveau Mage Noir et Crocs du désert est à nouveau Rapide.

4.6) Effets simultanés de modification des règles

Certains effets de sort modifient inhéremment le fonctionnement des règles générales, pour un joueur spécifique ou pour tous les joueurs.

Exemples :

- Rituel du vide : Votre taille de main maximale passe maintenant à 4.
- Poing électrique : Les échanges de Mana se font à 3 pour 1 ce tour-ci.

Lorsque plusieurs effets changent la même règle sans pouvoir coexister, on considère que la modification des règles la plus récente est celle qui est en vigueur.

Exemple 1 : Joueur A active un Vents favorables.

Ce tour-ci, ce joueur peut effectuer des échanges de Mana à 1 pour 1 dans les deux sens tant que de la Mana Air est impliquée dans l'échange.

Joueur B active Poing électrique le même tour.

Ce tour-ci, les échanges de Mana se font à 3 pour 1. (Cette modification de règles inclut bien les échanges de Mana qui contiennent de la Mana Air puisqu'elle est universelle)

Ainsi donc, deux effets changent les échanges de Mana contenant de la Mana Air. Le dernier à changer les règles est celui qui est en vigueur, et ces échanges se font donc bien à 3 pour 1.

Exemple 2 : Joueur A active Poing électrique, en Rapide pendant le tour adverse.

Ce tour-ci, les échanges de Mana se font à 3 pour 1.

Joueur B active ensuite un Vents favorables, celui-ci peut maintenant faire des échanges de Mana à 1 pour 1 dans les deux sens tant que de la Mana Air est impliquée.

Ainsi donc, deux effets changent les échanges de Mana contenant de la Mana Air. Le dernier à changer les règles est celui qui est en vigueur, ces échanges se font bien à 1 pour 1.

Cependant, tous les échanges de Mana qui ne contiennent pas d'Air se font toujours à 3 pour 1.

5) Dégâts

5.1 Séquence de dégâts

Lorsqu'un sort doit infliger des dégâts à une cible, voici la séquence à suivre :

Avant de résoudre la chaîne d'événements

Déterminer la cible :

- Fixe unique (**Exemple** : "l'adversaire").
- Fixes multiples (**Exemple** : "tous les Permanents").
- Au choix du joueur contrôlant le sort (**Exemple** : "n'importe quelle cible" ou "répartis comme vous le souhaitez [entre plusieurs cibles]").

Résolution de la chaîne d'événements

1) Appliquer l'effet de dégât du sort

2) Redirection des dégâts

Si les dégâts peuvent être redirigés sur un Permanent Protecteur, alors il appartient au propriétaire de la cible de choisir s'il redirige ou non les dégâts (sauf dans le cas de cibles fixes multiples visant tous les Permanents, les dégâts ne pourront pas être redirigés sur un seul Permanent Protecteur. Exemple : Boule de feu).

3) Déclenchement d'effets automatiques

Lorsque les dégâts atteignent la cible, vérifiez s'il y a des effets qui viennent modifier les dégâts infligés.

4) Réduire/ignorer les dégâts infligés

4.1) Si les dégâts infligés peuvent être réduits, appliquer les effets correspondants.

4.2) Si les dégâts infligés peuvent être ignorés, appliquer les effets correspondants.

5) Diminution des Points de Vie

S'il reste des dégâts non réduits ou ignorés, la cible voit ses Points de Vie diminués d'autant que les dégâts restants à appliquer.

6) Déclenchement d'effets dus aux dégâts

Appliquer les éventuels effets déclenchés par les dégâts infligés. Des dégâts sont considérés comme infligés et donc subis quand un effet de dégâts se déclenche, peu importe la quantité de dégâts infligés (positive, nulle ou négative). Ces effets sont donc bien déclenchés, qu'il y ait eu diminution des Points de Vie de la cible ou non.

5.2) Annuler, réduire, ignorer des dégâts

Concernant les effets de dégâts, "ignorer" une quantité de dégâts est équivalent à "réduire" ceux-ci d'autant.

De plus, "annuler" des dégâts est équivalent à "réduire ceux-ci à 0".

6) Changements de zone de jeu d'un sort

6.1) Zone publique, Zone privée

Les zones suivantes sont dites publiques :

- Le plateau

- La défausse
- L'exil
- L'Éther Disponible
- La réserve de Mana
- Un Animal en jeu (même s'il est face cachée)

Si un joueur souhaite les consulter, il peut le faire à tout moment. Si un joueur souhaite que son adversaire ne touche pas ses cartes, il doit alors les montrer lui-même clairement et sans rien dissimuler.

A contrario, les zones suivantes sont dites privées :

- Le deck
- La main

Les joueurs sont autorisés à regarder leur propre main.

A moins d'un effet spécifique, il est interdit de consulter le contenu de ces zones.

6.2) Zones de transition des cartes

Il existe des zones "fictives" de transition des cartes représentant des moments de jeu, où différents effets peuvent s'appliquer.

Il existe une zone de transition entre chacun des différents emplacements d'une partie de Mage Noir.

- La main
- Le deck
- La défausse
- Le plateau
- L'éther infini
- L'éther disponible
- L'exil

Une carte passe toujours dans cette zone de transition lorsqu'elle se déplace d'une zone à une autre, mais dans la majeure partie des cas, aucun effet ne nécessite de s'attarder sur cette transition.

Une carte dans une zone de transition n'est considérée ni dans sa zone initiale, ni dans sa zone de destination. (**Exemple** : Une carte en train d'être défaussée depuis le plateau n'est pas dans la défausse, mais elle n'est pas sur le plateau non plus. Elle n'est donc pas considérée comme contrôlée.)

On considérera un sort comme dans cet état de transition lorsqu'il doit appliquer des effets lors de son passage d'une zone à une autre.

S'il est acté par les joueurs que le sort n'ira pas vers la destination de la zone de transition, celui-ci n'est pas considéré dans la zone de transition.

Exemple : Un sort indestructible ne sera pas considéré en zone de transition vers la défausse si un sort cherche à le défausser, puisqu'il est acté qu'il n'ira pas en défausse.

Corollaire : considérer un sort dans la zone de transition entre une zone de jeu et une autre implique que le sort en question va finir dans la zone de destination quels que soient les effets qui en découlent. Il n'est pas possible de revenir en arrière depuis une zone de transition.

Deux zones de transition sont particulièrement concernées par des effets de cartes :

- La zone de transition de la main vers le plateau lors de la préparation d'un sort.
- La zone de transition du plateau vers la défausse.

Rappel : Le mot-clé "**Automne**" applique les effets de début de tour du sort, lorsque celui-ci est dans la zone de transition du plateau vers la défausse.

6.3) Réinitialisation des cartes dans les diverses zones de jeu

Par défaut, on considère qu'une carte qui entre dans la défausse, dans la main, en exil, ou dans le deck d'un joueur est entièrement réinitialisée.

Elle reprend donc entièrement son nom, ses effets et son coût, tels qu'ils sont écrits sur la carte.

Cette réinitialisation se fait lors de l'entrée dans la défausse, on considère donc que la carte est déjà dans la défausse et non plus dans la zone de transition.

Cela n'empêche pas des effets spécifiques de modifier à nouveau celle-ci suite à sa réinitialisation.

(**Exemple** : si un joueur contrôle le Rituel du zéro absolu, un sort en défausse aura tout de même Lent, car "tous" les sorts sont affectés, indépendamment du lieu où ils sont.)

6.4) Modifiabilité des cartes

On considère que toute carte qui est dans une zone privée est "non modifiable" et donc non affectée par tout effet qui pourrait changer sa nature.

Elle garde donc entièrement son nom, ses effets et son coût, tels qu'ils sont écrits sur la carte. Tout effet qui demande de tracer cette carte n'est plus valide car cette carte n'est alors plus traçable.

Les zones de transition allant ou venant d'une zone publique sont elles aussi publiques : une carte en phase de transition vers ou depuis le plateau pourrait donc tout à fait être modifiée.

6.5) Précisions sur la chronologie du processus de défausse

Lorsqu'un sort quitte le plateau de jeu pour la défausse (**Rappel** : il a donc déjà appliqué ses éventuels effets d'activation), la chronologie est la suivante :

- 1) Début de la transition "Plateau vers Défausse".
- 2) Application des éventuels effets de défausse du sort (si plusieurs effets de défausse, ils se produisent dans l'ordre au choix du joueur actif).
- 3) Lorsqu'une carte n'a plus d'effet de défausse à appliquer, elle libère la Mana qu'elle verrouille.

- 4) Puis la phase de transition est terminée, la carte est considérée comme dans la défausse.
- 5) Au moment où elle touche la défausse, ses effets, coûts et nom sont réinitialisés (**Voir** : Réinitialisation).

Si plusieurs sorts quittent le plateau pour la défausse simultanément :

- 1) On liste les sorts qui doivent aller à la défausse ainsi. Le joueur dont c'est le tour décide dans quel ordre ils vont aller à la défausse.
- 2) Chacun de ces sorts va appliquer la chronologie ci-dessus intégralement, avant que le suivant ne fasse de même, jusqu'à ce que tous les sorts aient été défaussés.

NB : "Quitter la table" est plus large que "Aller à la défausse" (car retourner en main depuis le plateau, par exemple, est aussi "quitter la table") mais synonymes dans le cas où la zone de destination est la défausse. Donc, si des effets "lorsqu'il quitte la table" et "lorsqu'il est détruit" s'appliquent sur un même sort, ces effets sont simultanés.

6.6) Exil : définition

Certains sorts peuvent se référer à "l'exil" ou demander d'exiler un sort ou un Animal.

Dans ce cas, mettez la carte dans une zone à part, à côté de votre défausse. Tout comme les sorts dans votre défausse, les sorts exilés ne peuvent pas être préparés. Seuls les effets qui interagissent avec des cartes exilées peuvent affecter ces cartes.

Exemple : Le sort "Immensité de l'espace" permet de renvoyer en main deux sorts exilés. Il ne pourrait donc pas récupérer des sorts défaussés.

A contrario, La Guérisseuse de l'Eau peut renvoyer en main un sort défaussé, mais ne pourrait pas récupérer un sort exilé.

L'exil est :

- Individuel : Chaque joueur possède sa propre zone d'exil.
- Public : Tous les joueurs peuvent consulter les autres zones d'exil comme ils le souhaitent.
- Ordonné : Les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre des cartes dans une zone d'exil, selon les mêmes règles que pour la défausse.

7) Animaux

7.1) Gestion du choix de la main de départ

Lors du mélange du deck et du choix de la main de départ avec un Animal dans son deck, le joueur :

- Met son Animal de côté,
- Mélange son deck,
- Choisit sa main parmi deux mains de 5 cartes piochées sur le dessus de son deck (Par conséquent, il choisit entre deux mains sans Animal),

- Mélange la main non-sélectionnée dans son deck,
- Et enfin repose son Animal face cachée sur le dessus de son deck.

7.2) Effets passifs des Animaux

Les effets passifs d'un Animal ne s'appliquent pas lorsque celui-ci est épuisé.

Exemple 1 : Si une Reine Abeille est épuisée, vous pouvez toujours contrôler plus de 4 abeilles. (Cependant vous ne pourrez en contrôler que 4 à nouveau lorsqu'elle sera reposée, vous demandant donc d'en exiler une)

Exemple 2 : Un Scarabée épuisé ne retourne donc pas dans votre deck à la fin de votre tour.

7.3) Présence de multiples animaux

Un joueur peut parfois avoir plusieurs Animaux sur la table. (Généralement lors de l'utilisation de la Reine Abeille comme Animal).

Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs Animaux, les effets qui concernent "votre Animal" peuvent être interprétés comme "L'un de vos Animaux".

Exemple : Un joueur possède une Reine Abeille et une Abeille Ouvrière.

- Le joueur active le sort "Âme flamboyante".
- Il peut donc choisir d'activer une capacité de l'un de ses Animaux sans payer ses coûts, même si celui-ci est épuisé.
- Il applique donc l'effet de créer une nouvelle Abeille Ouvrière grâce à sa Reine Abeille.
- L'effet de dégâts d'Âme flamboyante s'applique ou non, selon si le joueur est Mage Noir.
- Puis il doit exiler l'un de ses Animaux ; il exile donc une de ses Abeilles ouvrières pour ne pas perdre sa Reine Abeille. (**Note :** Il n'y a pas gagné grand chose, mais cette utilisation du sort est parfaitement valide)

7.4) Retirer un Animal du jeu

Un Animal ne peut pas aller à la défausse. Si pour une raison ou une autre celui-ci devait être défaussé depuis le plateau, il est exilé à la place.

8) Transparence et informations

8.1) Sauvegarde des informations

Lors des tournois, les joueurs sont autorisés à avoir avec eux du papier et un crayon afin de noter diverses informations s'ils le souhaitent. Ces informations doivent rester concises et les notes prises rapidement pour ne pas ralentir les parties.

8.2) Visibilité des cartes

Les cartes présentes dans la main ou dans le deck ne sont pas visibles. Un joueur ne peut pas exiger d'un autre joueur qu'il lui montre une carte de sa main, à moins qu'un effet spécifique de carte ne dise le contraire. Il est cependant possible pour les joueurs de garder note des cartes qu'ils savent présentes dans la main ou le deck de leur adversaire.

Cependant, afin de simplifier la traçabilité pour tous, nous encourageons les joueurs à se mettre d'accord pour opter pour le système suivant, bien qu'il ne puisse être exigé unilatéralement par un seul des deux joueurs :

Lorsqu'un sort connu entre dans une zone "cachée" (main ou deck) et que sa position est supposément connue des deux joueurs (**Exemple** : Retour de carte en main, retour de carte à une place précise du deck), les joueurs sont encouragés à garder celle-ci visible des deux joueurs jusqu'à ce que sa position soit à nouveau inconnue des joueurs (**Exemple** : Effet de mélange du deck).

8.3) Traçabilité de la légalité des actions

Si un joueur souhaite effectuer une action qui nécessiterait une traçabilité des actions effectuées précédemment et que l'adversaire doute légitimement de la légalité de celle-ci, il revient au joueur qui souhaite effectuer l'action de prouver que son action est légale.

9) Définition de termes

9.1) "Pour"

Si une carte dit "Faites X pour Y" :

Cela signifie que l'application de X est une condition nécessaire à l'application de Y.

Si X ne s'applique pas, alors Y ne s'appliquera pas non plus.

Exemple : "Défaussez 1 carte pour infliger 1 point de dégâts".

Si le joueur n'a pas de carte à défausser, aucun dégât ne sera infligé.

9.2) Dès que

Si une carte dit : "X dès que Y" :

Cela signifie que X s'appliquera et sera ajouté à la chaîne (ou créera une nouvelle chaîne avec X) comme effet déclenché au moment exact où la condition Y est remplie.

Rappel : Les effets de défausse s'appliquant "dès que Y" s'appliquent également si la condition Y est remplie au début du tour du joueur qui contrôle le sort.

Se référer à la section **10.7.2) Sorts avec conditions de contrôle**.

Exemple : Si un sort stipule : "Détruisez ce sort et défaussez une carte de votre main dès que ce sort ne verrouille plus de Mana."

Si le sort a maintenant 0 Mana, on essaye de le détruire et de défausser une carte. S'il est indestructible, il ne se détruit pas. Le "dès que" a déjà été appliqué avant donc le sort reste contrôlé, et il n'est plus nécessaire de défausser une carte.

Cependant, au début du prochain tour, si le sort ne verrouille toujours pas de Mana, celui-ci sera bien défaussé mais le joueur n'aura pas à défausser une carte depuis sa main.

9.3) TOUS

Si une carte dit : "TOUS les sorts" :

Alors cela signifie absolument tous les sorts possibles qui peuvent entrer en jeu dans la partie. En jeu, en main, dans la défausse, dans le deck, dans le side deck, en exil, etc.

9.4) Vous

Lorsqu'un effet parle de "vous", cela signifie vous-même, à savoir le contrôleur de la carte.

Pour un effet s'appliquant hors contrôle (en main, dans la défausse, etc) il s'agit du propriétaire de la main, défausse ou autre en question.

9.5) Augmenter

Lorsqu'un sort augmente les effets d'un autre sort, il augmente **le total** des effets de ce sort. Il n'augmente **pas** les unités qui servent à calculer ce total.

Exemple : Si un joueur contrôle une Ère glaciaire, 2 composants Glace, et active un Météore de cristal.

Le Météore de cristal inflige bien 5 dégâts :

- 2 dégâts de base du météore,
- Deux fois 1 dégât supplémentaire, 1 pour chaque composant Glace,
- 1 dégât supplémentaire grâce à l'Ère glaciaire.

9.6) Subir

Subir des dégâts peut s'interpréter ainsi : "Se voir infliger des dégâts". Subir s'applique donc si l'adversaire parvient à vous infliger des dégâts.

10) Divers

10.1) Sorts contrôlés et plateau de jeu

Les sorts qu'un joueur contrôle sont les sorts présents sur son côté de la table, qu'on appelle, par convention, "son plateau de jeu" : sorts en préparation, sorts canalisés, Permanents, Équipements et Rituels.

Les sorts présents dans la main, la pioche, l'exil et la défausse d'un joueur ne sont pas contrôlés. (Rappel : les sorts dans les zones de transition ne sont pas contrôlés).

Un sort ne peut pas être canalisé avant d'être contrôlé.

10.2) Défausse et destruction

Défausser est l'action de mettre une carte vers la pile de défausse depuis le plateau, le deck ou la main. La carte défaussée est mise sur le dessus de la pile de défausse, face visible.

On peut également parler de détruire (ou de destruction) pour les Permanents et Équipements qui sont défaussés du plateau.

Les Permanents et les Équipements peuvent avoir le mot-clé Indestructible. Dans ce cas, ils ignorent tout effet qui devrait les mettre dans la défausse depuis le plateau (et uniquement depuis cette zone).

10.3) Coûts nuls

Si un effet déclenché au choix du joueur de type "Payez [X] pour effectuer [Y]" voir ses coûts réduits à néant, alors il est possible pour le contrôleur du sort d'effectuer l'effet voulu gratuitement tant que les conditions d'activation de cet effet déclenché au choix du joueur sont toujours remplies (**Exemple** : "Payez 0 Mana pour faire [Y]").

Un coût négatif ne fait rien gagner : "Payez -2" revient à "Payez 0".

10.4) Effets de valeurs nuls ou négatifs

Les seuls effets qui ont un effet négatif qui ne correspond pas à un effet nul sont les gains et pertes de PV, et les dégâts.

Les autres effets chiffrés, s'ils sont négatifs, équivalent à un effet d'une valeur de 0.

Pour rappel :

- Soigner des PV pour une valeur négative revient à faire perdre des PV,
- Infliger des dégâts pour une valeur négative fait gagner des PV à la cible (**Exemple** : "Infligez -1 dégâts à l'adversaire" lui fait gagner 1 PV),
- "Déphase -1" équivaut à "Déphase 0",
- "Piochez -1 carte" revient à "Piochez 0 cartes".

Pour rappel également, des effets pour une valeur de 0 sont bien considérés comme des effets appliqués, et peuvent ainsi valider des conditions. (**Exemple** : "Si vous subissez des dégâts" est une condition valablement remplie par des dégâts de 0 ou de -1.)

10.5) Coûts et effets de valeur indéterminée (X)

Certains coûts ou effets du jeu peuvent être indéterminés durant la partie (Ceux-ci sont souvent désignés par une valeur de X).

Si un effet de sort se réfère à des coûts d'une valeur particulière (**Exemple** : Une valeur supérieure à un nombre, une valeur paire, une valeur positive, etc), tant que X n'est pas déterminé, il n'est alors pas affecté par ces effets.

Si pour une raison ou une autre il faut utiliser la valeur X alors que celui-ci est indéterminé, on considérera alors que $X = 0$.

Exemple : Si un joueur défausse une Météore d'Ina par l'effet de Volonté ardente, X est indéterminé. On considère alors que Volonté ardente inflige 0 dégâts.

(**Note de la rédaction** : Du coup le move n'est pas très utile, évitez, même si c'est drôle).

10.6) Sources d'effets

Si un sort stipule : "vous effectuez X".

Ce sort reste la source de l'effet X. Il est donc considéré par les autres sorts que X est bien un effet venant du sort initial et non comme venant du joueur.

Exemple : La Lance de Mars inflige bien 1 point de dégâts en réponse à une application d'un Anneau pourpre. Car même si l'Anneau pourpre stipule que "vous pouvez payer 1 Mana Feu pour infliger 1 dégât", l'Anneau pourpre reste bien la source des dégâts. Ces dégâts proviennent donc bien d'un équipement.

10.7) Vérification de validité de contrôle

En début de chaque tour, les joueurs doivent effectuer une vérification de validité de contrôle pour chaque sort qu'ils contrôlent.

Cette vérification est considérée comme un effet de début de tour. Elle est donc appliquée avec ces effets dans l'ordre souhaité par le joueur dont c'est le tour.

Cela inclut :

- Les sorts avec le mot-clé "Unique",
- Les équipements (à l'exception des anneaux),
- Les sorts qui doivent se défausser sous certaines conditions.

10.7.1) Sorts Uniques et Équipements

Les sorts avec le mot-clé "Unique", ainsi que les Équipements (non anneaux) empêchent de contrôler un second exemplaire de ceux-ci.

Le processus de vérification de ces sorts se fait de la manière suivante pour chaque sort, un à un, dans l'ordre au choix du joueur dont c'est le tour :

- 1) Si tous les sorts concernés peuvent être défaussés : Leur contrôleur doit en choisir un, qu'il garde, et défausser tous les autres (dans l'ordre de son choix).
- 2) Si un seul des sorts concernés ne peut pas être défaussé : Leur contrôleur doit impérativement garder celui-ci et défausser tous les autres (dans l'ordre de son choix).
- 3) Si plus d'un des sorts concernés ne peuvent pas être défaussés : Leur contrôleur doit défausser tous les sorts concernés qui peuvent être défaussés. Les autres sorts restent alors en jeu. Ils seront potentiellement défaussés lors d'une future vérification de validité de contrôle.

Exemple 1 :

- Joueur A contrôle un Rituel du Guerrier-Mage et un *Équipement : Arme*.
- Le joueur défausse une carte pour rendre son premier *Équipement : Arme* Indestructible.

- Il joue ensuite un second *Équipement : Arme*.
 - Cette action devrait détruire le premier Équipement, mais celui-ci est indestructible.
- Le joueur rend son second Équipement : Arme indestructible grâce à son Rituel du Guerrier-Mage.
 - Cet équipement n'est donc pas détruit en fin de tour par la capacité passive du Rituel.
- Au début du prochain tour du joueur A, on effectue une vérification de validité de contrôle.
 - Les deux Équipements sont du même type, et tous deux présents en jeu.
 - Ces sorts ont également perdu leur indestructibilité.
 - Joueur A peut éventuellement décider d'en détruire un, ou alors utiliser son rituel pour rendre certains de ses équipements indestructibles à nouveau ce tour-ci.

Exemple 2 :

- Joueur A contrôle Ambidextrie et un *Équipement : Arme*.
- Il prépare un second *Équipement : Arme*.
 - Ambidextrie lui permet de garder les deux donc il n'est pas nécessaire de détruire le premier *Équipement : Arme*.
- Durant le tour du Joueur B, celui-ci parvient à défausser l'Ambidextrie du Joueur A.
- Nous ne sommes pas au début du tour du joueur A, donc rien ne se passe et joueur A garde pour l'instant ses deux équipements.
- Au début du prochain tour (ici du joueur A), on effectue une vérification de validité de contrôle.
 - Ambidextrie n'étant plus là pour lever l'interdiction de contrôler deux armes. Le joueur A doit alors défausser un de ses deux Équipements.

10.7.2) Sorts avec conditions de contrôle.

Certains sorts demandent de remplir certaines conditions pour pouvoir les contrôler, ou au contraire, demandent de défausser ces sorts lorsque certaines conditions sont remplies.

Les exemples les plus fréquents étant:

- Les Permanents avec PV qui se défaussent si leurs PV atteignent 0 (ou moins)
- Certains sorts qui se défaussent dès qu'ils ne verrouillent plus de Mana.

Au début de chaque tour, pour chaque sort qu'ils contrôlent, les joueurs vérifient si leur condition de défausse est toujours remplie. Si c'est bien le cas, alors le sort est défaussé. Par extension, si le sort a une condition pour ne **pas** être défaussé et que cette condition n'est pas remplie, alors le sort est défaussé.

Exemple:

- Joueur A contrôle une Lame du soleil qui a été rendue indestructible au tour précédent alors qu'elle libérait sa dernière Mana Feu.
- Au début de son prochain tour, joueur A effectue une vérification de validité de contrôle.
 - Lame du soleil ne verrouille plus de Mana Feu.

- Elle est donc détruite.
- (Notez que dans le cas où le sort est défaussé suite à une vérification de contrôle, celui-ci est simplement défaussé. Le reste de son effet n'est donc pas appliqué)

11) Remerciements

Ces règles avancées officielles ont été réalisées par les auteurs, avec des contributions majeures des joueurs passionnés qui les ont rendu possibles. Un immense merci à b00ty_stone, Juzam, Haskard85, Kayen, et Revehn pour leur aide précieuse dans la réalisation de la première version de ces règles avancées !