

Les règles complètes de *Magic : The Gathering*

Ces règles entrent en vigueur à partir du 18 février 2022.

Introduction

Ce document est l'autorité finale pour le jeu compétitif de *Magic : The Gathering*®. Il est constitué de règles numérotées suivies d'un glossaire. Beaucoup de ces règles numérotées sont divisées en sous-règles, et chaque règle et sous-règle du jeu a son numéro associé. (Il est à noter que les sous-règles sautent les lettres « l » et « o » à cause de confusions possibles avec les chiffres « 1 » et « 0 ». Par exemple la sous-règle 704.5k est suivie par 704.5m, puis 704.5n et 704.5p.)

Des modifications ont pu être apportées à ce document depuis sa parution. Vous pouvez télécharger les règles de base au format PDF dans la partie règles du site de Wizards of the Coast® à l'adresse <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules>. Si vous avez des questions, vous pourrez recevoir des réponses sur <https://support.wizards.com/hc/en-us>.

Pour les parties amicales et la plupart des situations de jeu, vous trouverez les réponses à vos questions dans les règles de base de *Magic : The Gathering*.

Ce document est conçu pour les personnes désirant aller au-delà des bases du jeu *Magic : The Gathering*®. Il représente l'autorité finale du jeu et vous n'avez en principe besoin de vous y référer que dans des situations spécifiques ou lorsque vous jouez en tournoi.

Si vous êtes toujours convaincu que ce document est celui qu'il vous faut, alors continuez la lecture.

Table des matières

1. Concepts du jeu	6
100. Généralités	6
101. Règles d'or de <i>Magic</i>	7
102. Joueurs.....	7
103. Commencer la partie.....	8
104. Finir la partie	10
105. Couleurs	11
106. Mana.....	12
107. Nombres et symboles	13
108. Cartes.....	17
109. Objets	18
110. Permanents	19
111. Jetons.....	20
112. Sorts.....	21
113. Capacités	22
114. Emblèmes.....	25
115. Cibles	25
116. Actions spéciales.....	28
117. Timing et priorité	29
118. Coûts.....	30
119. Points de vie	33
120. Blessures	34
121. Piocher une carte.....	36
122. Marqueurs.....	38
2. Composantes d'une carte	40
200. Généralités	40
201. Nom	40
202. Coût de mana et couleur	42
203. Illustration.....	43
204. Indicateur de couleur	43
205. Ligne de type	43
206. Symbole d'extension.....	46
207. Encadré de texte.....	48
208. Force/Endurance	48
209. Loyauté	49
210. Modificateur de main.....	49
211. Modificateur de points de vie.....	50
212. Informations situées en dessous de l'encadré de texte.....	50
3. Types de carte	51
300. Généralités	51
301. Artefacts.....	51
302. Créatures.....	52
303. Enchantements.....	53
304. Éphémères	54
305. Terrains	54
306. Planeswalkers.....	55

307. Rituels	56
308. Tribal.....	56
309. Donjons.....	57
310. Plans	58
311. Phénomène	58
312. Vanguard	59
313. Machination	59
314. Conspirations.....	60
4. Les Zones.....	61
400. Généralités	61
401. Bibliothèque	62
402. Main.....	63
403. Champ de bataille	63
404. Cimetière.....	63
405. Pile.....	64
406. Exil	65
407. Mise	65
408. Zone de commandement	66
5. Structure du tour.....	67
500. Généralités	67
501. Phase de début	67
502. Étape de dégagement	67
503. Étape d'entretien	68
504. Étape de pioche	68
505. Phase principale	68
506. Phase de combat	69
507. Étape de début de combat	71
508. Étape de déclaration des attaquants.....	71
509. Étape de déclaration des bloqueurs.....	74
510. Étape des blessures de combat.....	77
511. Étape de fin du combat	78
512. Phase de fin de tour	79
513. Étape de fin	79
514. Étape de nettoyage.....	79
6. Sorts, capacités et effets.....	80
600. Généralités	80
601. Lancer des sorts	80
602. Activer des capacités activées	82
603. Gérer les capacités déclenchées	84
604. Gérer les capacités statiques	89
605. Capacités de mana	89
606. Capacités de loyauté	90
607. Capacités liées	91
608. Résoudre les sorts et les capacités.....	93
609. Effets.....	96
610. Effets ponctuels	97
611. Effets continus.....	98
612. Effets de changement de texte	100
613. Interaction d'effets continus	100
614. Effets de remplacement	104

615. Effets de prévention.....	107
616. Interaction d'effets de remplacement et/ou de prévention.....	109
7. Règles supplémentaires.....	111
700. Généralités.....	111
701. Actions mot-clé.....	112
702. Capacités mot-clé.....	124
703. Actions obligatoires du tour.....	160
704. Actions basées sur un état.....	162
705. Jouer à pile ou face.....	164
706. Lancer un dé.....	164
707. Copier des objets.....	165
708. Sorts et permanents face cachée.....	170
709. Cartes doubles.....	171
710. Cartes à inversion.....	172
711. Cartes de monteur de niveau.....	172
712. Cartes double face.....	173
713. Cartes avec l'assimilation.....	176
714. Cartes de substitution.....	178
715. Cartes de saga.....	178
716. Cartes d'Aventurier.....	179
717. Cartes de classe.....	179
718. Contrôler un autre joueur.....	180
719. Terminer un tour ou une phase.....	181
720. Le Monarque.....	182
721. Redémarrer la partie.....	183
722. Sous-parties.....	183
723. Fusionner des permanents.....	185
725. Prendre des raccourcis.....	186
726. Gérer les actions illégales.....	188
8. Règles multi-joueurs.....	189
800. Généralités.....	189
801. Option de portée d'influence limitée.....	191
802. Option d'attaque de plusieurs joueurs.....	194
803. Options d'attaque à droite et d'attaque à gauche.....	195
804. Option de déploiement des créatures.....	195
805. Parties en équipes avec tours partagés.....	195
806. Option chacun pour soi.....	197
807. Variante Bagarre générale.....	197
808. Variante équipe contre équipe.....	199
809. Variante de l'Empereur.....	199
810. Variante du Troll à deux têtes.....	200
811. Variante par Équipe.....	202
9. Variantes conviviales.....	204
900. Généralités.....	204
901. Planechase.....	204
902. Vanguard.....	206
903. Commander.....	207
904. Archenemy.....	210
905. Drafts Conspiracy.....	211

Glossaire.....	213
Credits	253

1. Concepts du jeu

100. Généralités

100.1 Ces règles de *Magic* s'appliquent à toutes les parties de *Magic* à deux joueurs ou plus, y compris aux parties à un contre un et en multi-joueurs.

100.1a. Une partie à deux joueurs est une partie qui commence avec seulement deux joueurs.

100.1b. Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Voir section 8, « Règles multi-joueurs ».

100.2 Afin de jouer, chaque joueur a besoin de son propre deck de cartes *Magic* traditionnelles, de petits objets afin de représenter d'éventuels jetons et marqueurs et d'un moyen clair de noter le total des points de vie de chacun des joueurs.

100.2a. Dans une partie en construit (forme de jeu dans laquelle chaque joueur se présente avec un deck complet créé préalablement par ses propres soins), chaque deck a une taille minimale de soixante cartes. Un deck construit peut contenir n'importe quelle quantité de terrains de base et pas plus de quatre exemplaires de n'importe quelle carte qui n'est pas un terrain de base. Le nombre d'exemplaires d'une carte dans un deck se détermine toujours en fonction de son nom dans sa version anglaise.

100.2b. Dans une partie en limité (forme de jeu dans laquelle chaque joueur reçoit la même quantité de produit *Magic* non ouvert comme des boosters, et crée son propre jeu en utilisant ce produit et des terrains de base), chaque deck a une taille minimale de quarante cartes. Un deck en limité peut contenir autant d'exemplaires d'une carte que ce produit inclut.

100.2c. Les decks de Commander sont soumis à des restrictions et exigences supplémentaires en matière de construction de deck. Cf la règle 903, « Commander, » pour plus de détails.

100.3 Certaines cartes nécessitent des pièces ou des dés traditionnels. Certaines variantes conviviales nécessitent des objets supplémentaires pour jouer, tels que des cartes spécialement désignées, des cartes *Magic* non traditionnelles et des dés spécialisés.

100.4 Chaque joueur peut aussi avoir un sideboard qui est un lot de cartes additionnelles dont le joueur peut se servir pour modifier son deck entre les manches d'un match.

100.4a. Dans une partie en construit, un sideboard peut contenir jusqu'à quinze cartes. La limite des quatre cartes (cf. règle 100.2a) s'applique à l'ensemble deck et sideboard.

100.4b. Dans une partie en limité en individuel, toutes les cartes du pool de carte d'un joueur qu'il n'inclue pas dans son deck constituent son sideboard.

100.4c. Dans une partie en limité en Troll à deux têtes, toutes les cartes du pool de cartes de l'équipe, mais n'entrant pas dans la composition des decks des deux membres de l'équipe, constituent le sideboard de l'équipe.

100.4d. Dans une partie en limité impliquant une équipe dans une autre forme de variante multi-joueurs, toutes les cartes du pool de cartes de l'équipe qui n'entrent dans la composition d'aucun des decks des joueurs de cette équipe sont assignées au sideboard de l'un ou l'autre des membres de l'équipe. Chaque joueur possède son propre sideboard, les cartes ne peuvent être transférées d'un joueur à l'autre.

100.5 Si un deck doit contenir au moins un certain nombre de cartes, ce nombre est appelé taille minimale du deck. Il n'y a pas de taille maximale de deck pour les decks non-Commander.

100.6 La plupart des tournois (jeu organisé où les joueurs s'affrontent afin de remporter des lots) de *Magic* comportent des règles supplémentaires indiquées dans le livret de règles *Magic : The Gathering Tournament Rules* (téléchargeable à l'adresse suivante : wizards.com/en/resources/rules-documents). Ces règles peuvent limiter l'usage de certaines cartes, y compris en interdisant toutes les cartes de certaines extensions passées.

100.6a. Les tournois consistent habituellement en une série de matches. Un match à deux joueurs se déroule habituellement jusqu'à ce qu'un joueur gagne deux manches. Un match multi-joueurs se détermine généralement en une seule manche gagnante.

100.6b. Les joueurs peuvent s'aider du *Magic Store & Event Locator* à l'adresse suivante : Wizards.com/Locator afin de trouver des tournois dans leur région.

100.7 Certaines cartes promotionnelles, ainsi que les cartes des éditions *Unglued*, *Unhinged* et *Unstable* sont imprimées avec des bords argentés. Ces cartes sont destinées à des parties conviviales et peuvent comporter des éléments qui ne sont pas couverts par ces règles.

101. Règles d'or de *Magic*

101.1 Lorsque le texte d'une carte contredit directement ces règles, la carte l'emporte. La carte annule uniquement la règle qui s'applique à la situation en question. La seule exception est qu'un joueur peut concéder la partie à tout moment (cf. règle 104.3a).

101.2 Lorsqu'une règle ou un effet permet ou force quelque chose à se produire et qu'un autre effet dit qu'il ne peut pas se produire, l'effet « ne peut pas se produire » prend le dessus.

Exemple : Si un effet dit : « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci » et un autre dit : « Vous ne pouvez pas jouer de terrain ce tour-ci », l'effet qui vous empêche de jouer des terrains l'emporte.

101.2a. Rajouter des capacités à un objet et retirer des capacités d'un objet ne tombe pas sous le coup de cette règle. (Cf. règle 113.10.)

101.3 Toute partie d'une instruction qu'il est impossible d'effectuer est ignorée. (Dans de nombreux cas la carte spécifie les conséquences de cela ; si ce n'est pas le cas, il n'y a pas d'effet.)

101.4 Si plusieurs joueurs devraient faire des choix et/ou réaliser des actions au même moment, le joueur actif (joueur dont c'est le tour) fait tous les choix demandés, puis le joueur suivant dans l'ordre du tour (généralement le joueur assis à la gauche du joueur actif) fait tous les choix demandés, puis les autres joueurs non-actifs restants font de même dans l'ordre du tour. Les actions sont ensuite effectuées simultanément. Cette règle est communément connue comme la règle de « l'ordre joueur actif, joueur non-actif », abrégée comme en anglais APNAP (Active Player, Non-active Player).

Exemple : Une carte dit : « Chaque joueur sacrifie une créature. » Tout d'abord, le joueur actif choisit une créature qu'il contrôle. Puis chacun des joueurs non-actifs, dans l'ordre du tour, choisit une créature qu'il contrôle. Puis toutes les créatures ainsi choisies sont sacrifiées simultanément.

101.4a. Si un effet oblige un joueur à choisir une carte dans une zone cachée, comme sa main ou sa bibliothèque, cette carte reste face-cachée lorsqu'elle est choisie. Toutefois, chaque joueur doit clairement indiquer laquelle des cartes face-cachée il choisit.

101.4b. Un joueur connaît les choix faits par les joueurs qui le précèdent, à l'exception de ceux effectués selon la règle 101.4a, lorsqu'il fait son propre choix.

101.4c. Si un joueur doit effectuer plus d'un choix au même moment, le joueur effectue ces choix selon l'ordre spécifié. Si aucun ordre n'est spécifié, ce joueur choisit l'ordre.

101.4d. Si un choix réalisé par un joueur non-actif oblige le joueur actif, ou un autre joueur non-actif le précédent dans l'ordre du tour, à faire un choix, on reprend l'ordre APNAP depuis le début pour tous les choix en suspens.

101.4e. Si plusieurs joueurs doivent faire des choix ou effectuer des actions lorsque la partie doit commencer, le joueur commençant la partie est considéré comme le joueur actif et chaque autre joueur est considéré comme un joueur non-actif.

102. Joueurs

102.1 Un *joueur* est l'une des personnes prenant part à la partie. Le *joueur actif* est le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs sont les *joueurs non-actifs*.

102.2 Dans une partie à deux joueurs, l'adversaire d'un joueur est l'autre joueur.

102.3 Dans une partie multi-joueurs par équipe, les équipiers d'un joueur sont tous les autres joueurs de son équipe, et les adversaires du joueur sont tous les joueurs ne faisant pas partie de son équipe.

102.4 Un sort ou une capacité peut utiliser le terme « équipe » à la place de la forme « vous et/ou vos coéquipiers. » Dans une partie qui n'est pas une partie multi-joueurs en équipe, « votre équipe » veut dire la même chose que « vous. »

103. Commencer la partie

103.1 Au début de chaque partie, les joueurs déterminent lequel choisira qui commencera le premier tour. Pour la première manche d'un match (y compris un match en une seule partie), les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle méthode mutuellement acceptée (lancer une pièce, lancer des dés, etc.) pour ce faire. Dans un match en plusieurs parties, le perdant de la partie précédente choisit qui commencera le premier tour. Si la partie précédente était une égalité, le joueur qui a fait le choix au début de cette même partie fait le choix dans la partie suivante. Le joueur choisi pour commencer le premier tour est le premier joueur. L'ordre du tour par défaut de la partie commence avec le premier joueur et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

103.1a. Dans une partie en équipe avec tours partagés, on parle d'équipe *qui commence* et non de joueur qui commence.

103.1b. Dans une partie d'Archenemy, ces méthodes ne sont pas appliquées pour déterminer quel joueur commence le premier tour. À la place, c'est l'Archenemy qui commence le premier tour.

103.1c. Une carte (Power Play) indique que son contrôleur est le joueur qui commence. Cet effet remplace ces méthodes.

103.2 Une fois que le joueur commençant la partie a été déterminé, chaque joueur mélange son deck afin que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Chaque joueur peut alors mélanger ou couper celui d'un de ses adversaires. Le deck d'un joueur devient sa bibliothèque.

103.2a. Si un joueur utilise un sideboard (cf. règle 100.4) ou des cartes représentées par une carte de substitution (cf. règle 714, « Cartes de substitution »), ces cartes sont mises de côté avant de mélanger.

103.2b. Si un joueur souhaite révéler une carte avec une capacité de compagnon qu'il possède en dehors du jeu, il peut le faire après avoir mis de côté sa réserve. Un joueur ne peut pas révéler plus d'une carte de cette façon, et ne peut le faire que si son deck remplit la condition de capacité de compagnon de cette carte. (Cf. règle 702.139, « Compagnon. »)

103.2c. Dans une partie en Commander, chaque joueur a l'occasion de révéler une carte avec une capacité de compagnon. Avant de mélanger, chaque joueur met son commandant depuis son deck dans la zone de commandement face visible. (Cf. règle 903.6.)

103.2d. Dans une partie de Draft Conspiracy, chaque joueur met un nombre quelconque de cartes de conspiration depuis son sideboard dans la zone de commandement avant de mélanger. (Cf. règle 905.4.)

103.3 Chaque joueur commence la partie avec un total de points de vie de départ de 20. Certaines variantes de jeu utilisent des totaux de points de vie de départ différents.

103.3a. Dans une partie en Troll à deux têtes, le total de points de vie de départ de chaque équipe est de 30.

103.3b. Dans une partie en Vanguard, le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 20 plus ou moins la modification de points de vie de sa carte Vanguard.

103.3c. Dans une partie de Commander, le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 40 (20 dans

la version française du Commander, le Duel Commander).

- 103.3d.** Dans une partie de Brawl à un contre un, les points de vie de chaque joueur sont de 25. Dans une partie de Brawl multi-joueurs les points de vie de chaque joueur sont de 30.
- 103.3e.** Dans une partie d'Archenemy, le total de points de vie de départ de l'Archenemy est de 40.
- 103.4** Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à sa taille de main de départ, qui est normalement de sept (certains effets peuvent modifier la taille de main de départ d'un joueur). Un joueur qui n'est pas satisfait de sa main initiale peut choisir de mulliganer. Dans un premier temps, le joueur qui doit commencer indique s'il ou si elle va mulliganer. Puis chaque autre joueur, dans l'ordre du tour, fait de même. Une fois que chaque joueur a déclaré son choix, tous les joueurs qui ont décidé de mulliganer le font en même temps. Pour mulliganer, un joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, pioche une nouvelle main de la même taille que celle de sa taille de main de départ, puis met en dessous de sa bibliothèque un nombre de cartes correspondant au nombre de fois que ce joueur a effectué un mulligan. Si un joueur renonce à mulliganer, les cartes restantes forment sa *main de départ*, et ce joueur ne peut plus mulliganer. Ce processus est répété jusqu'à ce que plus aucun joueur ne veuille mulliganer. Un joueur peut effectuer des mulligans jusqu'à ce que sa main de départ devrait être de taille zéro, après quoi il ne peut plus effectuer de mulligan.
- 103.4a.** Dans une partie en Vanguard, la taille de main de départ d'un joueur est de sept plus ou moins la modification de taille de main de sa carte Vanguard.
- 103.4b.** Si un effet autorise un joueur à effectuer une action « À tout moment où [ce joueur pourrait] déclarer un mulligan », le joueur peut effectuer cette action au moment où il pourrait déclarer un mulligan. Il peut le faire à n'importe quel tour de mulligan, pas nécessairement le premier. D'autres joueurs peuvent avoir déjà déclaré leur intention de mulliganer au moment où le joueur a l'opportunité d'effectuer cette action. Si le joueur décide de faire l'action, il déclare ensuite s'il ou si elle mulliganer.
- 103.4c.** Dans une partie en multi-joueurs et dans n'importe quelle partie de Brawl, le premier mulligan ne compte pas dans le nombre de cartes que ce joueur devra mettre en dessous de sa bibliothèque ou le nombre de mulligans que ce joueur peut prendre. Les mulligans suivants sont comptés normalement.
- 103.4d.** Dans une partie en équipe avec tours partagés, chacun des joueurs de l'équipe qui commence déclare si, oui ou non, il déclare un mulligan, puis les joueurs de chacune des autres équipes dans l'ordre du tour fait de même. Les coéquipiers peuvent se concerter pour prendre ces décisions. Puis tous les mulligans sont effectués en même temps. Un joueur peut mulliganer même si son coéquipier décide de conserver sa main de départ.
- 103.5** Certaines cartes permettent à un joueur d'effectuer des actions les concernant depuis sa main de départ. Une fois que le processus de mulligan (cf. règle 103.4) est terminé, le joueur qui commence peut effectuer n'importe laquelle de ces actions dans n'importe quel ordre. Puis chacun des autres joueurs dans l'ordre du tour peut faire de même.
- 103.5a.** Si une carte autorise un joueur à commencer la partie avec cette carte sur le champ de bataille, le joueur effectuant cette action met cette carte sur le champ de bataille.
- 103.5b.** Si une carte permet à un joueur de la révéler depuis sa main de départ, le joueur effectuant cette action le fait. Cette carte reste révélée jusqu'à ce que le premier tour commence. Chaque carte ne peut être révélée de cette manière qu'une seule fois.
- 103.5c.** Dans une partie en équipe avec tours partagés, chaque joueur de l'équipe qui commence peut, dans n'importe quel ordre choisi par l'équipe, effectuer de telles actions. Les coéquipiers peuvent se concerter pour prendre ces décisions. Ensuite, chaque joueur fait de même dans l'équipe suivante dans l'ordre du tour.
- 103.6** Dans une partie de Planechase, le joueur qui commence retire la première carte de son deck planaire et la retourne face visible. Si c'est une carte de phénomène, le joueur met cette carte au-dessous de son deck planaire et recommence ce processus jusqu'à ce qu'une carte de plan soit retournée face visible. Le plan face visible est le plan de départ. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

103.7 Le premier joueur commence son premier tour.

103.7a. Dans une partie à deux joueurs, le joueur qui commence saute l'étape de pioche (cf. règle 504, « Étape de pioche ») de son premier tour.

103.7b. Dans une partie en Troll à deux têtes, l'équipe qui commence saute l'étape de pioche de son premier tour.

103.7c. Dans toutes les autres parties en multi-joueurs, aucun joueur ne saute l'étape de pioche de son premier tour.

104. Finir la partie

104.1 Une partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur gagne, lorsque la partie est un match nul, ou lorsque la partie est redémarrée.

104.2 Il existe diverses manières de gagner une partie.

104.2a. Un joueur toujours dans la partie la remporte si les adversaires de ce joueur ont tous quitté la partie. Cela s'applique immédiatement et prévaut sur tout effet qui empêcherait ce joueur de gagner la partie.

104.2b. Un effet peut dire qu'un joueur gagne la partie.

104.2c. Dans une partie en multi-joueurs par équipe, une équipe dont au moins un joueur est toujours dans la partie gagne la partie si toutes les autres équipes ont quitté la partie. Chacun des joueurs de l'équipe gagnante remporte la partie, et ce même si un ou plusieurs des membres de cette équipe ont précédemment perdu au cours de cette partie.

104.2d. Dans une partie en Empereur, une équipe gagne la partie si son empereur gagne la partie. (Cf. règle 809.5.)

104.3 Il existe diverses manières de perdre la partie.

104.3a. Un joueur peut concéder la partie à tout moment. Un joueur qui concède quitte la partie immédiatement. Il perd la partie.

104.3b. Si le total de point de vie d'un joueur est de 0 ou moins, il perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

104.3c. Si un joueur doit piocher plus de cartes qu'il n'en reste dans sa bibliothèque, il pioche les cartes restantes, puis perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

104.3d. Si un joueur a dix marqueurs poison ou plus, il perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

104.3e. Un effet peut dire qu'un joueur perd la partie.

104.3f. Si un joueur devait à la fois perdre et gagner la partie au même moment, il perd la partie.

104.3g. Dans une partie multi-joueurs par équipe, une équipe perd la partie si tous les joueurs de cette équipe ont perdu la partie.

104.3h. Dans une partie multi-joueurs utilisant les portées d'influence (cf. règle 801), un effet qui dit qu'un joueur gagne la partie fait, à la place, que tous les adversaires de ce joueur dans sa portée d'influence perdent la partie. Cela peut ne pas entraîner la fin de la partie.

104.3i. Dans une partie en Empereur, une équipe perd la partie si son empereur perd la partie. (Cf. règle 809.5)

104.3j. Dans une partie de Commander, un joueur ayant reçu 21 blessures de combat ou plus d'un même

commandant dans la partie perd la partie. (C'est une action basée sur un état. cf. règle 704. cf. aussi règle 903.10.)

104.3k. Dans une partie de tournoi, un joueur peut perdre la partie à cause d'une pénalité infligée par un arbitre. (Cf. règle 100.6.)

104.4 Il existe diverses manières de faire que la partie soit un match nul.

104.4a. Si tous les joueurs restant dans la partie perdent simultanément, la partie est un match nul.

104.4b. Si une partie n'utilisant pas les options de portée d'influence limitée (en particulier une partie à deux joueurs), par quelque manière que ce soit, entre dans une « boucle » d'actions obligatoires, répétant une séquence d'événements sans aucune manière de l'arrêter, la partie est un match nul. Une boucle qui contient une action optionnelle n'engendre pas de match nul.

104.4c. Un effet peut dire que la partie est un match nul.

104.4d. Dans une partie multi-joueurs par équipe, la partie est un match nul si toutes les équipes perdent simultanément.

104.4e. Dans une partie multi-joueurs utilisant l'option de zone d'influence limitée, l'effet d'un sort ou d'une capacité stipulant que la partie est nulle, fait que la partie est nulle pour le contrôleur de ce sort ou de cette capacité et pour tous les joueurs qui sont dans sa zone d'influence. Seuls ces joueurs quittent la partie ; la partie continue pour tous les autres joueurs.

104.4f. Dans une partie multi-joueurs utilisant l'option de zone d'influence limitée, si la partie entre dans une boucle d'actions obligatoires, répétant une suite d'événements sans possibilité d'arrêt, la partie est nulle pour tout joueur qui contrôle un objet impliqué dans la boucle, ainsi que pour tout joueur se trouvant dans la zone d'influence de l'un de ces joueurs. Seuls ces joueurs quittent la partie ; la partie continue pour les autres joueurs.

104.4g. Dans une partie multi-joueurs en équipes, la partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour tous les joueurs restant dans cette équipe.

104.4h. Dans une partie en Empereur, la partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour son empereur. (Cf. règle 809.5.)

104.4i. Dans un tournoi, tous les joueurs d'une partie peuvent s'accorder pour faire un match nul intentionnel. (Cf. règle 100.6.)

104.5 Si un joueur perd la partie, ce joueur quitte la partie. Si la partie est nulle pour un joueur, ce joueur quitte la partie. De même, si un joueur quitte la partie, il perd la partie. Les règles multi-joueurs gèrent ce qui se passe lorsqu'un joueur quitte la partie ; (cf. règle 800.4.)

104.6 Une carte (Karn libéré) redémarre la partie. Tous les joueurs encore en jeu lorsque la partie redémarre commencent immédiatement une nouvelle partie. (Cf. règle 721, « Redémarrer la partie »)

105. Couleurs

105.1 Il existe cinq *couleurs* dans le jeu *Magic* : blanc, bleu, noir, rouge et vert.

105.2 Un objet peut être d'une ou plusieurs des cinq couleurs, ou il peut n'être d'aucune des cinq couleurs. Un objet est de la couleur ou des couleurs des symboles de mana de son coût de mana, et ce quelle que soit la couleur de son cadre. La ou les couleurs d'un objet peuvent aussi être définies par un indicateur de couleur ou par une capacité de définition de caractéristiques. (Cf. règle 202.2.)

105.2a. Un objet monocolore est d'exactly une des cinq couleurs.

105.2b. Un objet multicolore est de deux couleurs ou plus parmi les cinq couleurs.

105.2c. Un objet *incolore* n'est d'aucune couleur.

105.3 Un effet peut modifier la couleur d'un objet ou bien donner une couleur à un objet incolore. Si un effet donne à un objet une nouvelle couleur, la nouvelle couleur remplace toutes les couleurs précédentes de l'objet (à moins que l'effet ne dise que l'objet devient de cette couleur « en plus » de ses autres couleurs). Un effet peut aussi rendre incolore un objet coloré.

105.4 Si un joueur doit choisir une couleur, il doit choisir une des cinq couleurs. « Multicolore » n'est pas une couleur, pas plus qu'« incolore ».

105.5 Si un effet réfère à une *paire de couleurs*, cela signifie exactement deux des cinq couleurs. Il y a dix paires de couleurs, blanc et bleu, blanc et noir, bleu et noir, bleu et rouge, noir et rouge, noir et vert, rouge et vert, rouge et blanc, vert et blanc, et vert et bleu.

106. Mana

106.1 Le *mana* est la ressource principale du jeu. Les joueurs dépensent du mana pour payer des coûts, habituellement lorsqu'ils lancent des sorts ou activent des capacités.

106.1a. Il existe cinq couleurs de mana : blanc, bleu, noir, rouge et vert.

106.1b. Il existe six types de mana : blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.

106.2 Le mana est représenté par des symboles de mana (cf. règle 107.4). Les symboles de mana représentent également des coûts de mana (cf. règle 202).

106.3 Le mana est produit par les effets des capacités de mana (cf. règle 605). Il peut également être produit par les effets des sorts, ainsi que par les effets des capacités qui ne sont pas des capacités de mana. Un sort ou une capacité qui produit du mana demande au joueur d'*ajouter* ce mana. Si du mana est produit par un sort, la *source* de ce mana est ce même sort. Si du mana est produit par une capacité, la source de ce mana est la source de cette même capacité (cf. règle 113.7).

106.4 Lorsqu'un effet demande à un joueur d'ajouter du mana, ce mana va dans la réserve de mana du joueur (raccourci dans la suite de ce document par « *réserve* »). Il peut ensuite être utilisé afin de payer des coûts immédiatement ; il peut également rester dans la réserve du joueur en tant que *mana inutilisé*. La réserve de chaque joueur est vidée à la fin de chaque étape et de chaque phase, et on dit que le joueur *perd* ce mana. Les cartes avec des capacités qui produisent du mana ou font référence au mana inutilisé ont reçu un errata dans l'Oracle™ afin de ne plus mentionner explicitement la réserve de mana.

106.4a. S'il reste du mana dans la réserve d'un joueur après que celui-ci a dépensé du mana pour payer un coût, ce joueur annonce quel mana s'y trouve encore.

106.4b. Si un joueur cède la priorité (cf. règle 117) alors qu'il y a du mana dans sa réserve, ce joueur annonce quel mana s'y trouve.

106.5 Si une capacité devait produire un mana ou plus d'un type indéterminé, elle ne produit pas de mana.

Exemple : Cratère météoritique possède la capacité « {T} : choisissez une couleur d'un permanent que vous contrôlez. Ajoutez un mana de cette couleur. » Si vous ne contrôlez aucun permanent coloré, activer la capacité de mana du Cratère Météoritique ne produira pas de mana.

106.6 Certains sorts ou capacités qui produisent du mana limitent la façon dont ce mana peut être dépensé, ou ont un effet supplémentaire qui affecte le sort ou la capacité pour lequel ce mana est dépensé, ou crée une capacité déclenchée retardée (cf. règle 603.7a) qui se déclenche quand le mana est dépensé. Cela n'affecte pas le type de mana.

Exemple : La réserve d'un joueur contient {R}{G} qui ne peut être dépensé que pour lancer des sorts de créature. Ce joueur active la capacité de Cube dédoubleur qui dit : « {3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana inutilisé que vous avez. » La réserve contient maintenant {R}{R}{G}{G}, dont {R}{G} peut être dépensé pour n'importe quoi.

106.6a. Certains effets de remplacement augmentent la quantité de mana produit par un sort ou une capacité. Dans ces cas, toutes restrictions ou effets additionnels créés par le sort ou la capacité s'appliqueront à l'intégralité du mana produit. Si le sort ou la capacité crée une capacité déclenchée retardée qui se déclenche quand le mana est dépensé, une capacité déclenchée retardée est créée pour chaque mana produit. Si le sort ou la capacité crée un effet continu ou de remplacement si le mana est dépensé, un nouvel effet est créé pour chaque fois que du mana est produit.

106.7 Certaines capacités produisent du mana selon le type de mana qu'un ou des autres permanents « pourraient produire. » Le type de mana qu'un permanent pourrait produire comprend à tout moment tous les types de mana qu'une capacité de ce permanent pourrait produire si la capacité se résolvait à ce moment, en prenant en compte tous les effets de remplacement applicables dans n'importe quel ordre possible. Ne tenez pas compte des coûts de la capacité ou du fait qu'ils puissent ou ne puissent pas être payés. Si ce permanent ne produit aucun mana sous ces conditions, ou qu'aucun type de mana ne peut être déterminé de cette manière, ce permanent ne peut produire aucun type de mana.

Exemple : Verger exotique a la capacité « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire. » Si votre adversaire ne contrôle aucun terrain, activer la capacité de mana du Verger Exotique ne produira aucun mana. Il en est de même si vous et votre adversaire ne contrôlez aucun terrain autre qui ne soit pas un Verger exotique. Toutefois, si vous contrôlez une forêt et un Verger exotique, et votre adversaire contrôle un Verger exotique, alors chacun des Vergers exotiques pourrait produire {G}.

106.8 Si un effet devait ajouter à la réserve d'un joueur un mana représenté par un symbole de mana hybride, ce joueur choisit une moitié de ce symbole. Si une moitié colorée est choisie, un mana de cette couleur est ajouté à la réserve de ce joueur. Si une moitié générique est choisie, une quantité de mana incolore égale au nombre représenté par cette moitié est ajoutée à sa réserve.

106.9 Si un effet devait ajouter à la réserve d'un joueur un mana représenté par un symbole de mana Phyrexian, un mana de la couleur de ce symbole est ajouté à la réserve de ce joueur.

106.10 Si un effet devait ajouter à la réserve d'un joueur du mana représenté par un symbole de mana générique, ce joueur ajoute autant de mana incolore à sa réserve.

106.11 Si un effet devait ajouter à la réserve d'un joueur du mana représenté par un ou plusieurs symboles de mana neigeux, ce joueur ajoute autant de mana incolore à sa réserve.

106.12 « Engager [un permanent] pour du mana » consiste à activer une capacité de mana de ce permanent dont le coût d'activation comprend le symbole {T}. (Cf. règle 605, « Capacité de mana. »)

106.12a. Une capacité qui se déclenche quand un permanent « est engagé pour du mana » ou est engagé pour du mana d'un type particulier se déclenche quand une telle capacité de mana se résout et produit du mana du type spécifié.

106.12b. Un effet de remplacement qui s'applique si un permanent « est engagé pour du mana » ou engagé pour un certain type et/ou une certaine quantité de mana modifie l'évènement de production de mana pendant que cette capacité se résout et produit le type et/ou la quantité de mana spécifié.

106.13 Une carte (Drain d'énergie) fait qu'un joueur perd son mana inutilisé et qu'un autre joueur ajoute « le mana perdu de cette manière. » (Notez qu'il peut s'agir du même joueur.) Cela vide la réserve du premier joueur et met le mana ainsi vidé dans la réserve du second joueur. Les permanents, sorts et capacités qui ont produit ce mana restent inchangés, de même que les restrictions et les effets additionnels associés avec ces manas.

107. Nombres et symboles

107.1 Les seuls nombres dont le jeu *Magic* se sert sont des nombres entiers.

107.1a. Vous ne pouvez choisir de nombres fractionnaires, infliger des fractions de blessures, gagner des fractions de points de vie, et ainsi de suite. Si un sort ou une capacité peut générer un nombre non entier, le sort ou la capacité vous indiquera si vous devez l'arrondir à l'inférieur ou au supérieur.

107.1b. La plupart du temps, le jeu *Magic* n'utilise que des nombres positifs et zéro. Vous ne pouvez choisir un nombre négatif, infliger un nombre de blessures négatives, gagner une quantité négative de points de vie et ainsi de suite. Toutefois, certaines valeurs du jeu, comme la force d'une créature, peuvent être inférieures à zéro. Si un calcul ou une comparaison qui doit déterminer le résultat d'un effet a besoin d'utiliser une valeur négative, il le fait. Si un calcul aboutit à un nombre négatif, zéro est utilisé à la place, à moins que cet effet ne double ou fixe à une certaine valeur le total de points de vie d'un joueur ou la force et/ou l'endurance d'une créature ou d'une carte de créature.

Exemple : Si une créature 3/4 gagne -5/-0, c'est une créature -2/4. Elle n'assigne aucune blessure en combat. Le total de sa force et de son endurance est de 2. Lui donner +3/+0 augmenterait sa force à 1.

Exemple : Menuisier viridien est une créature 1/2 avec la capacité : « {T} : Ajoutez à une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridien » Un effet lui donne -2/-0, puis sa capacité est activée. La capacité n'ajoute aucun mana à votre réserve.

Exemple : Colosse caméléon est une créature 4/4 avec la capacité « {2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est sa force. » Un effet lui donne -6/-0, puis sa capacité est activée. Il reste une créature -2/4. Il ne devient pas une créature -4/2.

107.1c. Si une règle ou une capacité demande à un joueur de choisir « un nombre quelconque », ce joueur peut choisir n'importe quel nombre entier positif ou nul.

107.2 Si quoi que ce soit a besoin d'utiliser un nombre qui ne peut être déterminé, que ce soit un résultat ou une étape intermédiaire d'un calcul, 0 est utilisé à la place.

107.3 De nombreux objets utilisent la lettre X comme marque substitutive pour un nombre qui a besoin d'être déterminé. Certains objets ont une capacité qui définit la valeur de X ; les autres laissent leur contrôleur choisir la valeur de X.

107.3a. Si un sort ou une capacité activée possède un coût de mana, un coût alternatif, un coût supplémentaire et/ou un coût d'activation avec un {X}, un [-X], ou un X dedans, et que la valeur de X n'est pas définie par le texte de ce sort ou de cette capacité, le contrôleur de ce sort ou de cette capacité choisit et annonce la valeur de X comme partie du lancement du sort ou de l'activation de la capacité. (Cf. règle 601, « Lancer un sort »). Pendant qu'un sort est sur la pile, un X dans son coût de mana, dans un coût alternatif ou supplémentaire, vaut la valeur annoncée. Pendant qu'une capacité activée est sur la pile, un X dans son coût d'activation vaut la valeur annoncée.

107.3b. Si un joueur est en train de lancer un sort qui contient {X} dans son coût de mana, la valeur de X n'est pas définie par le texte de ce sort, et un effet laisse ce joueur lancer ce sort sans payer ni son coût de mana, ni un coût alternatif qui inclut X, alors le seul choix légal pour X est 0. Cela ne s'applique pas aux effets qui se contentent de réduire un coût, et ce même s'ils le réduisent à 0. (Cf. règle 601, « Lancer un sort. »)

107.3c. Si un sort ou une capacité qui possède un {X}, un [-X], ou un X dans coût et/ou dans son texte, et que la valeur de X est définie par le texte de ce sort ou de cette capacité, alors c'est la valeur de X tant que le sort ou la capacité est sur la pile. Le contrôleur de ce sort ou de cette capacité n'en choisit pas la valeur. Notez que la valeur de X peut changer alors que ce sort ou cette capacité est sur la pile.

107.3d. Si un sort associé à une action spéciale, comme le coût de suspension ou le coût de mue, a un {X} ou un X dans son texte, la valeur de X est choisie par le joueur qui effectue une action spéciale immédiatement avant de payer ce coût.

107.3e. Si un sort ou une capacité fait référence à {X} ou au X dans le coût de mana, le coût alternatif, le coût supplémentaire ou le coût d'activation d'un autre objet, tout X dans le texte de ce sort ou de cette capacité utilise la valeur de X choisie ou définie pour l'autre objet.

107.3f. Parfois X apparaît dans le texte d'un sort ou d'une capacité mais ni dans son coût, ni dans son coût alternatif, ni dans son coût supplémentaire, ni dans son coût d'activation. Si la valeur de X n'est pas définie, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit la valeur de X au moment approprié (soit au

moment où le sort est mis sur la pile, soit au moment où il se résout).

- 107.3g.** Si une carte dans n'importe quelle autre zone que la pile contient un {X} dans son coût de mana, la valeur de {X} est considérée comme étant 0, et ce même si la valeur de X est définie quelque part à l'intérieur du texte.
- 107.3h.** Si un effet demande à un joueur de payer le coût de mana d'un objet contenant {X}, la valeur de X vaut 0 sauf si l'objet se trouve sur la pile. Dans ce cas-là, la valeur de X est choisie ou déterminée comme si le sort était lancé.
- 107.3i.** Normalement, toutes les occurrences de X sur un objet ont la même valeur à tout moment.
- 107.3j.** Si un objet gagne une capacité, la valeur de X au sein de cette capacité est la valeur définie par cette capacité, ou 0 si cette capacité ne définit pas de valeur pour X. Ceci est une exception à la règle 107.7h. Cela peut se produire avec des effets d'ajout de capacité, des effets de modification de texte ou des effets de copie.
- 107.3k.** Si une capacité activée d'un objet contient {X}, [-X], ou X dans son coût d'activation, la valeur de X de cette capacité est indépendante de toute autre valeur de X choisie pour cet objet ou pour toute autre capacité de cet objet. Ceci est une exception à la règle 107.h.
- 107.3m.** Si une capacité ou un effet de remplacement déclenché par un objet entrant sur le champ de bataille fait référence à X, et que le sort qui est devenu cet objet durant sa résolution avait une valeur de X choisie pour l'un de ses coûts, la valeur de X pour cette capacité est la même que la valeur de X pour ce sort, bien que la valeur de X pour ce permanent soit 0. Ceci est une exception à la règle 107.3h.
- 107.3n.** Certains objets utilisent la lettre Y en plus de la lettre X. Y suit les mêmes règles que X.
- 107.4** Les symboles de mana sont {W}, {U}, {B}, {R}, {G} et {C} ; les symboles numériques sont {0}, {1}, {2}, {3}, {4} et ainsi de suite ; le symbole variable {X} ; les symboles hybrides sont {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W} et {G/U} ; les symboles hybrides monocolores sont {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R} et {2/G} ; les symboles de mana Phyrexian sont {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P} et {G/P} ; les symboles hybrides de mana Phyrexian sont {W/U/P}, {W/B/P}, {U/B/P}, {U/R/P}, {B/R/P}, {B/G/P}, {R/G/P}, {R/W/P}, {G/W/P}, et {G/U/P}; et le symbole de mana neigeux est {S}.
- 107.4a.** Il y a cinq symboles de mana coloré principaux : {W} est blanc, {U} bleu, {B} noir, {R} rouge et {G} vert. Ces symboles sont utilisés pour représenter du mana coloré, ainsi que pour représenter des manas colorés dans les coûts. Le mana coloré dans les coûts peut uniquement être payé avec la couleur appropriée de mana. (Cf. règle 202, « Coût de mana et couleur. »)
- 107.4b.** Les symboles numériques (comme {1}) et les symboles variables (comme {X}) représentent du mana générique dans les coûts. Le mana générique dans les coûts peut être payé avec n'importe quel type de mana. Pour plus d'informations à propos de {X}, (cf. règle 107.3.)
- 107.4c.** Le symbole de mana incolore {C} est utilisé pour représenter un mana incolore, et également pour représenter un coût qui ne peut être payé qu'avec un mana incolore.
- 107.4d.** Le symbole {0} représente zéro mana et est utilisé comme marque substitutive pour un coût qui peut être payé sans aucune ressource. (Cf. règle 118.5.)
- 107.4e.** Les symboles de mana hybrides sont également des symboles de mana colorés. Chacun représente un coût qui peut être payé de deux manières, comme cela est représenté par les deux moitiés du symbole. Un symbole hybride comme {W/U} peut être payé soit avec un mana blanc, soit avec un mana bleu, et un symbole hybride monocolore comme {2/B} peut être payé soit avec un mana noir, soit avec deux manas de n'importe quel type. Un symbole de mana hybride est de toutes les couleurs qui le composent.
Exemple : {G/W}{G/W} peut être payé en dépensant {G}{G}, {G}{W} ou {W}{W}.
- 107.4f.** Les symboles de mana Phyrexian sont des symboles de mana colorés : {W/P} est blanc, {U/P} est bleu, {B/P} est noir, {R/P} est rouge et {G/P} est vert. Un symbole de mana Phyrexian représente un coût qui peut être payé soit par un mana de sa couleur, soit en payant 2 points de vie. Il existe également dix

symboles de mana hybrides Phyrexian. Un symbole de mana hybride Phyrexian représente un coût qui peut être payé avec un mana de l'une des couleurs qui le compose ou en payant 2 points de vie. Un symbole de mana hybride Phyrexian est composé de ses deux couleurs.

Exemple : {W/P}{W/P} peut être payé en dépensant {W}{W}, en dépensant {W} et en payant 2 points de vie, ou en payant 4 points de vie.

- 107.4g.** Le symbole de mana Phyrexian {P} sans fond coloré correspond à n'importe lequel des 15 manas Phyrexians.
- 107.4h.** Lorsqu'il est utilisé dans un coût, le symbole de mana neigeux {S} représente un coût qui peut être payé avec un mana de n'importe quel type produit par une source neigeuse (cf. règle 106.3). Les effets qui réduisent la quantité de mana générique que vous payez n'affectent pas les coûts de mana neigeux {S}. Le symbole {S} peut également être utilisé pour représenter du mana de tout type produit par une source neigeuse et dépensé pour payer un coût. Neigeux n'est ni une couleur ni un type de mana.
- 107.5** Le symbole d'engagement est {T}. Le symbole d'engagement est un coût d'activation qui signifie « Engagez ce permanent. » Un permanent qui est déjà engagé ne peut être de nouveau engagé pour payer un coût. Une capacité activée d'une créature avec le symbole d'engagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que la créature n'ait été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son tour le plus récent. (Cf. règle 302.6.)
- 107.6** Le symbole de dégagement est {Q}. Le symbole de dégagement est un coût d'activation qui signifie « Dégagez ce permanent. » Un permanent qui est déjà dégagé ne peut être dégagé de nouveau pour payer un coût. Une capacité activée d'une créature avec le symbole de dégagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que la créature ait été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son tour le plus récent. (Cf. règle 302.6.)
- 107.7** Chacune des capacités activées d'un Planeswalker possède un symbole loyauté dans son coût. Un symbole de loyauté positif pointe vers le haut et porte un signe positif suivi d'un nombre. Un symbole de loyauté négatif pointe vers le bas et porte un signe négatif suivi d'un nombre ou d'un X. Un symbole de loyauté neutre ne pointe dans aucune direction et porte un 0. [+N] signifie « Mettez N marqueurs loyauté sur ce permanent », et [-N] signifie « retirez N marqueurs loyauté de ce permanent », et [0] signifie « Mettez zéro marqueur loyauté sur ce permanent. »
- 107.8** L'encadré de texte d'une carte de monteur de niveau contient deux symboles de niveau, chacun d'entre eux est une capacité mot-clé qui représente une capacité statique. Le symbole de niveau comporte soit une série de chiffres, indiquée ici par « N1-N2 », soit un seul chiffre suivi d'un signe plus, indiqué ici par « N3+. » Toute capacité imprimée dans la même striation de l'encadré de texte qu'un symbole de niveau fait partie de sa capacité statique. C'est vrai aussi du cartouche force/endurance imprimé dans la même striation, indiqué ici par « [F/E]. » (cf. règle 711, « Cartes de monteur de niveau. »)
- 107.8a.** « {NIVEAU N1-N2} [Capacités] [F/E] » signifie « Tant que cette créature a au moins N1 marqueurs « niveau » sur elle, mais pas plus de N2 marqueurs « niveau » sur elle, elle a pour force et endurance de base [F/E] et elle a [capacités]. »
- 107.8b.** « {NIVEAU N3+} [Capacités] [F/E] » signifie « Tant que cette créature a au moins N3 marqueurs « niveau » sur elle, elle a pour force et endurance de base [F/E] et elle a [capacités]. »
- 107.9** Une icône en forme de pierre tombale apparaît à la gauche du nom de nombreuses cartes du bloc *Odysée™* ayant des capacités fonctionnant dans le cimetière d'un joueur. Le but de l'icône est de rendre discernables ces cartes lorsqu'elles sont dans un cimetière. Cette icône n'a aucun effet sur le jeu.
- 107.10** Une icône de type figure sur le coin supérieur gauche de chacune des cartes de l'extension *Vision de l'Avenir®* qui sont imprimées avec un cadre alternatif, dit « timeshifted. » Si la carte a un type de carte unique, cette icône indique ce dont il s'agit : une griffe pour une créature, une flamme pour un rituel, un éclair pour un éphémère, un soleil levant pour un enchantement, un calice pour un artefact et deux sommets montagneux pour un terrain. Si la carte a plusieurs types de carte, cela est indiqué par une croix blanche et noire. Cette icône n'a aucun effet sur le jeu.
- 107.11** Le symbole des Planeswalkers est {PW}. Il apparaît sur une des faces du dé planaire utilisé dans la variante

conviviale Planechase. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

- 107.12** Le symbole du chaos est {CHAOS}. Il apparaît sur une des faces du dé planaire utilisé dans la variante conviviale Planechase, ainsi que dans les capacités qui se réfèrent au résultat du lancer du dé planaire. (Cf. règle 901, « Planechase. »)
- 107.13** Un indicateur de couleur est un symbole circulaire qui apparaît à la gauche de la ligne de type sur certaines cartes. La couleur du symbole définit la ou les couleurs de la carte. (Cf. règle 202, « coût de mana et couleurs »)
- 107.14** Le symbole énergie est {E}. Il représente un marqueur énergie. Pour payer {E}, un joueur se retire un marqueur énergie.
- 107.15** L'encadré de texte d'une carte de saga contient des symboles de chapitre, chacun correspondant à une capacité mot-clé qui représente une capacité déclenchée. Un symbole de chapitre contient un chiffre romain, que l'on nommera par la suite « Nr. » Le texte imprimé dans le sous-encadré face au symbole de chapitre correspondant est l'effet de la capacité déclenchée qu'il représente. (Cf. règle 715, « Cartes de saga. »)
- 107.15a.** « {Nr}—[Effet] » signifie « Quand un ou plusieurs marqueurs sagesse sont mis sur cette saga, si le nombre de marqueurs sagesse était inférieur à N et est devenu supérieur ou égal à N, [effet]. »
- 107.15b.** « {Nr1},{Nr2}—[Effet] » est la même chose que « {Nr1}—[Effet] » et « {Nr2}—[Effet] ».
- 107.16** Le texte d'une carte de classe contient des barres de niveau de classe, chacune étant une capacité mot-clé qui représente à la fois une capacité activée et une capacité statique. Une barre de niveau de classe comprend le coût d'activation de sa capacité activée et un numéro de niveau. Toutes les capacités imprimées dans la même zone de texte que la barre de niveau de classe font partie de sa capacité statique. (Cf. règle 717, « Cartes de classe. »)
- 107.16a.** « [Coût] : Niveau N — [Capacités] » signifie « [Coût] : le niveau de cette classe devient N. Activez uniquement si cette classe est de niveau N-1 et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel » et « Tant que cette classe est de niveau N ou supérieur, elle a [capacités]. »

108. Cartes

- 108.1** Servez-vous de l'Oracle afin de déterminer le texte exact d'une carte. Le texte Oracle d'une carte peut être trouvé en utilisant la base de données Gatherer à l'adresse suivante : [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com).
- 108.2** Lorsqu'une règle ou un texte sur une carte fait référence à une « carte », cela signifie uniquement une carte de *Magic* ou un objet représenté par une carte de *Magic*.
- 108.2a.** La plupart des parties de *Magic* utilisent seulement les *cartes Magic traditionnelles*, qui mesurent approximativement 6.3 cm (2,5 pouces) sur 8.8 cm (3,5 pouces). Les cartes *Magic traditionnelles* sont incluses dans les decks des joueurs. Certains formats utilisent aussi des *cartes Magic non traditionnelles*. Les *cartes Magic non traditionnelles* ne sont pas incluses dans les decks des joueurs. Elles peuvent être utilisées dans des decks additionnels. De plus, elles peuvent être surdimensionnées, avoir un dos différent, ou les deux.
- 108.2b.** Les jetons ne sont pas considérés comme des cartes – même une carte officielle de la bonne taille représentant un jeton n'est pas considérée comme une carte du point de vue des règles.
- 108.3** Le *propriétaire* d'une carte dans la partie est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son deck. Si une carte est apportée dans la partie depuis l'extérieur de la partie plutôt que de commencer dans le deck d'un joueur, son propriétaire est le joueur qui l'a apportée dans la partie. Si une carte commence la partie dans la zone de commandement, son propriétaire est le joueur qui l'a placée dans la zone de commandement au début de la partie. La propriété d'une carte dans une partie d'un point de vue légal est sans importance pour les règles de jeu, à l'exception des règles de mise. (Cf. règle 407).
- 108.3a.** Dans une partie de Planechase avec la variante du deck planaire unique, le contrôleur des plans est considéré comme étant le propriétaire de toutes les cartes du deck planaire. (Cf. règle 901.6.)

108.3b. Certains sorts et certaines capacités permettent à un joueur de prendre une carte qu'il possède en dehors de la partie et de l'inclure dans la partie. (Cf. règle 400.11b.) Si une carte en dehors de la partie prend part à une partie de *Magic*, son propriétaire est déterminé comme décrit dans la règle 108.3. Si une carte en dehors de la partie est dans le sideboard d'une partie de *Magic* (cf. règle 100.4), on considère que son propriétaire est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son sideboard. Dans tous les autres cas, le propriétaire d'une carte en dehors de la partie est son propriétaire d'un point de vue légal.

108.4 Une carte n'a pas de contrôleur à moins que cette carte ne représente un permanent ou un sort ; dans ces cas, son contrôleur est déterminé par les règles sur les permanents ou les sorts. (Cf. règles 110.2 et 112.2.)

108.4a. Si quoi que ce soit a besoin de connaître le contrôleur d'une carte qui n'en a pas (parce que ce n'est pas un permanent ni un sort), utilisez son propriétaire à la place.

108.5 Les cartes *Magic* non traditionnelles ne peuvent pas commencer la partie dans une autre zone que la zone de commandement (cf. règle 408). Si un effet devait amener une carte *Magic* non traditionnelle autre qu'une carte de donjon (cf. règle 309, « Donjons ») dans la partie depuis l'extérieur de la partie, cet effet ne fait rien ; cette carte reste en dehors de la partie.

108.6 Pour plus d'informations à propos des cartes, voir section 2 « Composantes d'une carte. »

109. Objets

109.1 Un *objet* est une capacité sur la pile, une carte, la copie d'une carte, un jeton, un sort, un permanent ou un emblème.

109.2 Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut un type ou sous-type de carte mais n'inclut pas le mot « carte », « sort », « source » ou « machination », cela désigne un permanent de ce type ou sous-type de carte sur le champ de bataille.

109.2a. Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « carte » et le nom d'une zone, cela désigne une carte correspondant à cette description dans la zone indiquée.

109.2b. Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « sort », cela désigne un sort correspondant à cette description sur la pile.

109.2c. Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « source », cela désigne une source correspondant à sa description, source d'une capacité, source de blessures ou source de mana, dans n'importe quelle zone. (Cf. règles 113.7 et 609.7.)

109.2d. Si une capacité d'une carte de machination comporte le texte « cette machination », cela signifie la carte de machination dans la zone de commandement sur laquelle cette capacité est imprimée.

109.3 Les *caractéristiques* d'un objet sont son nom, son coût de mana, sa couleur, son indicateur de couleur, son type de carte, son sous-type, son sur-type, son texte de règles, ses capacités, sa force, son endurance et sa loyauté. Les objets peuvent avoir toutes ou seulement certaines de ces caractéristiques. Aucune autre information sur un objet n'est une caractéristique. Par exemple, les caractéristiques n'incluent pas le fait de savoir si le permanent est engagé, la cible d'un sort, le propriétaire ou le contrôleur d'un objet, ce qu'une aura enchante, etc.

109.4 Seuls les objets sur la pile ou sur le champ de bataille ont un contrôleur. Les objets qui ne sont ni sur la pile ni sur le champ de bataille ne sont contrôlés par aucun joueur. (Cf. règle 108.4.) Il y a six exceptions à cette règle :

109.4a. Le contrôleur d'une capacité de mana est déterminé comme si elle était dans la pile (cf. règle 605 « Capacités de mana »).

109.4b. Une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais attend d'être placée sur la pile est contrôlée par le joueur qui contrôlait sa source au moment où elle s'est déclenchée, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée. Pour déterminer le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée, voir les règles 603.7d–f. Voir également la règle 603, « Gérer les capacités déclenchées ».

109.4c. Un emblème est contrôlé par le joueur l'ayant placé en zone de commandement. (Cf. règle 114, « Emblèmes »)

109.4d. Dans une partie de Planechase, une carte de plan ou de phénomène face visible est contrôlée par le joueur désigné comme étant le contrôleur planaire. Il s'agit en général du joueur actif. (Cf. règle 901.6)

109.4e. Dans une partie de Vanguard, chaque carte Vanguard est contrôlée par son propriétaire. (Cf. règle 902.6.)

109.4f. Dans une partie d'Archenemy, chaque carte de machination est contrôlée par son propriétaire. (Cf. règle 904.7.)

109.4g. Dans une partie de Draft Conspiracy, chaque carte de conspiration est contrôlée par son propriétaire. (Cf. règle 905.5.)

109.5 Les mots « vous » et « votre » sur un objet font référence au contrôleur de l'objet, au futur contrôleur de l'objet (si un joueur tente de le jouer, de le lancer, ou de l'activer), ou à son propriétaire (s'il n'a pas de contrôleur). Pour une capacité statique, il s'agit du contrôleur actuel de l'objet qui la génère. Pour une capacité activée, il s'agit du joueur qui a activé la capacité. Pour une capacité déclenchée, il s'agit du contrôleur de l'objet lorsqu'elle s'est déclenchée, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée. (Pour déterminer le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée, cf. règles 603.7d-f.)

110. Permanents

110.1 Un *permanent* est une carte ou un jeton sur le champ de bataille. Un permanent demeure sur le champ de bataille indéfiniment. Une carte ou un jeton devient un permanent au moment où il arrive sur le champ de bataille et cesse d'être un permanent au moment où il est déplacé vers une autre zone suite à un effet ou une règle.

110.2 Le propriétaire d'un permanent est le même que le propriétaire de la carte qui le représente (à moins qu'il ne s'agisse d'un jeton ; cf. règle 111.2). Le contrôleur d'un permanent est, par défaut, le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille. Tous les permanents possèdent un contrôleur.

110.2a. Si un effet demande à un joueur de mettre un objet sur le champ de bataille, cet objet arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur, à moins que l'effet n'indique le contraire.

110.2b. Si un effet permet à un joueur de prendre le contrôle d'un sort de permanent d'un autre joueur, le premier joueur contrôle le permanent que ce sort devient, mais le contrôleur par défaut de ce permanent est le joueur qui a mis ce sort sur la pile. (Cette distinction est pertinente dans les parties en multi-joueurs; cf. règle 800.4c.)

110.3 Les caractéristiques d'un permanent non-jeton sont identiques à celles imprimées sur cette carte, éventuellement modifiées par des effets continus. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »)

110.4 Il y a cinq types de permanent : artefact, créature, enchantement, terrain et Planeswalker. Les cartes d'éphémère et de rituel ne peuvent arriver sur le champ de bataille et donc ne peuvent être des permanents. Certaines cartes tribales peuvent arriver sur le champ de bataille et certaines ne le peuvent pas, selon leurs autres types de carte. Voir section 3, « Types de cartes. »

110.4a. L'expression « carte de permanent » est utilisée pour faire référence à une carte qui peut être mise sur le champ de bataille. De manière plus précise, cela signifie une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de Planeswalker.

110.4b. L'expression « sort de permanent » est utilisée pour faire référence à un sort qui arrivera sur le champ de bataille en tant que permanent au moment de sa résolution. De manière plus précise, cela signifie un sort d'artefact, de créature, d'enchantement ou de Planeswalker.

110.4c. Si un permanent de quelque manière que ce soit perd l'ensemble de ses types de permanent, il reste sur le champ de bataille. C'est toujours un permanent.

110.5 Le statut d'un permanent est son état physique. Il existe quatre catégories de statut, et pour chacune de ces catégories, il existe deux valeurs possibles : engagé/dé engagé, inversé/non inversé, face visible/face cachée et en phase/hors phase. Chaque permanent a toujours une de ces valeurs pour chacune de ces catégories.

110.5a. Le statut ne constitue pas une caractéristique, bien qu'il puisse affecter les caractéristiques du permanent.

110.5b. Les permanents entrent sur le champ de bataille dégagés, non inversés, face visible et en phase, à moins qu'un sort ou une capacité n'indique autre chose.

110.5c. Un permanent conserve son statut jusqu'à qu'un sort, une capacité, ou une action obligatoire du tour ne le modifie, et ce même si ce statut n'apporte rien.

Exemple : Le Doppelganger dimir dit « {1}{U}{B} : Exilez la carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte et acquiert cette capacité. » Elle devient une copie d'un Apprenti jushi, carte à inversion. À l'aide de la capacité de l'Apprenti jushi, cette créature s'inverse, faisant d'elle une copie de Tomoya le révélateur du fait de la capacité du Doppelganger dimir. Si ce permanent devient par la suite une copie d'un Ours runegriffe, il conservera son statut de carte inversée et ce même si cela n'apporte rien aux Ours runegriffe. Si sa capacité de copie est de nouveau activée, en ciblant cette fois-ci une carte de Nezumi rasdecroc (autre carte à inversion), le statut inversé de ce permanent signifie qu'il aura les caractéristiques de Perce-moustaches l'odieux (la version inversée de Nezumi rasdecroc) grâce à la capacité du Doppelganger dimir.

110.5d. Seuls les permanents ont un statut. Les cartes ne se trouvant pas sur le champ de bataille n'en n'ont pas. Bien qu'une carte exilée puisse être face cachée, cela n'a aucun rapport avec le statut face cachée d'un permanent. De la même manière, les cartes ne se trouvant pas sur le champ de bataille ne sont ni engagées ni dégagées, quel que soit leur état physique.

111. Jetons

111.1 Certains effets mettent des jetons sur le champ de bataille. Un jeton est un marqueur utilisé pour représenter tout permanent qui n'est pas représenté par une carte.

111.2 Un joueur qui crée un jeton est son propriétaire. Le jeton entre sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur.

111.3 Le sort ou la capacité qui crée un jeton peut définir les valeurs de n'importe quel nombre de caractéristiques pour le jeton. Cela devient le « texte » du jeton. Les valeurs de caractéristiques définies ainsi sont fonctionnellement équivalentes à des valeurs de caractéristiques imprimées sur une carte ; par exemple, elles définissent les valeurs copiables du jeton. Un jeton n'a aucune caractéristique qui ne soit pas définie par le sort ou la capacité qui l'a créé.

Exemple : Le Mage du jade a la capacité : « {2G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte saprobionte. » Le jeton créé n'a pas de coût de mana, de sur-types, de texte de règle ou de capacité.

111.4 Un sort ou une capacité qui crée un jeton définit à la fois son nom et son ou ses sous-type(s). Si le sort ou la capacité ne définit pas le nom du jeton, son nom est le même que son (ou ses) sous-type(s) plus le mot « Jeton. » Une fois le jeton sur le champ de bataille, modifier son nom ne modifie pas son (ou ses) sous-type(s), et réciproquement.

Exemple : Renforts nains est un rituel qui dit, en partie : « Créez deux jetons de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. » Les jetons créés à sa résolution sont chacun nommés Jeton Nain et Berserker et ont chacun les types de créature Nain et Berserker.

Exemple : Minsc, rôdeur apprécié dit, en partie : « Quand Minsc, rôdeur apprécié arrive sur le champ de bataille, créez Bouh, un jeton de créature légendaire 1/1 rouge Hamster avec le piétinement et la célérité. » Le sous-type de ce jeton est Hamster, mais comme Minsc spécifie que le nom du jeton est Boo, ni "Hamster" ni "Jeton" ne font partie de son nom.

Exemple : Portrait craché est un rituel qui dit, en partie, « Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. » Toutes les caractéristiques de ce jeton correspondront aux caractéristiques

copiables de la créature ciblée par ce sort. Si Portrait craché cible Dissident damné, une créature humaine, le nom du jeton créé par le sort sera Dissident damné, pas Jeton Humain ou Jeton Dissident damné.

- 111.5** Si un sort ou une capacité devait créer un jeton, mais qu'une règle ou qu'un effet spécifique qu'un permanent avec une ou plusieurs des caractéristiques du jeton ne peut pas entrer sur le champ de bataille, le jeton n'est pas créé.
- 111.6** Un jeton est affecté par tout ce qui affecte les permanents en général et tout ce qui affecte le type ou sous-type d'un jeton. Un jeton n'est pas une carte (et ce même si un jeton est représenté par une carte qui a un verso *Magic* ou qui provient d'un booster *Magic*).
- 111.7** Un jeton qui se trouve dans une autre zone que le champ de bataille cesse d'exister. C'est une action basée sur un état ; cf. règle 704. (Notez que si un jeton change de zone, les capacités déclenchées applicables se déclenchent avant que le jeton ne cesse d'exister.)
- 111.8** Un jeton qui a quitté le champ de bataille ne peut pas revenir sur le champ de bataille ou se déplacer vers une autre zone. Si un tel jeton devait changer de zone, il demeure dans la zone où il se trouve à la place. Il cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées (cf. règle 704.)
- 111.9** Certains effets demandent à un joueur de créer un jeton légendaire. Cela peut être écrit sous la forme « créez [nom], un... » suivi de la liste des caractéristiques du jeton. C'est la même chose qu'une instruction créant un jeton avec les caractéristiques listées avec le nom donné.
- 111.10** Certains effets demandent à un joueur de créer un jeton prédéfini. Ces effets utilisent la définition qui suit pour déterminer les caractéristiques du jeton créé. Les effets qui créent un jeton prédéfini peuvent aussi modifier ou ajouter des caractéristiques prédéfinies.
- 111.10a.** Un jeton Trésor est un jeton incolore artefact Trésor avec « {T}, Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
- 111.10b.** Un jeton Nourriture est un jeton incolore artefact Nourriture avec « {2}, {T}, Sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »
- 111.10c.** Un jeton Or est un jeton incolore artefact Or avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
- 111.10d.** Un jeton Walker est un jeton de créature noire Zombie 2/2 nommée Walker.
- 111.10e.** Un jeton Éclat est un jeton d'enchantement Éclat incolore avec « {2}, Sacrifiez cet enchantement : Regard 1, puis piochez une carte. »
- 111.10f.** Un jeton indice est un jeton incolore d'artefact Indice avec « {2}, Sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »
- 111.10g.** Un jeton Sang est un jeton incolore d'artefact Sang avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : piochez une carte. »
- 111.11** Une copie d'un sort de permanent devient un jeton en se résolvant. Le jeton a les caractéristiques du sort qu'est devenu ce jeton. Le jeton n'est pas « créé » pour les effets de remplacement ou les capacités déclenchées qui se réfèrent à la création d'un jeton.

112. Sorts

- 112.1** Un *sort* est une carte sur la pile. Lors de la première étape du *lancement* d'un sort (cf. règle 601, « Lancer un sort »), la carte devient un sort et est mise sur le dessus de la pile depuis la zone où elle se trouvait, généralement la main de son propriétaire. (Cf. règle 405, « La pile. ») Un sort demeure sur la pile, en tant que sort, jusqu'à ce qu'il se *résolve* (cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités »), soit contrecarré (cf. règle 701.5), ou bien quitte la pile d'une autre manière. Pour plus d'informations, voir section 6, « Sorts, capacités, et effets. »

112.1a. Une *copie* d'un sort est également un sort, même s'il n'y a aucune carte qui lui est associée. (Cf. règle 707.10.)

112.1b. Certains effets permettent à un joueur de lancer une copie d'une carte ; si le joueur le fait, cette copie est également un sort. (Cf. règle 707.12.)

112.2 Le propriétaire d'un sort est la même personne que le propriétaire de la carte qui le représente, à moins qu'il ne s'agisse d'une copie. Dans ce cas, le propriétaire du sort est le joueur sous le contrôle duquel il a été mis sur la pile. Le contrôleur d'un sort est, par défaut, le joueur qui l'a mis sur la pile. Tous les sorts possèdent un contrôleur.

112.3 Les caractéristiques d'un sort qui n'est pas une copie sont les mêmes que celles qui sont imprimées sur la carte qui le représente, éventuellement modifiées par des effets continus. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »)

112.4 Si un effet change n'importe laquelle des caractéristiques d'un sort de permanent, l'effet continue de s'appliquer au permanent que devient le sort lorsqu'il se résout. (Cf. règle 400.7.)

Exemple : Si un effet modifie la couleur d'un sort de créature noire en blanc, la créature est blanche lorsqu'elle arrive sur le champ de bataille et demeure blanche pour toute la durée de l'effet qui change sa couleur.

113. Capacités

113.1 Une *capacité* peut être une des trois choses suivantes :

113.1a. Une capacité peut être une caractéristique d'objet qui lui permet de modifier la partie. Les capacités d'un objet sont définies par son texte de règle ou par l'effet qui a créé l'objet. Des capacités peuvent également être rajoutées à un objet par des règles ou des effets. (Les effets qui font cela utilisent généralement les mots « a », « ont », « acquiert », ou « acquièrent »). Les capacités génèrent des effets. (Cf. règle 609, « Effets. »)

113.1b. Une capacité peut être quelque chose qu'un joueur possède qui change comment la partie affecte ce joueur. Un joueur ne possède en général aucune capacité, sauf si un effet lui en a donné une.

113.1c. Une capacité peut être une capacité activée ou déclenchée sur la pile. Ce type de capacité est un objet. (Voir section 6, « Sorts, capacités et effets. »)

113.2 Les capacités peuvent affecter les objets sur lesquels elles se trouvent. Elles peuvent également affecter d'autres objets et/ou des joueurs.

113.2a. Les capacités peuvent apporter des avantages ou des inconvénients.

Exemple : « [Cette créature] ne peut pas bloquer » est une capacité.

113.2b. Un coût supplémentaire ou un coût alternatif pour lancer un sort est une capacité de la carte.

113.2c. Un objet peut avoir plusieurs capacités. Si l'objet est représenté par une carte, alors à part certaines capacités bien définies qui peuvent être alignées sur une seule ligne (cf. règle 702 « Capacités mot-clé »), chacun des paragraphes du texte d'une carte marque une capacité séparée. Si l'objet n'est pas représenté par une carte, alors l'effet qui l'a créé peut lui avoir donné plusieurs capacités. Un objet peut aussi recevoir d'autres capacités via un sort ou une capacité. Si un objet a plusieurs occurrences de la même capacité, chaque occurrence fonctionne indépendamment. Cela peut ou peut ne pas produire plus d'effets qu'une unique occurrence ; référez-vous à la capacité spécifique pour plus d'informations.

113.2d. Les capacités peuvent générer des effets ponctuels ou des effets continus. Certains effets continus sont des effets de remplacement ou des effets de prévention. (Cf. règle 609, « Effets. »)

113.3 Il existe quatre catégories de capacités :

113.3a. Les *capacités de sort* sont des capacités qui sont suivies comme instructions pendant qu'un sort

d'éphémère ou de rituel se résout. Tout texte sur un sort d'éphémère ou de rituel est une capacité de sort à moins que ce ne soit une capacité activée, une capacité déclenchée, ou une capacité statique correspondant aux critères décrits dans la règle 113.6.

113.3b. Les *capacités activées* ont un coût et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Instructions d'activation (le cas échéant).] » Un joueur peut *activer* une telle capacité à tout moment où il a la priorité. Faire ainsi met la capacité sur la pile, où elle demeure jusqu'à ce qu'elle soit contrecarrée, résolue ou quitte la pile d'une autre manière. (Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »)

113.3c. Les *capacités déclenchées* ont une condition de déclenchement et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Condition de déclenchement], [effet] », et contiennent (et généralement commencent par) les mots « quand », « à chaque fois que » ou « au début de ». À chaque fois que l'événement déclencheur se produit, la capacité est mise sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité et y demeure jusqu'à ce qu'elle soit contrecarrée, qu'elle se résolve ou qu'elle quitte la pile d'une autre manière. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

113.3d. Les *capacités statiques* sont rédigées sous forme de phrases déclaratives. Elles sont simplement vraies. Les capacités statiques créent des effets continus qui sont actifs tant que le permanent avec la capacité est sur le champ de bataille et possède la capacité, ou tant que l'objet avec la capacité se trouve dans la zone appropriée. (Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques. »)

113.4 Certaines capacités activées et certaines capacités déclenchées sont des *capacités de mana*. Les capacités de mana suivent des règles spéciales. Elles n'utilisent pas la pile et, sous certaines circonstances, un joueur peut activer des capacités de mana même s'il ou si elle n'a pas la priorité. (Cf. règle 605, « Capacités de mana. »)

113.5 Certaines capacités activées sont des *capacités de loyauté*. Les capacités de loyauté suivent des règles spéciales : un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucun joueur n'a activé de capacité de loyauté de ce permanent ce tour-ci. (Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »)

113.6 Les capacités d'un sort d'éphémère ou de rituel fonctionnent habituellement uniquement lorsque cet objet se trouve sur la pile. Les capacités de tous les autres objets fonctionnent habituellement uniquement lorsque l'objet est sur le champ de bataille. Les exceptions sont les suivantes :

113.6a. Les capacités de définition de caractéristique fonctionnent partout, même en dehors du jeu et avant que la partie ne commence. (Cf. règle 604.3.)

113.6b. Un objet qui indique dans quelles zones il fonctionne ne fonctionne que dans ces zones.

113.6c. Une capacité indiquant dans quelles zones elle ne fonctionne pas, fonctionne partout à l'exception des zones spécifiées, même en dehors du jeu et avant que la partie ne commence.

113.6d. La capacité d'un objet qui permet à un joueur de payer un coût alternatif à la place de son coût de mana ou modifie d'une autre manière le coût que cet objet coûte à lancer fonctionne sur la pile.

113.6e. Une capacité d'un objet qui limite ou modifie comment cet objet en particulier peut être joué ou lancé fonctionne dans toutes les zones d'où il peut être joué ou lancé et aussi sur la pile. La capacité d'un objet à lui donner une autre capacité qui limite ou modifie comment cet objet peut être joué ou lancé fonctionne uniquement sur la pile.

113.6f. Une capacité d'un objet qui limite ou modifie les zones depuis lesquelles cet objet en particulier peut être joué ou lancé fonctionne partout, même en dehors de la partie.

113.6g. Une capacité d'un objet qui spécifie qu'il ne peut pas être contrecarré fonctionne dans la pile.

113.6h. Une capacité d'un objet qui modifie comment cet objet en particulier arrive sur le champ de bataille fonctionne au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille. (Cf. règle 614.12.)

113.6i. Une capacité d'un objet qui spécifie qu'aucun marqueur ne peut être mis sur lui fonctionne quand cet objet arrive sur le champ de bataille en plus de fonctionner quand cet objet est sur le champ de bataille.

- 113.6j.** Une capacité activée d'un objet dont le coût ne peut pas être payé alors que cet objet est sur le champ de bataille fonctionne depuis n'importe quelle zone où ce coût peut être payé.
- 113.6k.** Une condition de déclenchement qui ne peut pas se déclencher depuis le champ de bataille fonctionne dans toutes autres zones d'où elle pourrait se déclencher. Les autres conditions de déclenchement de la même capacité déclenchée peuvent fonctionner dans d'autres zones.
Exemple : Le Srâne absolu a la capacité « Quand le Srâne Absolu arrive sur le champ de bataille ou quand la créature qu'il hante meurt, détruisez l'enchantement ciblé. » La première condition de déclenchement fonctionne depuis le champ de bataille, et la seconde condition de déclenchement fonctionne depuis la zone d'exil. (Cf. règle 702.55, « Hantise. »)
- 113.6m.** Une capacité dont le coût ou l'effet spécifie qu'il déplace l'objet sur lequel il se trouve hors d'une zone en particulier fonctionne uniquement dans cette zone, à moins que la condition de déclenchement de cette capacité, ou qu'une partie précédente du coût ou de l'effet de cette capacité, ne spécifie que cet objet est mis dans cette zone ou que l'objet est une aura dont l'objet enchanté quitte le champ de bataille. C'est également vrai si l'effet ou la capacité crée une capacité déclenchée retardée dont l'effet déplace l'objet en dehors d'une zone spécifique.
Exemple : Le Squelette réassemblable a la capacité « {1}{B} : renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière. » Un joueur peut activer cette capacité uniquement si le Squelette réassemblable est dans son cimetière.
- 113.6n.** Une capacité qui modifie les règles de construction d'un deck fonctionne avant que la partie ne commence. Une telle capacité ne modifie pas seulement les Comprehensive Rules, mais également les *Magic : The Gathering* Tournament Rules et tout autre document qui fixe les règles de construction pour un format spécifique. Toutefois, une telle capacité ne peut affecter la légalité d'une carte dans un format, y compris le fait qu'elle soit interdite ou limitée. Les *Magic : The Gathering* Tournament Rules (MTR) les plus récentes peuvent être trouvées à l'adresse suivante : wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents.
- 113.6p.** Les capacités des emblèmes, des cartes de plan, des cartes Vanguard, des cartes de machination et des cartes de conspiration fonctionnent dans la zone de commandement. (Cf. règle 114, « Emblèmes » ; 901, « Planechase » ; règle 902, « Vanguard » ; règle 904, « Archenemy » et règle 905, « Draft Conspiracy. »)
- 113.7** La source d'une capacité est l'objet qui l'a créée. La source d'une capacité activée sur la pile est l'objet dont la capacité a été activée. La source d'une capacité déclenchée (autre qu'une capacité déclenchée retardée) sur la pile, ou d'une capacité qui s'est déclenchée et qui est en attente d'être mise sur la pile est l'objet dont la capacité s'est déclenchée. (Pour déterminer la source d'une capacité déclenchée retardée, cf. règles 603.7d-f.)
- 113.7a.** Une fois activée ou déclenchée, une capacité existe sur la pile indépendamment de sa source. La destruction ou la suppression de la source après ce moment n'affecte pas la capacité. Notez que certaines capacités font qu'une source fait quelque chose (par exemple, « Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible ») plutôt que ce soit directement la capacité qui fasse quelque chose. Dans ces cas, toute capacité activée ou déclenchée qui fait référence à des informations à propos de la source à utiliser lors de l'annonce d'une capacité activée ou de la mise en pile d'une capacité déclenchée vérifie ces informations lorsque la capacité est placée sur la pile. Dans les autres cas, la capacité vérifie ces informations lorsqu'elle se résout. Dans les deux cas, si la source n'est plus dans la zone où l'on s'attend à la trouver, les dernières informations connues sont utilisées. La source peut toujours effectuer l'action même si elle n'existe plus.
- 113.8** Le contrôleur d'une capacité activée sur la pile est le joueur qui l'a activée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée sur la pile (autre qu'une capacité déclenchée retardée) est le joueur qui contrôlait la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée, ou, si elle n'avait pas de contrôleur, le joueur qui était le propriétaire de la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée. (Pour déterminer le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée, cf. règles 603.7d-f.)
- 113.9** Les capacités activées et déclenchées sur la pile ne sont pas des sorts, et par conséquent ne peuvent être contrecarrées par ce qui contrecarre uniquement les sorts. Les capacités activées et les capacités déclenchées sur

la pile peuvent être contrecarrées par des effets qui contrecarrent spécifiquement des capacités. Les capacités statiques n'utilisent pas la pile et par conséquent ne peuvent pas être contrecarrées.

113.10 Des effets peuvent rajouter ou retirer des capacités d'objets. Un effet qui rajoute une capacité indiquera que l'objet « acquiert » ou « a » cette capacité. Un effet qui retire une capacité indiquera que l'objet « perd » cette capacité.

113.10a. Un effet qui ajoute une capacité activée peut posséder des instructions sur cette capacité. Ces instructions font partie de la capacité ajoutée à l'objet.

113.10b. Les effets qui retirent une capacité retirent toutes les instances de cette capacité.

113.10c. Si deux effets ou plus ajoutent et retirent la même capacité, c'est l'effet le plus récent qui prévaut en général. cf. règle 613 pour plus d'informations à propos des interactions des effets continus.

113.11 Des effets peuvent empêcher un objet d'avoir une certaine capacité. Ses effets indiquent que l'objet « ne peut pas avoir » cette capacité. Si cet objet a cette capacité, il la perd. Il est également impossible pour un effet ou un marqueur mot-clé d'ajouter cette capacité à cet objet. Si un sort ou une capacité, lors de sa résolution, crée un effet continu qui ajouterait la capacité spécifiée à un tel objet, cette portion de l'effet continu ne s'applique pas ; Cependant, les autres portions de l'effet continu s'appliquent normalement et le sort ou la capacité se résolvant peut toujours créer d'autres effets continus. Les effets continus créés par des capacités statiques qui devraient ajouter la capacité spécifiée ne s'appliquent pas à cet objet.

113.12 Un effet qui fixe une caractéristique d'un objet, ou simplement indique une qualité de cet objet, est différente d'une capacité acquise d'un effet. Quand un objet « acquiert » ou « a » une capacité, cette capacité peut être retirée par un autre effet. Si un effet définit une caractéristique d'un objet (« [ce permanent] est [valeur de la caractéristique] »), il ne s'agit pas de l'acquisition d'une capacité. (Cf. règle 604.3.) De la même manière, si un effet donne une certaine qualité à un objet (par exemple « [cette créature] ne peut pas être bloquée »), ce n'est ni donner une capacité, ni fixer une caractéristique. (Cf. règles 700.4 et 700.5.)

Exemple : Pétroglyphes de Muraganda dit, « Les créatures sans capacité gagnent +2/+2. » Un Ours runegriffe (créature sans capacité) enchanté par une aura qui dit « La créature enchantée acquiert le vol » ne gagnera pas +2/+2. Un Ours runegriffe enchanté par une aura qui dit « La créature enchantée est rouge », ou « La créature enchantée ne peut pas être bloquée » gagnera +2/+2.

114. Emblèmes

114.1 Certains effets mettent des *emblèmes* dans la zone de commandement. Un emblème est un indicateur utilisé pour représenter un objet qui a une ou plusieurs capacités, mais qui n'a pas d'autres caractéristiques.

114.2 Un effet qui crée un emblème est ainsi rédigé : « [Un joueur] reçoit un emblème avec [capacité]. » Cela signifie que ce [joueur] met un emblème avec [capacité] dans la zone de commandement. L'emblème est à la fois contrôlé et possédé par ce joueur.

114.3 Un emblème n'a pas d'autre caractéristique que les capacités définies par l'effet qui l'a créé. En particulier, un emblème n'a pas de nom, pas de couleur, pas de coût de mana et pas de type.

114.4 Les capacités des emblèmes fonctionnent dans la zone de commandement.

114.5 Les emblèmes ne sont ni des cartes, ni des permanents. « Emblème » n'est pas un type de carte.

115. Cibles

115.1 Certains sorts et certaines capacités demandent à leur contrôleur de choisir une ou plusieurs *cibles*. Les cibles sont des objets ou des joueurs que le sort ou la capacité affectera. Ces cibles sont déclarées au moment où le sort ou la capacité est mis sur la pile, comme partie d'un processus. Les cibles ne peuvent être modifiées sauf par un autre sort ou capacité qui l'indique explicitement.

115.1a. Un sort d'éphémère ou de rituel cible si sa capacité de sort identifie quelque chose qu'il affectera en utilisant les locutions « cible, [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé », où « quelque chose » est une

locution qui décrit un objet ou un joueur. Les cibles sont choisies au moment du lancement du sort, (cf. règle 601.2c). (Si une capacité activée ou déclenchée d'un éphémère ou d'un rituel utilise le mot cible ou ciblé, cette capacité cible, mais le sort ne cible pas.)

Exemple : Une carte de rituel a la capacité « Quand vous recyclez cette carte, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. » Cette capacité déclenchée est ciblée, mais la carte sur laquelle elle se trouve n'est pas ciblée.

- 115.1b.** Les sorts d'aura ciblent toujours. La cible d'une aura est spécifiée par sa capacité mot/clé « enchanter » (cf. règle 702.5, « Enchantement »). La cible est choisie au moment où le sort est lancé, (cf. règle 601.2c). Un permanent d'aura ne cible pas ; seul le sort cible. (Une capacité activée ou déclenchée d'un permanent d'aura peut également cibler.)
- 115.1c.** Une capacité activée cible si elle identifie quelque chose qui sera affecté en utilisant les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé », où le « quelque chose » est une locution qui décrit un objet ou un joueur. Les cibles sont choisies au moment où la capacité est activée, (cf. règle 602.2d.)
- 115.1d.** Une capacité déclenchée cible si elle identifie quelque chose qui sera affecté en utilisant les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé », où le « quelque chose » est une locution qui décrit un objet ou un joueur. Les cibles sont choisies au moment où la capacité est mise sur la pile, (cf. règle 603.3d.)
- 115.1e.** Certaines capacités mot-clé, comme équipement et modularité, représentent des capacités activées ou déclenchées, et certaines capacités mot-clé, telles que mutation, font que des sorts ont des cibles. Dans ces cas, les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé » apparaissent dans la règle pour cette capacité mot-clé plutôt que dans la capacité elle-même. (L'aide-mémoire de la capacité mot-clé contient souvent les mots « cible » ou « ciblé. ») (cf. règle 702, « Capacités mot-clé. »)
- 115.2** Seuls les permanents constituent des cibles légales pour les sorts et les capacités, à moins que le sort ou la capacité (a) ne spécifie qu'il peut cibler un objet dans une autre zone ou un joueur, ou (b) ne cible un objet qui ne peut exister sur le champ de bataille, comme un sort ou une capacité, (cf. règle 115.4.)
- 115.3** La même cible ne peut pas être choisie plusieurs fois pour une unique occurrence du mot « cible » ou « ciblé » sur un sort ou une capacité. Si le sort ou la capacité utilise le mot « cible » ou « ciblé » plusieurs fois, le même objet ou le même joueur peut être choisi pour chacune des occurrences du mot « cible » ou « ciblé » (tant qu'il correspond aux critères de ciblage). Cette règle s'applique à la fois quand les cibles sont choisies pour un sort ou une capacité ou quand les cibles sont changées ou quand de nouvelles cibles sont choisies suite à un sort ou une capacité (cf. règle 115.7)
- 115.4** Certains sorts et certaines capacités qui réfèrent à des blessures demandent « n'importe quelle cible, » « une autre cible, » « deux cibles, » ou quelque chose de similaire plutôt que « [quelque chose] ciblé. » Ces cibles peuvent être des créatures, des joueurs ou des planeswalkers. Les autres objets du jeu, comme des artefacts non créatures ou des sorts, ne peuvent pas être choisis.
- 115.5** Un sort ou une capacité sur la pile est une cible illégale pour lui-même ou elle-même.
- 115.6** Un sort ou une capacité nécessitant des cibles peut permettre d'en choisir aucune. On dit toujours d'un tel sort ou d'une telle capacité qu'il requiert des cibles, mais ce sort ou cette capacité est ciblé seulement si une cible ou plus ont été choisies.
- 115.7** Certains effets autorisent un joueur à changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité, et d'autres effets permettent à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité.
- 115.7a.** Si un effet permet à un joueur de « changer la ou les cibles » d'un sort ou d'une capacité, chaque cible ne peut être changée qu'en une autre cible légale. Si la cible ne peut pas être changée par une autre cible légale, la cible originelle demeure inchangée, et ce même si la cible originelle est devenue elle-même depuis lors illégale. Si toutes les cibles ne sont pas changées en d'autres cibles légales, alors aucune d'elles n'est changée.
- 115.7b.** Si un effet permet à un joueur de « changer une cible » d'un sort ou d'une capacité, le processus décrit dans la règle 115.7a est suivi, sauf qu'une seule des cibles peut être changée (et non pas seulement toutes

ou aucune)

- 115.7c.** Si un effet permet à un joueur de « changer n'importe quelles cibles » d'un sort ou d'une capacité, le processus décrit dans la règle 115.7a est suivi, sauf qu'on peut changer n'importe quel nombre de cibles (et non pas seulement toutes ou aucune).
- 115.7d.** Si un effet permet à un joueur de « choisir de nouvelles cibles » pour un sort ou une capacité, ce joueur peut laisser inchangées un nombre quelconque de cibles, même si ces cibles sont devenues illégales. Si ce joueur choisit de changer certaines cibles ou toutes les cibles, alors les nouvelles cibles doivent être légales et ne doivent pas amener une cible inchangée à devenir illégale.
- 115.7e.** Lors du changement de cibles ou du choix de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité, seules les dernières cibles sont évaluées pour déterminer si le changement est légal.
Exemple : Trace d'arc électrique est un rituel qui dit "La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible." Les cibles de Trace d'arc électrique sont ours runegriffe et elfe de Llanowar, dans cet ordre. Vous lancez Redirection, un éphémère qui dit "Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort ciblé" en ciblant Trace d'arc électrique. Vous pouvez changer la première cible en les elfes de Llanowar et la seconde en l'ours runegriffe.
- 115.7f.** Un sort ou une capacité peut « diviser » ou « distribuer » un effet (comme des blessures ou des marqueurs) entre une ou plusieurs cibles. Quand on change les cibles ou choisit des nouvelles cibles pour ce sort ou cette capacité, la division originelle ne peut pas être changée.
- 115.8** Les sorts et capacités modales peuvent avoir des exigences de ciblage différentes pour différents modes. Un effet qui autorise un joueur à changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité modale, ou à choisir de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité modale, n'autorise pas ce joueur à modifier son mode. (Cf. règle 700.2.)
- 115.9** Certains objets vérifient ce qu'un autre sort ou capacité cible. En fonction du phrasé, ils peuvent vérifier l'état actuel des cibles, l'état de la cible au moment où elle a été choisie, ou les deux.
- 115.9a.** Un objet qui cherche « [un sort ou une capacité] avec une cible unique » vérifie le nombre de fois qu'un objet ou un joueur a été choisi comme cible de ce sort ou de cette capacité lorsqu'il a été mis sur la pile, pas le nombre de ses cibles qui sont actuellement légales. Si le même objet ou joueur en est devenu une cible plus d'une fois, chacune de ces instances est comptée séparément.
- 115.9b.** Un objet qui cherche un « [un sort ou une capacité] qui cible [quelque chose] » vérifie l'état actuel des cibles de ce sort ou de cette capacité. Si un objet qu'il cible est toujours dans la zone où il s'attend à le trouver ou qu'un joueur qu'il cible est toujours dans la partie, l'information actuelle de cette cible est utilisée, et ce même si elle s'avère ne pas être actuellement légale pour ce sort ou cette capacité. Si un objet qu'il cible ne se trouve plus dans la zone où il s'attend à le trouver ou que le joueur qu'il cible n'est plus dans la partie, cette cible est ignorée ; ses dernières informations connues ne sont pas utilisées.
- 115.9c.** Un objet qui cherche « [un sort ou une capacité] qui cible uniquement [quelque chose] », vérifie le nombre d'objets ou joueurs différents qui ont été choisis comme cible de ce sort ou de cette capacité lorsqu'il a été mis sur la pile (modifiés éventuellement par des effets qui ont modifié ces objets ou joueurs), pas le nombre de ces objets ou joueurs qui sont actuellement des cibles légales. Si ce nombre est égal à un (même si le sort ou la capacité cible cet objet ou ce joueur plusieurs fois), l'état actuel de la cible de ce sort ou cette capacité est vérifié comme décrit dans la règle 115.9b.
- 115.10** Les sorts et les capacités peuvent affecter des objets et des joueurs qu'ils ne ciblent pas. En général, ces objets et ces joueurs ne sont pas choisis avant que le sort ou la capacité ne se résolve. (Cf. règle 608, « Résoudre les sorts et les capacités. »)
- 115.10a.** Le fait qu'un objet ou qu'un joueur soit affecté par un sort ou une capacité ne fait pas de cet objet ou de ce joueur une cible de ce sort ou de cette capacité. À moins que cet objet ou ce joueur ne soit identifié par le mot « cible » ou « ciblé » dans le texte de ce sort ou de cette capacité, ou dans la règle pour cette capacité mot-clé, il ne s'agit pas d'une cible.

115.10b. En particulier, le mot « vous » sur le texte d'un objet n'indique pas une cible.

116. Actions spéciales

116.1 Les actions spéciales sont des actions qu'un joueur peut effectuer lorsqu'il a la priorité et qui n'utilisent pas la pile. Il ne faut pas les confondre avec les actions obligatoires du tour et les actions basées sur un état, que le jeu génère automatiquement. (Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour » et règle 704, « Actions basées sur un état. »)

116.2 Il existe dix actions spéciales :

116.2a. Jouer un terrain est une action spéciale. Pour jouer un terrain, un joueur met ce terrain sur le champ de bataille depuis la zone où il se trouvait (généralement la main de ce joueur). Par défaut, un joueur ne peut prendre cette action qu'une seule fois pendant son tour. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il a la priorité et où la pile est vide pendant une phase principale de son tour. (Cf. règle 305, « Terrains »)

116.2b. Retourner une créature face cachée face visible est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il a la priorité. (Cf. règle 708, « Sorts et permanents face cachée. »)

116.2c. Certains effets autorisent un joueur à effectuer une action à un moment ultérieur, généralement afin de mettre fin à un effet continu ou d'empêcher le déclenchement d'une capacité déclenchée retardée. Faire cela constitue une action spéciale. Un joueur peut effectuer une telle action tant que l'effet le lui permet à tout moment où il a la priorité, sauf si l'effet spécifie une autre restriction de timing.

116.2d. Certains effets issus de capacités statiques autorisent un joueur à effectuer une action pour ignorer l'effet de cette capacité pour une période donnée. Faire ainsi constitue une action spéciale. Un joueur peut effectuer une telle action à tout moment où il a la priorité.

116.2e. Une carte (Vautours tournoyant) a la capacité « Vous pouvez vous défausser des Vautours tournoyant à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. » Faire ainsi constitue une action spéciale. Un joueur peut effectuer une telle action à tout moment où il a la priorité.

116.2f. Un joueur qui a une carte avec la suspension dans sa main peut exiler cette carte. C'est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il a la priorité, mais uniquement dans le cas où il peut commencer à lancer cette carte en la mettant sur la pile. (Cf. règle 702.62, « Suspension. »)

116.2g. Un joueur qui a choisi un compagnon peut payer {3} pour mettre cette carte depuis l'extérieur de la partie dans sa main. Il s'agit d'une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide pendant une des phases principales de son tour, mais seulement s'il ne l'a pas encore fait pendant cette partie. (Cf. règle 702.139, « Compagnon »).

116.2h. Un joueur ayant une carte avec la prédiction dans sa main peut payer {2} et l'exiler face cachée. C'est une action spéciale. Un joueur peut réaliser cette action à tout moment où il a la priorité pendant son tour. (Cf. règle 702.143 « Prédiction. »)

116.2i. Dans une partie de Planechase, lancer le dé planaire est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action spéciale à tout moment où il a la priorité et où la pile est vide pendant une des phases principales de son tour. Effectuer cette action coûte au joueur une quantité de mana égale au nombre de fois qu'il a déjà effectué cette action ce tour-ci. Notez que ce nombre ne sera pas égal au nombre de fois que le dé planaire a été lancé ce tour-ci si un effet a fait lancer le dé planaire au joueur ce tour-ci. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

116.2j. Dans une partie de Draft Conspiracy, retourner face visible une carte de conspiration face cachée dans la zone de commandement est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il a la priorité. (Cf. règle 905.4a.)

116.3 Si un joueur effectue une action spéciale, ce joueur reçoit la priorité une fois l'action effectuée.

117. Timing et priorité

- 117.1** À moins qu'un sort ou qu'une capacité ne demande à un joueur d'effectuer une action, celui des joueurs qui peut, à un moment donné, effectuer des actions est déterminé par un système de priorité. Le joueur ayant la priorité peut lancer des sorts, activer des capacités activées et effectuer des actions spéciales.
- 117.1a.** Un joueur peut lancer un sort d'éphémère à tout moment où il a la priorité. Un joueur peut lancer un sort non-éphémère pendant sa phase principale à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide.
- 117.1b.** Un joueur peut activer une capacité activée à tout moment où il a la priorité.
- 117.1c.** Un joueur peut effectuer certaines actions spéciales à tout moment où il a la priorité. Un joueur peut effectuer d'autres actions spéciales pendant sa propre phase principale à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide. (Cf. règle 116, « Actions spéciales. »)
- 117.1d.** Un joueur peut activer une capacité de mana lorsqu'il a la priorité, lorsqu'il lance un sort ou active une capacité qui demande un paiement en mana, ou lorsqu'une règle ou un effet demande un paiement en mana (même au milieu du lancement ou de la résolution d'un sort ou de l'activation ou de la résolution d'une capacité).
- 117.2** Les autres types de capacités et d'actions sont automatiquement générés ou effectués par les règles du jeu, ou sont effectués par des joueurs sans que ceux-ci ne reçoivent la priorité.
- 117.2a.** Les capacités déclenchées peuvent se déclencher à tout moment, même lorsqu'un sort est en train d'être lancé, lorsqu'une capacité est en train d'être activée, ou un sort ou une capacité est en train de se résoudre. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »). Toutefois, rien ne se produit réellement au moment où une capacité se déclenche. Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, chaque capacité qui s'est déclenchée mais qui n'a pas encore été mise sur la pile est mise sur la pile. (Cf. règle 117.5.)
- 117.2b.** Les capacités statiques affectent le jeu de manière continue. La priorité ne s'applique pas à elles. (Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques », et règle 611, « Effets continus. »)
- 117.2c.** Certaines actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque certaines étapes et phases commencent. Elles sont gérées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. (Cf. règle 117.3a). D'autres actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque chaque étape et phase se termine ; aucun joueur ne reçoit la priorité après cela. (Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour. »)
- 117.2d.** Certaines actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque certaines conditions sont remplies. (Cf. règle 704). Elles sont gérées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. (Cf. règle 117.5.)
- 117.2e.** Un sort ou une capacité qui est en train de se résoudre peut demander à un joueur de faire un choix ou d'effectuer une action, ou peut autoriser un joueur à activer une capacité de mana. Même si un joueur fait ainsi, aucun joueur n'a la priorité pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. (Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »)
- 117.3** Lequel des joueurs a la priorité est déterminé par les règles suivantes :
- 117.3a.** Le joueur actif reçoit la priorité au début de la plupart des étapes et des phases, après que les actions obligatoires du tour (comme piocher une carte pendant l'étape de pioche ; cf. règle 703) ont été gérées et que les capacités qui se déclenchent au début de cette phase ou étape ont été mises sur la pile. Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement. Les joueurs ne reçoivent généralement pas la priorité pendant l'étape de nettoyage (cf. règle 514.3)
- 117.3b.** Le joueur actif reçoit la priorité après qu'un sort ou une capacité (autre qu'une capacité de mana) se soit résolu.
- 117.3c.** Si un joueur a la priorité lorsqu'il lance un sort, active une capacité, ou effectue une action spéciale, ce joueur reçoit ensuite la priorité.
- 117.3d.** Si un joueur a la priorité et qu'il choisit de n'effectuer aucune action, ce joueur passe la priorité. Si du

mana se trouve dans la réserve de ce joueur, il annonce le mana qui s'y trouve. Puis le joueur suivant dans l'ordre du tour reçoit la priorité.

117.4 Si tous les joueurs passent successivement la priorité (en d'autres termes, si tous les joueurs passent la priorité sans effectuer aucune action), le sort ou la capacité se trouvant sur le sommet de la pile se résout ou, si la pile est vide, la phase ou l'étape se termine.

117.5 Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, le jeu effectue d'abord toutes les actions basées sur un état applicables en tant qu'événement unique (cf. règle 704, « Actions basées sur un état »), puis répète ce processus jusqu'à qu'aucune action basée sur un état ne soit effectuée. Puis les capacités déclenchées sont mises sur la pile (cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »). Ces étapes se répètent dans cet ordre jusqu'à ce qu'aucune nouvelle action basée sur un état ne soit effectuée et qu'aucune capacité ne se déclenche. Puis le joueur qui devait recevoir la priorité la reçoit.

117.6 Dans une partie en équipes avec tours partagés, ce sont les équipes plutôt que les joueurs qui ont la priorité. (Cf. règle 805, « Parties en équipes avec tours partagés. »)

117.7 Si un joueur ayant la priorité lance un sort ou active une capacité activée alors qu'un autre sort ou capacité est déjà sur la pile, le nouveau sort est lancé ou la nouvelle capacité est activée « en réponse » au dernier sort ou à la dernière capacité. Le nouveau sort ou la nouvelle capacité se résoudra en premier. (Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »)

118. Coûts

118.1 Un coût est une action ou un paiement nécessaire afin d'effectuer une autre action ou d'empêcher une autre action. Pour payer un coût, un joueur exécute les instructions indiquées par le sort, la capacité, ou l'effet qui demande le paiement de ce coût.

118.2 Si un sort demande un paiement en mana, le joueur payant le coût a l'opportunité d'activer des capacités de mana. Payer le coût pour lancer un sort ou activer une capacité activée suit les étapes décrites dans les règles 601.2f-h.

118.3 Un joueur ne peut payer un coût à moins qu'il ne possède les ressources suffisantes pour le payer complètement. Par exemple, un joueur avec seulement 1 point de vie ne peut pas payer un coût de 2 points de vie, et un permanent déjà engagé ne peut pas être engagé pour payer un coût. (Cf. règle 202, « Coût de mana et couleur », et règle 602, « Activer des capacités activées. »)

118.3a. Le paiement de mana se fait en retirant la quantité de mana indiquée de la réserve d'un joueur. (Un joueur peut toujours payer 0 mana.) S'il reste du mana dans la réserve après ce paiement, le joueur annonce quel mana s'y trouve encore.

118.3b. Le paiement de points de vie se fait en soustrayant le nombre de points de vie indiqué du total de points de vie d'un joueur. (Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie.)

118.3c. Activer une capacité de mana n'est pas obligatoire, même si le paiement d'un coût l'est.

Exemple : Un joueur contrôle un Golem de Magnétite, qui dit : « Les sorts non-artefact coûtent {1} de plus à lancer. » Un autre joueur retire le dernier marqueur « temps » d'une carte de rituel suspendue. Ce joueur doit lancer ce sort si possible, mais cela coûte {1}. Ce joueur est obligé de dépenser payer ce coût s'il a assez de mana dans sa réserve, mais il n'est pas obligé d'activer une capacité de mana pour produire ce mana. S'il ne le fait pas, la carte reste exilée.

118.4 Certains coûts incluent un {X} ou un X. (Cf. règle 107.3.)

118.5 Certains coûts sont représentés par {0}, ou sont réduits à {0}. L'action qu'un joueur doit faire pour payer un tel coût est l'annonce du paiement. Même si ce coût ne demande aucune ressource, il n'est pas automatiquement payé.

118.5a. Un sort dont le coût de mana est {0} doit tout de même être lancé de la même manière qu'un sort avec un coût supérieur à zéro ; il ne se lancera pas de lui-même automatiquement. Cela est également vrai pour

une capacité activée dont le coût est de {0}.

118.6 Certains objets n'ont pas de coût de mana. Ceci représente un coût non payable. Une capacité peut également avoir un coût non payable si son coût est basé sur le coût de mana d'un objet ne possédant pas de coût de mana. Tenter de lancer un sort ou une capacité activée qui possède un coût non payable est une action légale. Toutefois, tenter de payer un coût non payable constitue une action illégale.

118.6a. Si un coût non payable est augmenté par un effet ou un coût supplémentaire imposé, le coût demeure non payable. Si un coût alternatif est appliqué à un coût non payable, y compris un effet qui autorise un joueur à lancer un sort sans payer son coût de mana, le coût alternatif peut être payé.

118.7 Ce qu'un joueur doit effectuer afin de payer un coût peut être modifié ou réduit par des effets. Si la composante mana d'un coût est réduite à rien du fait d'une réduction de coût, elle est considérée comme étant {0}. Payer un coût modifié ou réduit par un effet est considéré comme payer le coût original.

118.7a. Les effets qui réduisent un coût d'une certaine quantité de mana générique affecte uniquement la composante de mana générique du coût. Ils ne peuvent pas affecter les composantes colorées ou incolores de ce coût.

118.7b. Si un coût est réduit d'une certaine quantité de mana coloré ou incolore, mais que le coût ne requiert pas de mana de ce type, alors ce coût est réduit de la même quantité de mana générique.

118.7c. Si un coût est réduit d'une certaine quantité de mana coloré qui dépasse sa composante en mana coloré de cette couleur, alors sa composante en mana coloré de cette couleur est réduite à néant et sa composante en mana générique est réduite de la différence.

118.7d. Si un coût est réduit d'une certaine quantité de mana incolore qui dépasse sa composante de mana incolore, la composante de mana incolore du coût est réduite à néant et sa composante en mana générique est réduite de la différence.

118.7e. Si un coût est réduit à un montant de mana représenté par un symbole de mana hybride, le joueur payant ce coût choisit une des deux moitiés de ce symbole au moment où la réduction de coût est appliquée (cf. règle 601.2f). Si une moitié colorée est choisie, le coût est réduit d'un mana de cette couleur. Si une moitié générique est choisie, le coût est réduit d'un montant de mana générique égal au nombre de cette moitié.

118.7f. Si un coût est réduit par une quantité de mana représenté par un symbole de mana Phyrexian, le coût est réduit d'un mana de la couleur de ce symbole.

118.7g. Si un coût est réduit par une quantité de mana représenté par un ou plusieurs symboles de manas neigeux, le coût est réduit d'autant de manas génériques.

118.8 Certains sorts et certaines capacités ont des coûts supplémentaires. Un coût supplémentaire est un coût indiqué dans le texte de règle d'un sort ou appliqué à un sort ou à une capacité par un autre effet, que son contrôleur doit payer au même moment que ce joueur paie le coût de mana du sort ou le coût d'activation de la capacité. Notez que certains coûts supplémentaires sont inclus dans des mots-clés ; (cf. règle 702.)

118.8a. N'importe quelle quantité de coûts supplémentaires peut être appliquée à un sort en train d'être lancé ou à une capacité en train d'être activée. Le contrôleur de ce sort ou de cette capacité annonce son intention de payer chacun de ces coûts, s'il le souhaite, comme indiqué dans la règle 601.2b.

118.8b. Certains coûts supplémentaires sont optionnels.

118.8c. Si un effet demande à un joueur de lancer un sort « si possible », et que ce sort a un coût supplémentaire obligatoire qui inclut des actions impliquant des cartes ayant une certaine qualité dans une zone cachée, le joueur n'est pas obligé de lancer ce sort, même si ces cartes sont présentes dans cette zone.

118.8d. Les coûts supplémentaires ne modifient que ce que le contrôleur d'un sort doit payer pour le lancer, pas le coût de mana du sort. Les sorts et les capacités qui cherchent le coût de mana de ce sort ne voient que la valeur originelle du coût de mana.

118.9 Certains sorts ont un coût alternatif. Un coût alternatif est un coût indiqué dans le texte d'un sort, ou qui lui est appliqué par un autre effet, que son contrôleur peut payer plutôt que de payer le coût de mana du sort. Les coûts alternatifs sont habituellement rédigés de la manière suivante : « Vous pouvez [action] plutôt que de payer le coût de mana de [cet objet] », ou « Vous pouvez lancer [cet objet] sans payer son coût de mana. » Notez que certains coûts alternatifs sont indiqués dans les mots-clés ; (cf. règle 702.)

118.9a. Un seul coût alternatif peut être appliqué à un sort en train d'être lancé. Le contrôleur du sort annonce son intention de payer ce coût comme indiqué dans la règle 601.2b.

118.9b. Les coûts alternatifs sont généralement optionnels. Un effet qui permet de lancer un sort peut nécessiter le paiement d'un coût alternatif.

118.9c. Un coût alternatif ne modifie que ce que le contrôleur d'un sort doit payer pour le lancer, pas le coût de mana du sort. Les sorts et les capacités qui cherchent le coût de mana de ce sort ne voient que la valeur originelle du coût de mana.

118.9d. Si un coût alternatif est payé afin de lancer un sort, tout coût supplémentaire, augmentation de coût et réduction de coût qui affecte ce sort est appliqué à ce coût alternatif. (Cf. règle 601.2f.)

118.10 Chaque paiement d'un coût ne s'applique qu'à un seul sort, capacité ou effet. Par exemple, un joueur ne peut pas sacrifier une seule créature pour activer les capacités activées de deux permanents qui chacune demande le sacrifice d'une créature comme coût. De même, la résolution d'un sort ou d'une capacité ne paie pas le coût d'un autre sort ou d'une autre capacité, même si une partie de son effet fait la même chose que ce qui est demandé par l'autre coût.

118.11 Les actions effectuées lors du paiement d'un coût peuvent être modifiées par des effets. Même si elles ont été modifiées, c'est-à-dire que les actions qui sont effectuées ne correspondent pas aux actions demandées, le coût a tout de même été payé.

Exemple : Un joueur contrôle Vortex psychique, un enchantement avec un coût d'entretien cumulatif de « piocher une carte », et Familier tenace, une créature qui dit : « Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez sauter cette pioche à la place. » Le joueur peut décider de payer le coût d'entretien cumulatif du Vortex Psychique puis de ne piocher aucune carte au lieu de piocher le nombre correspondant. Le coût d'entretien cumulatif a tout de même été payé.

118.12 Certains sorts, capacités activées, et capacités déclenchées disent : « [Faites quelque chose]. Si [un joueur] [le fait, ne le fait pas, ou ne peut pas le faire], [effet] ». Ou « [Un joueur] peut [faire quelque chose]. Si [ce joueur] [le fait, ne le fait pas, ou ne peut pas le faire], [effet]. » L'action [faire quelque chose] est un coût, payé lorsque la capacité ou le sort se résout. La clause « Si [un joueur] [le fait, ne le fait pas, ou ne peut pas le faire] » vérifie si le joueur a choisi de payer un coût optionnel ou a commencé à payer un coût obligatoire, quels que soient les événements qui sont réellement intervenus.

Exemple : Vous contrôlez Immobilisation, un enchantement qui dit : « Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chaque adversaire de ce joueur pioche trois cartes ». Un sort est lancé, déclenchant la capacité de l'Immobilisation. Puis une capacité qui exile l'Immobilisation est activée. Lorsque la capacité de l'Immobilisation se résout, vous n'êtes plus capable de payer le coût « sacrifiez l'Immobilisation ». Aucun joueur ne pioche de carte.

Exemple : Votre adversaire a lancé Rassembler des spécimens, sort qui dit : « Si une créature devait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, elle arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle à la place. » Vous contrôlez un Dermoplasme face-cachée, une créature avec la mue qui dit : « Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec la mue de votre main, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire. » Vous retournez le Dermoplasme face visible, et vous choisissez de mettre une carte de créature avec la mue depuis votre main sur le champ de bataille. Du fait de Rassembler des spécimens, elle arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de votre adversaire au lieu du vôtre. Toutefois, comme vous avez

choisi de payer le coût, le Dermoplasme est renvoyé dans la main de son propriétaire.

118.12a. Certains sorts, capacités activées, et capacités déclenchées disent « [Faites quelque chose] à moins [qu'un joueur ne fasse quelque chose d'autre]. » Cela signifie la même chose que « [Un joueur peut faire quelque chose d'autre]. Si [ce joueur ne le fait pas], [faites quelque chose]. »

118.12b. Certains effets donnent à un joueur l'opportunité de choisir de chercher dans une zone et de faire des actions supplémentaires avec les cartes trouvées dans cette zone, suivi par une clause « Si [un joueur] fait ainsi. » Cette clause vérifie si le joueur a choisi de chercher, pas si le joueur a effectué une des actions supplémentaires.

118.13 Certains coûts contiennent des symboles de mana qui peuvent être payés de plusieurs façons. Il s'agit notamment des symboles de mana hybrides et des symboles de mana Phyrexian.

118.13a. Si le coût en mana d'un sort ou le coût d'activation d'une capacité activée contient un symbole de mana qui peut être payé de plusieurs façons, le choix du mode de paiement pour ce symbole est fait lorsque son contrôleur propose ce sort ou cette capacité (cf. règle 601.2 b).

118.13b. Si un coût payé pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité contient un symbole de mana qui peut être payé de plusieurs manières, le joueur qui paie ce coût choisit comment payer ce symbole immédiatement avant de payer ce coût.

118.13c. Si le coût associé à une action spéciale contient un symbole de mana qui peut être payé de plusieurs façons, le joueur effectuant l'action spéciale choisit comment payer ce symbole immédiatement avant de payer ce coût.

119. Points de vie

119.1 Chaque joueur commence la partie avec un total de points de vie de départ de 20. Certaines variantes de jeu utilisent un total de points de vie de départ différent.

119.1a. Dans une partie en Troll à deux têtes, le total de points de vie de départ de chaque équipe est de 30. (Cf. règle 810, « Variante du Troll à deux têtes. »)

119.1b. Dans une partie en Vanguard, le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 20 plus ou moins la modification de points de vie de sa carte Vanguard. (Cf. règle 902, « Vanguard. »)

119.1c. Dans une partie de Commander, le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 40. (Cf. règle 903, « Commander. »)

119.1d. Dans une partie de Brawl un contre un, les points de vie de départ de chaque joueur sont de 25. Dans une partie de Brawl multi-joueurs, les points de vie de départ de chaque joueur sont de 40. (Cf. règles 903.12 « variante Brawl »)

119.1e. Dans une partie d'Archenemy, le total de points de vie de départ de l'Archenemy est de 40. (Cf. règle 904, « Archenemy. »)

119.2 Des blessures infligées normalement à un joueur font que ce joueur perd autant de points de vie. (Cf. règle 120.3.)

119.3 Si un effet fait gagner ou perdre des points de vie à un joueur, le total de points de vie de ce joueur est ajusté en conséquence.

119.4 Si un coût ou un effet autorise un joueur à payer un montant de points de vie strictement supérieur à 0, le joueur ne peut le faire que si son total de points de vie est supérieur ou égal au montant du paiement. Si un joueur paie des points de vie, le paiement est soustrait de son total de points de vie ; en d'autres termes, ce joueur perd ce nombre de points de vie.

119.4a. Si un coût ou un effet autorise un joueur à payer un montant de points de vie strictement supérieur à 0

dans une partie en Troll à Deux Têtes, le joueur ne peut le faire que si le total de points de vie de son équipe est supérieur ou égal au total des points de vie de l'ensemble des membres de l'équipe qui paie ce coût ou cet effet. Si un joueur paie des points de vie, le paiement est soustrait du total de points de vie de son équipe.

119.4b. Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie, quel que soit leur total de points de vie (ou celui de leur équipe) et même si un effet dit qu'un joueur ne peut pas dépenser de point de vie.

119.5 Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, le joueur gagne ou perd le montant de points de vie nécessaire afin d'arriver au nouveau total.

119.6 Si un joueur a 0 point de vie ou moins, ce joueur perd la partie comme action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

119.7 Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas gagner de points de vie, ce joueur ne peut pas faire un échange qui augmenterait son total de points de vie ; dans ce cas, l'échange n'a pas lieu. De manière similaire, si un effet redistribue les totaux de points de vie, un joueur ne peut pas recevoir un nouveau total de points de vie tel que le nouveau total augmenterait. De plus, un coût qui implique que ce joueur gagne des points de vie ne peut pas être payé, et un effet de remplacement qui aurait remplacé un événement de gain de points de vie affectant ce joueur ne fera rien.

119.8 Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas perdre de point de vie, ce joueur ne peut pas faire un échange qui diminuerait son total de points de vie ; dans ce cas, l'échange n'a pas lieu. De manière similaire, si un effet redistribue les totaux de points de vie, un joueur ne peut pas recevoir un nouveau total de points de vie tel que le nouveau total diminuerait. De plus, un coût qui implique que ce joueur perde des points de vie ne peut pas être payé.

119.9 Certaines capacités déclenchées sont rédigées « À chaque fois qu'[un joueur] gagne des points de vie, ... » De telles capacités sont traitées comme si elles étaient rédigées « À chaque fois qu'une source fait qu'[un joueur] gagne des points de vie, ... ». Si un joueur gagne 0 point de vie, aucun gain de vie n'a eu lieu, et ces capacités ne vont pas se déclencher.

119.10 Certains effets de remplacement disent, « Si [un joueur] devait gagner des points de vie, ... » De telles capacités sont traitées comme si elles disaient, « Si une source devrait causer à [un joueur] un gain de points de vie, ... » Si un joueur gagne 0 point de vie, aucun événement de gain de point de vie n'a lieu, et ces effets ne s'appliquent pas.

120. Blessures

120.1 Les objets peuvent infliger des blessures aux créatures, aux Planeswalkers et aux joueurs. Cela a généralement un effet nuisible sur l'objet ou le joueur qui reçoit les blessures. Un objet qui inflige des blessures est la source de ces blessures.

120.1a. Un objet qui n'est ni une créature ni un Planeswalker ne peut pas se voir infliger de blessures.

120.2 Tout objet peut infliger des blessures.

120.2a. Des blessures peuvent être infligées à l'issue d'un combat. Chacune des créatures attaquantes et bloqueuses infligent des blessures de combat égales à leur force pendant l'étape des blessures de combat.

120.2b. Des blessures peuvent être infligées comme effet d'un sort ou d'une capacité. Le sort ou la capacité précise quel objet inflige ces blessures.

120.3 Les blessures peuvent avoir un ou plusieurs des résultats suivants, selon que ce qui reçoit les blessures est un permanent ou un joueur, selon les caractéristiques de la source des blessures et selon les caractéristiques de ce qui reçoit les blessures (si c'est un permanent).

120.3a. Les blessures infligées à un joueur par une source sans l'infection font perdre à ce joueur autant de points de vie.

120.3b. Les blessures infligées à un joueur par une source avec l'infection font que le contrôleur de la source

donne au joueur autant de marqueurs « poison ».

120.3c. Les blessures infligées à un Planeswalker provoquent le retrait d'autant de marqueurs loyauté de ce Planeswalker.

120.3d. Les blessures infligées à une créature par une source avec le flétrissement et/ou l'infection font que le contrôleur de la source met autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature.

120.3e. Les blessures infligées à une créature par une source sans le flétrissement ou l'infection font qu'autant de blessures sont marquées sur cette créature.

120.3f. Les blessures infligées par une source ayant le lien de vie provoquent, en plus des autres conséquences des blessures, le gain d'autant de points de vie par le contrôleur de cette source.

120.4 Les blessures sont traitées par un processus en quatre parties.

120.4a. Premièrement, si un effet infligeant des blessures indique que le surplus de blessures qui devrait être infligés à un permanent sont infligés à un autre permanent ou joueur à la place, l'événement des blessures est modifié en conséquence. Si le premier permanent est une créature, le surplus de blessures correspond à la quantité de blessures supérieure au nombre de blessures qui serait mortel, en tenant compte des blessures déjà marquées sur la créature et des blessures d'autres sources qui seraient infligées en même temps. (Cf. règle 120.6.) Toute quantité de blessures supérieure à 1 est un surplus de blessures si la source qui inflige ces blessures à une créature a le contact mortel (cf. règle 702.2). Si le premier permanent est un planeswalker, le surplus de blessures est le montant de blessures dépassant la loyauté de ce planeswalker, en tenant compte des blessures d'autres sources qui seraient infligées en même temps. Si le premier permanent est à la fois une créature et un planeswalker, le surplus de blessures est la plus élevée de ces deux quantités.

120.4b. Deuxièmement, les blessures sont infligées, modifiées par les effets de remplacement et de prévention qui interagissent avec les blessures. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement », et règle 615 « Effets de prévention. ») Les capacités qui se déclenchent lorsque des blessures sont infligées se déclenchent à ce moment et attendent d'être mises sur la pile.

120.4c. Troisièmement, les blessures qui ont été infligées sont changées en leurs résultats, modifiées par les effets de remplacement qui interagissent avec ces résultats (comme la perte de points de vie ou les marqueurs).

120.4d. Enfin, l'événement de blessures a lieu.

Exemple : Un joueur contrôle Réverbération de faveur, un enchantement qui dit : « Si vous devez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce montant à la place », attaque avec une créature 3/3 avec la flétrissure et le lien de vie. Elle est bloquée par une créature 2/2, et le joueur défenseur lance un sort qui prévient les 2 prochaines blessures qui devraient être infligées à la créature bloqueuse. L'événement de blessures est, au début, [3 blessures sont infligées à la créature 2/2, 2 blessures sont infligées à la créature 3/3]. L'effet de prévention est appliqué, ainsi l'événement de blessures devient [1 blessure est infligée à la créature 2/2, 2 blessures sont infligées à la créature 3/3]. Elles sont changées en leur résultat, et l'événement de blessures est maintenant [un marqueur -1/-1 est placé sur la créature 2/2, le joueur actif gagne 1 point de vie, 2 blessures sont marquées sur la créature 3/3]. L'effet de la Réverbération de faveur est appliqué, et l'événement de blessures devient [un marqueur -1/-1 est placé sur la créature 2/2, le joueur actif gagne 2 points de vie, 2 blessures sont marquées sur la créature 3/3]. Puis l'événement de blessures a lieu.

Exemple : Le joueur défenseur contrôle une créature et Adoration, un enchantement qui dit : « Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de point de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place. » Ce joueur est à 2 points de vie, et est attaqué par deux créatures 5/5 imblocables. Le joueur lance Frappé par le respect, qui dit : « La prochaine fois que la créature ciblée devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez autant de point de vie que le nombre de blessures prévenues ainsi »,

ciblant un des attaquants. L'événement des blessures est, au début, [10 blessures sont infligées au joueur défenseur]. L'effet de Frappé par le respect est appliqué, ainsi l'événement des blessures devient [5 blessures sont infligées au joueur défenseur, le joueur défenseur gagne 5 points de vie]. Ceci est changé en ses résultats, ainsi l'événement des blessures est maintenant [le joueur défenseur perd 5 points de vie, le joueur défenseur gagne 5 points de vie]. L'effet de l'Adoration voit que l'événement de blessures ne devrait pas réduire le total de points de vie du joueur à moins de 1, donc l'effet de l'Adoration ne s'applique pas. Puis l'événement des blessures a lieu.

120.5 Ce ne sont pas les blessures infligées à une créature ou à un Planeswalker qui le détruisent. De même, ce n'est pas la source de ces blessures qui le détruit. Plutôt, ce sont des actions basées sur un état qui peuvent détruire une créature ou un Planeswalker, ou le mettre dans le cimetière de son propriétaire d'une autre façon, du fait du résultat des blessures infligées à ce permanent. (Cf. règle 704.)

Exemple : Un joueur lance Foudre, un éphémère qui dit « Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible », ciblant une créature 2/2. Après que la Foudre a infligé 3 blessures à cette créature, la créature est détruite comme action basée sur un état. Ni la Foudre, ni les blessures infligées par la Foudre n'ont détruit cette créature.

120.6 Les blessures marquées sur une créature y demeurent jusqu'à l'étape de nettoyage, même si ce permanent cesse d'être une créature. Si le total des blessures marquées sur une créature est supérieur ou égal à son endurance, cette créature a subi des *blessures mortelles* et est détruite comme action basée sur un état. (Cf. règle 704). Toutes les blessures marquées sur un permanent sont retirées lorsqu'il régénère (cf. règle 701.15, « Régénération ») et pendant l'étape de nettoyage (cf. règle 514.2).

120.7 La source des blessures est l'objet qui les a infligées. Si un effet demande à un joueur de choisir une source de blessures, il peut choisir un permanent ; un sort sur la pile (y compris un sort de permanent), tout objet auquel fait référence un objet sur la pile ou un effet de remplacement en attente d'être appliqué ou une capacité déclenchée retardée en attente de déclenchement (même si cet objet n'est plus dans la zone où il était), ou un objet face visible dans la zone de commandement. Une source n'a pas besoin d'être capable d'infliger des blessures pour être un choix légal. (Cf. règle 609.7, « Sources de blessures »)

120.8 Si une source devait infliger 0 blessure, elle n'inflige aucune blessure. Cela signifie que les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées ne se déclenchent pas. Cela signifie également que les effets de remplacement qui devraient augmenter les blessures infligées par cette source, ou qui devraient faire que cette source inflige des blessures à un autre objet ou à un autre joueur, n'ont aucun événement à remplacer, ils n'ont donc aucun effet.

120.9 Si une capacité se déclenche pour des blessures infligées par une ou plusieurs sources spécifiques et que l'effet se réfère aux « blessures infligées », il se réfère uniquement à celles infligées par les sources spécifiées et non à celles infligées en même temps par d'autres sources.

120.10 Certaines capacités déclenchées vérifient si un surplus de blessures a été infligé à un permanent. Ces capacités sont vérifiées après que le permanent ait subi ces blessures d'une ou plusieurs sources. Si ces sources infligeaient ensemble à une créature une quantité de blessures supérieure à une quantité de blessures mortelles, un surplus de blessures égal à la différence est infligé à cette créature. Si ces sources infligeaient ensemble à un planeswalker une quantité de blessures supérieure à la loyauté de ce planeswalker avant que les blessures ne soient infligées, un surplus de blessures égal à la différence est infligé à ce planeswalker. Si un permanent est à la fois une créature et un planeswalker, le surplus de blessures infligé à ce permanent est la plus élevée de ces deux quantités.

121. Piocher une carte

121.1 Un joueur pioche une carte en mettant la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main. Il s'agit d'une action obligatoire du tour effectuée au début de l'étape de pioche de chacun des joueurs. Il peut également s'agir d'une partie d'un coût ou d'un effet d'un sort ou d'une capacité.

121.2 Les cartes peuvent uniquement être piochées une par une. Si un joueur doit piocher plusieurs cartes, ce joueur effectue autant de pioches d'une carte.

- 121.2a.** Une instruction de piocher plusieurs cartes peut être modifiée par des effets de remplacement qui font référence au nombre de cartes piochées. Cette modification se passe avant de considérer chacune des pioches de carte. (Cf. règle 616.1g)
- 121.2b.** Certains effets stipulent qu'un joueur ne peut pas piocher plus d'une carte chaque tour. De tels effets s'appliquent aux pioches de cartes individuelles. Les instructions demandant de piocher plusieurs cartes peuvent toujours être traitées partiellement. Cependant, si un effet propose à un joueur le choix de piocher plusieurs cartes, ce joueur ne peut pas effectuer ce choix. De la même manière, ce joueur ne peut pas payer un coût demandant entre autres choses de piocher plusieurs cartes.
- 121.2c.** Si plus d'un joueur reçoit l'instruction de piocher des cartes, le joueur actif pioche, dans un premier temps, toutes les cartes demandées, puis, tous les autres joueurs font de même, dans l'ordre du tour.
- 121.2d.** Si plus d'un joueur reçoit l'instruction de piocher des cartes dans une partie en équipes avec tours partagés (comme par exemple en Troll à deux têtes), dans un premier temps chaque joueur de l'équipe active pioche toutes les cartes demandées dans l'ordre choisi par l'équipe, puis l'équipe non-active suivante dans l'ordre du tour fait de même.
- 121.3** S'il n'y a plus de cartes dans la bibliothèque d'un joueur et qu'un effet donne la possibilité à ce joueur de piocher une carte, ce joueur peut choisir de faire cela. Toutefois, si un effet dit qu'un joueur ne peut pas piocher et qu'un autre effet donne la possibilité à ce joueur de piocher une carte, ce joueur ne peut pas choisir de faire cela.
- 121.3a.** Les mêmes principes s'appliquent si le joueur qui fait le choix n'est pas le même joueur que le joueur qui doit piocher une carte. Si ce dernier joueur n'a pas de carte dans sa bibliothèque, le choix peut être fait. Si un effet dit que ce dernier joueur ne peut pas piocher de carte, le choix ne peut pas être fait.
- 121.4** Un joueur qui tente de piocher une carte d'une bibliothèque qui ne contient aucune carte perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. cf. règle 704.)
- 121.5** Si un effet met des cartes dans la main d'un joueur depuis sa bibliothèque sans que le mot « piocher » ne soit utilisé, le joueur n'a pas pioché ces cartes. Cela fait une différence pour les capacités qui se déclenchent lors de la pioche de cartes et les effets qui remplacent la pioche de cartes, et aussi si la bibliothèque est vide.
- 121.6** Certains effets remplacent la pioche de cartes.
- 121.6a.** Un effet qui remplace la pioche d'une carte est appliqué même si aucune carte ne peut être piochée du fait qu'il n'y a aucune carte dans la bibliothèque du joueur affecté.
- 121.6b.** Si un effet remplace une pioche dans une séquence de pioches de cartes, l'effet modifié est effectué complètement avant la reprise de la séquence de pioches.
- 121.6c.** Certains effets effectuent des actions supplémentaires sur une carte après qu'elle a été piochée. Si la pioche est remplacée, l'action supplémentaire n'est effectuée sur aucune carte piochée du fait de cet effet de remplacement ou de tout effet de remplacement ultérieur.
- 121.7** Certains effets de remplacement ou de prévention ont pour conséquence la pioche d'une ou plusieurs cartes. Dans un tel cas, s'il y a des parties de l'événement original qui n'ont pas été remplacées, ces parties sont effectuées en premier, puis les cartes sont piochées une par une.
- 121.8** Si un sort ou une capacité fait piocher une carte alors qu'un sort est en train d'être lancé, la carte est laissée face cachée jusqu'au moment où le sort devient lancé (cf. règle 601.2i) ou que le processus de lancement est révoqué en arrière (cf. règle 726, « Gérer les actions illégales »). C'est également vrai lorsqu'une autre capacité est en train d'être activée. Si un effet autorise ou demande à un joueur de révéler une carte au moment où elle est piochée, elle est révélée après que le sort devient lancé ou la capacité activée. Lorsqu'elle est face cachée, la carte piochée est considérée comme n'ayant aucune caractéristique et ne peut pas être utilisée pour payer une partie du coût du sort ou de la capacité qui exigerait que la carte ait des caractéristiques spécifiques.
- 121.9** Si un effet donne à un joueur la possibilité de révéler une carte au moment où il la pioche, ce joueur peut

regarder la carte avant de choisir s'il la révèle.

122. Marqueurs

122.1 Un *marqueur* est un repère placé sur un objet ou un joueur qui modifie ses caractéristiques et/ou interagit avec une règle, une capacité ou un effet. Les marqueurs ne sont pas des objets et n'ont aucune caractéristique. En particulier, un marqueur n'est pas un jeton, et un jeton n'est pas un marqueur. Les marqueurs qui ont le même nom ou la même description sont interchangeables.

122.1a. Un marqueur +X/+Y sur une créature ou une carte de créature dans une zone autre que le champ de bataille, où X et Y sont des nombres, ajoutent X à la force de cet objet et Y à l'endurance de cet objet. De même, les marqueurs -X/-Y réduisent la force et l'endurance. (Cf. règle 613.4c.)

122.1b. Un marqueur mot-clé sur un permanent ou sur une carte dans une zone autre que le champ de bataille fait que cet objet gagne ce mot-clé. Les mots-clés existant sur des marqueurs mot-clé sont vol, initiative, double initiative, contact mortel, célérité, défense talismanique, indestructible, lien de vie, menace, portée, piétinement et vigilance, ainsi que toutes les variantes de ces mots clés. Cf. règle 613.1f.

122.1c. Le nombre de marqueurs loyauté sur un Planeswalker sur le champ de bataille indique la quantité de loyauté qu'il possède. Un Planeswalker avec une loyauté de 0 est mis dans le cimetière de son propriétaire comme action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

122.1d. Si un joueur a au moins 10 marqueurs « poison », il perd la partie la prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées. (Cf. règle 704). Un joueur est « empoisonné » s'il a au moins un marqueur « poison » (cf. règle 810 pour des règles additionnelles concernant la variante « Troll à deux têtes »).

122.2 Les marqueurs sur un objet ne sont pas conservés si cet objet change de zone. Ils ne sont pas « retirés ». Ils cessent simplement d'exister. (Cf. règle 400.7).

122.3 Si un permanent porte à la fois un marqueur +1/+1 et un marqueur -1/-1, N marqueurs +1/+1 et N marqueurs -1/-1 sont retirés du permanent comme action basée sur un état, où N est le plus petit nombre parmi le nombre de marqueurs +1/+1 et le nombre de marqueurs -1/-1 sur ce permanent. (Cf. règle 704.)

122.4 Si un permanent avec une capacité stipulant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type a plus de N marqueurs de ce type, on lui retire des marqueurs jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'N en tant qu'action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

122.5 Si un effet demande de « déplacer » un marqueur, cela signifie retirer un marqueur de l'objet sur lequel il se trouve actuellement et le mettre sur un autre objet. Si une de ces actions est impossible, il n'est pas possible de déplacer un marqueur, et aucun marqueur n'est retiré ou placé. Cela peut arriver si le premier et le deuxième objet sont le même objet ; si le premier objet n'a pas le bon type de marqueur ; si le second objet ne peut pas avoir de marqueur ; ou si un des objets n'est plus dans la bonne zone.

122.6 Certains sorts et capacités font référence au fait de mettre des marqueurs sur un objet. Cela fait référence au fait de placer des marqueurs sur cet objet alors qu'il se trouve sur le champ de bataille, et également à un objet qui se voit attribuer des marqueurs en arrivant sur le champ de bataille.

122.6a. Si un objet reçoit des marqueurs au moment où il arrive sur le champ de bataille, l'effet causant la mise de ces marqueurs précise éventuellement quel joueur les met si ce n'est pas le contrôleur. Si l'effet ne précise rien, le contrôleur de l'objet est celui qui met les marqueurs.

122.7 Une capacité qui se déclenche « Quand / Chaque fois que le N^{ième} marqueur [type] » est placé sur un objet, se déclenche lorsqu'un ou plusieurs marqueurs du type approprié sont placés sur l'objet, de telle sorte que l'objet avait moins de N marqueurs dessus avant et N ou plus marqueurs dessus après qu'ils y aient été posés.

122.8 Si une capacité déclenchée demande à un joueur de mettre les marqueurs d'un objet sur un autre objet et que la condition ou l'effet de déclenchement de cette capacité vérifie que l'objet avec ces marqueurs a quitté le champ de bataille, ce joueur ne déplace pas les marqueurs d'un objet à l'autre. Au contraire, il place le même nombre de marqueur de chaque type qu'avait le premier objet sur le deuxième objet.

2. Composantes d'une carte

200. Généralités

- 200.1** Les parties d'une carte sont : le nom, le coût de mana, l'illustration, l'indicateur de couleur, la ligne de type, le symbole d'extension, l'encadré de texte, la force et l'endurance, la loyauté, le modificateur de main, le modificateur de points de vie, le nom de l'illustrateur, les mentions légales et le numéro de collection. Certaines cartes possèdent plus d'une ou toutes ces parties
- 200.2** Certaines parties d'une carte sont aussi des caractéristiques de l'objet. (Cf. règle 109.3.)
- 200.3** Certains objets qui ne sont pas des cartes (jetons, copies de cartes, et copies de sorts) ont certaines des parties d'une carte, mais seulement celles qui sont aussi des caractéristiques. (Cf. règle 111 et 707.)

201. Nom

- 201.1** Le nom d'une carte est imprimé dans son coin supérieur gauche.
- 201.2** Le nom d'une carte est toujours considéré comme étant celui de la version anglaise de la carte, quelle que soit la langue dans laquelle elle est imprimée.
- 201.2a.** Deux objets ou plus portent le *même nom* s'ils ont au moins un nom en commun, même si un ou plusieurs de ces objets ont des noms supplémentaires. Un objet sans nom n'a pas le même nom qu'un autre objet, y compris un autre objet sans nom.
- 201.2b.** Certains sorts et capacités font référence à deux objets ou plus avec des noms différents. Ces objets ont des noms différents uniquement si chacun d'entre-eux a au moins un nom et si deux objets de ce groupe n'ont pas de nom en commun.
- Exemple : Un joueur contrôle Pacte de Liliana, qui dit, entre autres, « Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie. » Ce joueur contrôle trois démons avec des noms différents et une créature face cachée sans nom, avec un effet lui donnant le sous-type démon. Comme parmi les quatre créatures, une n'a pas de nom, ces quatre créatures ne comptent pas comme un groupe de quatre démons avec des noms différents. La capacité du Pacte de Liliana ne se déclenchera pas.*
- 201.2c.** Certains sorts ou capacités vérifient si un objet a un nom différent d'un deuxième objet ou d'un groupe d'objets. Le premier objet a un nom différent des autres s'il a au moins un nom et n'a aucun nom en commun avec l'un des autres objets, même si un ou plusieurs de ceux-ci n'ont pas de nom. Si le premier objet n'a pas de nom, il n'a pas de nom différent de celui des autres objets, même si ces autres objets eux-mêmes ont des noms.
- 201.3** Si un effet demande à un joueur de choisir le nom d'une carte, ce joueur doit choisir le nom d'une carte présente dans l'Oracle. (Cf. règle 108,1.) Un joueur ne peut pas choisir le nom d'un jeton, à moins qu'il ne s'agisse aussi du nom d'une carte.

- 201.3a.** Si un joueur doit nommer une carte avec certaines caractéristiques, le joueur doit choisir le nom d'une carte dont le texte Oracle correspond à ces caractéristiques. (Cf. règle 108.1.)

Exemple : Dépossession dit, entre autres, « Choisissez un nom de carte d'artefact. » Le joueur peut choisir le nom de n'importe quelle carte d'artefact, même celui d'un artefact qui n'est pas légal dans le format de la partie en cours. Le joueur ne peut pas choisir Île, même si une Île sur le champ de bataille a été transformé en artefact grâce à un effet quelconque. Ignorez toutes règles ou effets qui donnent à des cartes ces caractéristiques.

- 201.3b.** Si un joueur souhaite choisir le nom d'une carte double, il doit choisir le nom d'une de ses moitiés, mais pas les deux. (Cf. règle 709.) Si un joueur doit nommer une carte avec certaines caractéristiques, n'utilisez que les caractéristiques de cette moitié pour déterminer si ce nom peut être choisi.
- 201.3c.** Si un joueur souhaite choisir le nom alternatif d'une carte à inversion, il le peut. (Cf. règle 710.) Si un

joueur doit nommer une carte avec certaines caractéristiques, n'utilisez que les caractéristiques de cette carte après inversion pour déterminer si ce nom peut être choisi.

201.3d. Si un joueur souhaite choisir le nom du verso d'une carte double face, il le peut. (Cf. règle 712.) Si un joueur doit nommer une carte avec certaines caractéristiques, n'utilisez que les caractéristiques du verso pour déterminer si ce nom peut être choisie.

201.3e. Si un joueur souhaite choisir le nom des versos combinés d'une paire assimilée, il le peut. (Cf. règle 713.) Si un joueur doit nommer une carte avec certaines caractéristiques, n'utilisez que les caractéristiques de ces versos combinés pour déterminer si ce nom peut être choisie.

201.3f. Si un joueur souhaite choisir le nom alternatif d'une carte d'aventure, il le peut. (Cf. règle 716.) Si un joueur est invité à choisir un nom de carte avec certaines caractéristiques, utilisez les caractéristiques de la carte telles que modifiées par ses caractéristiques alternatives pour déterminer si ce nom peut être choisi.

201.4 Un texte qui fait référence à l'objet sur lequel il se trouve par son nom ne fait référence qu'à cet exemplaire précis de l'objet et à aucun autre objet avec ce nom, et ne tient compte d'aucun changement de nom qui pourrait avoir été généré par le jeu.

201.4a. Si l'effet d'une capacité donne à un objet une autre capacité, et que cette seconde capacité se réfère à la source de la première capacité par un nom, ce nom fait uniquement référence à l'objet spécifique qui est la source de cette capacité. La seconde capacité ne se réfère pas à un quelconque autre objet ayant le même nom que la source de la première capacité. Cependant, si la deuxième capacité a également déplacé la source de la première capacité vers une zone publique différente, le nom fait référence à l'objet que la source est devenue dans sa nouvelle zone. C'est aussi vrai si la deuxième capacité est copiée sur un nouvel objet.

Exemple : Résidus d'égout a une capacité qui dit : « À chaque fois qu'une créature non jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout. » La capacité donnée au jeton ne regarde que le nombre de marqueurs présents sur les Résidus d'égout qui l'ont créé et pas sur d'autres Résidus d'égout présents sur le champ de bataille. Une copie de ce jeton va aussi avoir une capacité qui se réfère uniquement aux Résidus d'égout qui ont créé le jeton originel.

201.4b. Si la capacité d'un objet se réfère à cet objet par son nom, et qu'un objet avec un nom différent acquiert cette capacité, chaque occurrence du premier nom objet dans la capacité acquise qui se réfère au premier objet par son nom doivent être traitées comme second nom.

Exemple : L'Élémental de vif-argent dit, entre autres, « {U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. » S'il acquiert une capacité qui dit « {G} : Régénérez le Troll à la trique » alors activer cette capacité régénérera l'Élémental de vif-argent et non pas le Troll à la trique dont il a obtenu cette capacité.

Exemple : Le Rayon glaciaire est un éphémère avec imprégnation d'arcane qui dit « Le Rayon glaciaire inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. » S'il est imprégné sur une Portée du kodama, c'est la Portée du kodama qui inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Exemple : Le Doppelganger dimir dit « {1}{U}{B} : Exilez la carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte et acquiert cette capacité. » On active la capacité du Doppelganger dimir en ciblant un Ours runegriffe. Le Doppelganger devient une copie de l'Ours runegriffe et acquiert une capacité qui doit être traitée comme disant : « Exilez la carte de créature ciblée d'un cimetière. L'Ours runegriffe devient une copie de cette carte et acquiert cette capacité. »

201.4c. Le texte imprimé sur certaines cartes légendaires se réfère à cette carte par une version raccourcie de son nom. Les occurrences du nom ainsi raccourci sont traitées comme si le nom complet de la carte était utilisé.

201.5 Les versions promotionnelles ou alternatives de certaines cartes comportent une barre de titre secondaire sous la ligne du nom. Le nom de la carte tel qu'il est répertorié par son texte Oracle est affiché dans la barre de titre secondaire et un autre nom apparaît dans le coin supérieur gauche. Pour les besoins de la construction de deck, des règles du jeu et des effets, ces cartes n'ont que le nom de carte spécifié dans la barre de titre secondaire. Le nom alternatif est considéré comme un texte d'ambiance et n'a aucun effet sur le jeu.

202. Coût de mana et couleur

202.1 Le coût de mana d'une carte est indiqué par des symboles de mana en haut de la carte. (Cf. règle 107.4.) Sur la plupart des cartes, ces symboles sont imprimés dans le coin en haut à droite. Quelques cartes de l'extension *Vision de l'Avenir* ont un cadre alternatif dans lequel les symboles de mana sont imprimés à gauche de l'illustration.

202.1a. Le coût de mana d'un objet représente ce qu'un joueur doit dépenser de sa réserve pour lancer la carte. A moins que le coût de mana d'un objet ne contienne des symboles de mana Phyrexian (cf. règle 107.4f), payer le coût de mana de cet objet nécessite de faire concorder les types de chaque symbole de mana coloré ou incolore avec le mana utilisé ainsi que de payer la quantité de mana générique indiquée dans le coût.

202.1b. Certains objets n'ont pas de coût de mana. Cela inclut normalement toutes les cartes de terrain, toutes les autres cartes qui n'ont pas de symbole de mana à l'endroit où leur coût de mana devrait apparaître, les jetons (à moins que l'effet qui les a créés ne précise autre chose) et les cartes *Magic* non traditionnelles. Ne pas avoir de coût de mana représente un coût impayable (cf. règle 118.6). Notez que les terrains sont joués sans payer de coût. (Cf. règle 305, « Terrains. »)

202.2 Un objet est de la couleur ou des couleurs des symboles de mana de son coût de mana, sans tenir compte de la couleur de son cadre.

202.2a. Les cinq couleurs sont blanc, bleu, noir, rouge et vert. Le symbole de mana blanc est {W}, le bleu {U}, le noir {B}, le rouge {R} et le vert {G}.

Exemple : Un objet avec un coût de mana de {2}{W} est blanc ; un objet avec un coût de mana de {2} est incolore, et un objet avec un coût de mana de {2}{W}{B} est à la fois blanc et noir.

202.2b. Les objets sans symbole de mana coloré dans leur coût de mana sont incolores.

202.2c. Un objet dont le coût de mana contient plusieurs symboles de mana coloré différents est de chacune des couleurs de ces symboles. La plupart des cartes multicolores sont imprimées avec un cadre doré, mais cela n'est pas une obligation pour qu'une carte soit considérée comme multicolore.

202.2d. Un objet dont le coût de mana contient des symboles de mana hybrides et/ou des symboles de mana Phyrexian est de chacune des couleurs de ces symboles, en plus de toute autre couleur dont l'objet pourrait être. (La plupart des cartes ayant un ou plusieurs symboles de mana hybrides sont imprimées avec un cadre bicolore. cf. règle 107.4e.)

202.2e. Un objet peut avoir un indicateur de couleur imprimé à la gauche de la ligne de type. Cet objet est de chaque couleur désignée par cet indicateur de couleur. (Cf. règle 204)

202.2f. Certains effets peuvent changer la couleur d'un objet, donner une couleur à un objet incolore, ou rendre incolore un objet coloré ; (cf. règle 105.3.)

202.3 La valeur de mana d'un objet est le nombre total de manas dans son coût de mana, quelle qu'en soit la couleur.

Exemple : Un coût de mana de {3}{U}{U} donne une valeur de mana de 5.

202.3a. La valeur de mana d'un objet sans coût de mana est 0, à moins que cet objet soit la face verso d'un permanent double face transformable ou un permanent assimilé.

202.3b. La valeur de mana de la face verso d'un permanent ou d'un sort double face transformable est calculée comme s'il avait le coût de mana de sa face recto. Si un permanent ou un sort est une copie d'un côté verso d'une carte double face transformable (même si la carte représentant la copie est elle-même une

carte double face), la valeur de mana de la copie est 0.

Exemple : Maître-chasseur de la lande est une carte double face transformable avec un coût de mana de $\{2\}\{R\}\{G\}$. Sa valeur de mana est de 4. Après sa transformation en Ravageur de la lande, sa valeur de mana reste 4.

Exemple : Un clone arrive sur le champ de bataille en tant que copie de Ravageur de la lande. sa valeur de mana est 0.

Exemple : Aberration insectoïde est le côté verso d'une carte double face transformable dont le coût de mana est $\{U\}$. Il devient une copie de Ravageur de la lande. Sa valeur de mana devient 0.

202.3c. La valeur de mana d'un permanent assimilé est calculée comme s'il avait le coût de mana combiné des faces rectos de chaque carte qui le représente. Si un permanent est une copie d'un permanent assimilé (même si la carte représentant la copie est elle-même un permanent assimilé), la valeur de mana de ce permanent est 0.

202.3d. La valeur de mana d'une carte double qui n'est pas sur la pile ou d'un sort fusionné sur la pile est déterminé par la combinaison des coûts de mana de ses moitiés. Sinon, lorsqu'une carte double est sur la pile, la valeur de mana du sort est déterminée par le coût de mana de la moitié qui a été choisie pour être lancée. (Cf. règle 709, « Cartes doubles »)

202.3e. Quand on calcule la valeur de mana d'un objet comportant $\{X\}$ dans son coût de mana, X est considéré comme étant 0 à moins que l'objet ne soit dans la pile, auquel cas X vaut le nombre choisi.

202.3f. Quand on calcule la valeur de mana d'un objet contenant un symbole de mana hybride dans son coût de mana, le plus grand des deux nombres de chaque symbole hybride doit être utilisé.

Exemple : La valeur de mana d'une carte avec un coût de mana de $\{1\}\{W/U\}\{W/U\}$ est 3.

Exemple : La valeur de mana d'une carte avec un coût de mana de $\{2/B\}\{2/B\}\{2/B\}$ est 6.

202.3g. Chaque symbole de mana Phyrexian dans le coût de mana d'une carte vaut 1 pour sa valeur de mana.

Exemple : La valeur de mana d'une carte dont le coût de mana est $\{1\}\{W/P\}\{W/P\}$ est 3.

202.4 Aucun coût supplémentaire indiqué dans le texte de règle d'un objet ou imposé par un effet ne fait partie du coût de mana. (Cf. règle 601, « Lancer un sort »). Ces coûts sont payés en même temps que les autres coûts du sort.

203. Illustration

203.1 L'illustration est imprimée sur la moitié supérieure de la carte et n'affecte en rien la partie. Par exemple, une créature n'a la capacité vol que si cela est indiqué dans son texte de règle, même si elle est représentée en train de voler.

204. Indicateur de couleur

204.1 L'indicateur de couleur est imprimé à la gauche de la ligne de type directement en dessous de l'illustration. Il s'agit d'un symbole circulaire d'une ou plusieurs couleurs. Un indicateur de couleur se trouve généralement sur des cartes non-terrain sans coût de mana.

204.2 Un objet avec un indicateur de couleur est de chaque couleur désignée par cet indicateur de couleur.

205. Ligne de type

205.1 La ligne de type est imprimée directement sous l'illustration. Elle contient le(s) type(s) de carte de la carte. La ligne de type contient également le(s) sous-type(s) et/ou le(s) sur-type(s) de la carte, le cas échéant.

205.1a. Certains effets fixent le type d'un objet. Dans ce cas, le ou les nouveaux types remplacent tous les types existants. Les marqueurs, les effets et les blessures marquées sur l'objet sont conservés, même s'ils ne sont plus pertinents pour le nouveau type. De la même manière, si un effet fixe au moins un des sous-types de

l'objet, le ou les nouveaux sous-types remplacent le ou les sous-types existants de la liste de sous-type concernée (type de créature, de terrain, d'artefact, d'enchantement, de Planeswalker ou de sorts). Si on retire le type de carte d'un objet, les sous-types liés à ce type de carte ne restent que s'ils sont également des sous-types d'un nouveau type de la carte. Dans le cas contraire, ils disparaissent aussi longtemps que le type de carte est retiré. Retirer le sous-type d'un objet n'a aucun effet sur son type.

205.1b. Certains effets changent un type de carte, un sur-type ou un sous-type d'un objet mais précisent que celui-ci conserve un type de carte, un sur-type ou un sous-type qu'il possédait déjà. Dans de tels cas, tous les types, sur-types et sous-types existants sont conservés. Cette règle s'applique à tous les effets qui utilisent la phrase « en plus de ses autres types » ou qui précisent que quelque chose « est toujours un [type, sur-type ou sous-type]. » Certains effets permettent à un objet de devenir une créature-artefact. Ces effets permettent également à l'objet de conserver ses précédents types et sous-types. Certains effets indiquent qu'un objet devient une « [type ou types de créature] créature-artefact » ; ces effets conservent tous les types et sous-types de cartes antérieurs autres que les types de créature de l'objet, et remplacent tous les types de créature existants.

Exemple : Une capacité dit : « Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains. » Les terrains affectés ont désormais deux types de carte : créature et terrain. Si certains de ces terrains étaient aussi des artefacts avant que l'effet de la capacité ne s'applique, ces terrains deviendraient des « terrains-créatures-artefacts », pas juste des « terrains-créatures » ni des « créatures. » L'effet leur permet de conserver à la fois les types terrain et artefact. En outre, chaque terrain affecté par cette capacité garde les types de terrain et les sur-types qu'il avait avant que la capacité ne fasse effet.

Exemple : Une capacité dit : « Tous les artefacts sont des créatures-artefacts 1/1. » Si un permanent est à la fois un artefact et un enchantement, il devient alors un enchantement-créature-artefact.

205.2 Types de cartes

205.2a. Les types de carte sont : artefact, conspiracy, créature, donjon, enchantement, éphémère, terrain, phénomène, plan, Planeswalker, rituel, tribal, machination et Vanguard. (Cf. section 3, « Types de carte. »)

205.2b. Certains objets ont plusieurs types de carte (par exemple, une créature-artefact). Ces objets remplissent les critères pour chaque effet qui s'applique à chacun de leurs types de carte.

205.2c. Les jetons ont un type de carte, même si ce ne sont pas des cartes. C'est également vrai pour les copies de sorts et les copies de cartes.

205.3 Sous-types

205.3a. Une carte peut avoir un ou plusieurs sous-types imprimés sur sa ligne de type.

205.3b. Les sous-types de chaque type carte, à l'exception des plans, sont toujours faits en anglais d'un seul mot (en français, il peut arriver qu'ils soient faits de plus d'un mot. Seule la version anglaise compte du point de vue des règles). Ils sont listés en anglais après un tiret et en français après un deux-points. Chaque mot listé après le tiret est un sous-type différent. Les objets peuvent avoir plusieurs sous-types. Les sous-types des plans sont également listés après un tiret, mais peuvent être constitués de plusieurs mots ; tous les mots, après le tiret, constituent collectivement un seul sous-type.

Exemple : « Terrain de base : montagne » indique que la carte est de type terrain et de sous-type montagne. « Créature : goblin et sorcier » indique que la carte est de type créature et a deux types de créature : goblin et sorcier. « Artefact : équipement » indique que la carte est de type artefact et de sous-type équipement.

205.3c. Si une carte avec plusieurs types de carte a un ou plusieurs sous-types, chaque sous-type est lié à son propre type de carte.

Exemple : La ligne de type de Charmille dryade indique « Terrain-créature : forêt et dryade. » Forêt est un type de terrain et dryade est un type de créature.

205.3d. Un objet ne peut pas gagner un sous-type qui ne correspond pas à l'un des types de cet objet.

205.3e. Si un effet demande à un joueur de choisir un sous-type, ce joueur doit choisir un et un seul sous-type existant qui soit approprié au type de carte. Par exemple, ce joueur ne peut pas choisir un type de terrain si un effet lui demande de choisir un type de créature.

Exemple : Quand vous devez choisir un type de créature, « ondin » et « sorcier » sont des choix acceptables, mais « sorcier et ondin » n'en est pas un. Des mots comme « artefact », « adversaire », « marais » ou « camion » ne peuvent pas être choisis car ce ne sont pas des types de créature existants.

205.3f. Beaucoup de cartes ont été imprimées avec des sous-types qui sont désormais obsolètes. Beaucoup de cartes ont rétroactivement reçu un ou des sous-types. Utilisez l'Oracle™ pour déterminer quels sont les sous-types d'une carte (cf. règle 108.1).

205.3g. Les artefacts ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types d'artefact. Les types d'artefact sont : appareil, équipement (cf. règle 301.5), fortification (cf. règle 301.6), indice, nourriture, or, sang, trésor et véhicule (cf. règle 301.7).

205.3h. Les enchantements ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types d'enchantement. Les types d'enchantement sont : aura (cf. règle 303.4), cartouche, classe (cf. règle 717), éclat, malédiction, rune, saga (cf. règle 715), et reliquaire.

205.3i. Les terrains ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types de terrain. Les types de terrain sont : désert, forêt, porte, île, repaire, site, mine, montagne, plaine, centrale énergétique, marais, tour, et d'Urza. Dans cette liste, forêt, île, montagne, plaine, et marais sont les types de terrain de base. (Cf. règle 305.6.)

205.3j. Les Planeswalkers ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types de Planeswalker. Les types de Planeswalker sont : Ajani, Aminatou, Angrath, Arlinn, Ashiok, Basri, Bahamut, Bolas, Calix, Chandra, Dack, Dakkon, Daretti, Davriel, Dihada, Domri, Dovin, Ellywick, Elspeth, Estrid, Freyalise, Garruk, Gideon, Grist, Huatli, Jace, Jaya, Jeska, Kaito, Karn, Kasmina, Kaya, Kiora, Koth, Liliana, Lolth, Lukka, Mordenkainen, Nahiri, Narse, Niko, Nissa, Nixilis, Oko, Ral, Rowan, Saheeli, Samut, Sarkhan, Serra, Sorin, Szat, Tamiyo, Téfeiri, Teyo, Tezzeret, Tibalt, Tyvar, Ugin, Venser, Vent des Vertus, Vivien, Vraska, Will, Wrenn, Xenagos, Yanggu, Yanling et Zariel.

205.3k. Les éphémères et les rituels partagent leur liste de sous-types ; ces sous-types sont appelés types de sort. Les types de sort sont : arcane, aventure, leçon et piège.

205.3m. Les créatures et les tribaux partagent leur liste de sous-types ; ces sous-types sont appelés types de créature. Les types de créature sont : allié, ange, annonciateur, anomalie, antilope, apparition, araignée, archer, archonte, armée, assassin, atog, aurochs, avatar, azra, baleine, barbare, barde, basilic, bateleur, berserker, bête, bibule, blaureau, bœuf, bosquérillon, calamar, camaride, caribou, cauchemar, centaure, céphalide, chacal, chameau, changeforme, chassenuit, chat, chauve-souris, cheval, chevalier, chèvre, chien, chimère, citoyen, clerc, cocatrix, conseiller, construction, convertisseur, couard, crabe, crocodile, cuirassé, cyclope, dauthi, demidieu, démon, désencavé, déserteur, diable, diabolon, dieu, dinosaure, djaggernaut, djinn, doyen, dragon, drakôn, drone, druide, dryade, éclaireur, écureuil, éfrit, élan, eldrazi, élémental, éléphant, elfe, encrelin, engeance, enseigne, épix, éponge, épouvantail, esprit, éthérien, étoile de mer, évolien, exfoliant, fungus, fractale, furet, gargouille, géant, germe, glouton, gnoll, gnome, goblin, golem, gorgonoïde, grand serpent, grand singe, gremlin, grenouille, griffon, guerrier, guivre, halfelin, hamster, harpie, hippogriffe, hippopotame, homaride, homoncule, horreur, huître, humain, hydre, hyène, illusion, incarnation, insecte, kavru, kirin, kobold, kor, kraken, lamassu, lamie, lapin, léviathan, lézard, lhurgoyf, licorne, limace, limon, litique, loup, loup-garou, loutre, lunaréen, mangouste, manticore, masticore, mécanoptère, méduse, mégère, mercenaire, métathran, mignon, minotaure, moine, monstruosité, mouton, mur, mutant, myr, mystique, naga, nain, nautile, négociant, nephilim, neugle, ninja, noble, nomade, nymphe, œil, œuf, ogre, oiseau, ombre, ondin, orbe, orgg, orphe, orque, ours, pangolin, parasite, paysan, pégase, pentavite, peuple fée, phelddagrif, phénix, phyrexian, pieuvre, pilote, pinceur, pirate, plante, praetor, poisson, prisme, propagateur, psychagogue, ranger, rat, rebelle, réflexion, renard, requin, rhinocéros, sable, salamandre, samouraï, sangami, sanglier, sangsue, saprobionte, satyre, scintimite, scion, scorpion, sculpture, serf, serpent, servo, shamane, singe, sirène, slith, slivoïde, soldat, soltari, sorcier, sortisan, souris, spectre, sphinx, squelette, srâne, surrakar, survivant, sylvain, taupe, tentacule, tétravite, thalagos, tieffelin, tortue, travailleur spécialisé, trilobite, triskelavite, troll, tyranoeil, vampire, vedalken, ver, viashino, wombat, yéti, zibeline, zombie et zuberu.

205.3n. Les plans ont leur propre ensemble de sous-types ; ce sont les types planaires. Les types planaires sont Alara, Arkhos, Azgol, Belenon, Bolas's Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Ergamon, Fabacin, Innistrad, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kephalaï, Kinshala, Kolbahan, Kyneth, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, Muraganda, New Phyrexia, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Regatha, Segovia, Serra's Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Vryn, Wildfire, Xerex et Zendikar.

205.3p. Les cartes de donjon, les cartes de phénomène, les cartes Vanguard, les cartes de machination et les cartes de conspiration n'ont pas de sous-type.

205.4 Sur-types

205.4a. Un objet peut avoir un ou plusieurs sur-types. Les sur-types d'une carte sont imprimés en anglais avant le type de la carte et en français après ce dernier. Les sur-types sont : de base, légendaire, enneigé, du monde et continu.

205.4b. Le sur-type d'un objet est indépendant de son type et de son sous-type, même si certains sur-types sont habituellement associés à un certain type de carte. Changer le type de carte ou le sous-type d'un objet n'affecte pas son sur-type. Changer le sur-type d'un objet ne change ni son type de carte ni son sous-type. Si un objet gagne ou perd un sur-type, il conserve les autres sur-types existants.

Exemple : Une capacité dit : « Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains. » Si un des terrains affectés était légendaire, il est toujours légendaire.

205.4c. Un terrain avec le sur-type « de base » est un terrain de base. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-base, même s'il a un type de terrain de base. Le sur-type « de base » n'était pas imprimé sur les cartes des extensions antérieures à la Huitième Édition. Les cartes suivantes provenant de ces extensions sont des terrains de base et ont reçu un errata dans l'Oracle : Forêt, Île, Montagne, Plaine, Marais, Forêt enneigée, Île enneigée, Montagne enneigée, Plaine enneigée et Marais enneigé.

205.4d. Un permanent avec le sur-type légendaire est soumis à l'action basée sur un état relative aux permanents légendaires, aussi appelée « règle des légendes » (cf. règle 704.5j).

205.4e. Tout éphémère ou rituel avec le sur-type « légendaire » est sujet à une restriction. Un joueur ne peut pas lancer un sort de rituel ou d'éphémère légendaire sauf s'il contrôle une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.

205.4f. Un permanent avec le sur-type « du monde » est soumis à l'action basée sur un état relative aux permanents du monde, aussi appelée « règle du monde » (cf. règle 704.5k).

205.4g. Un permanent avec le sur-type « neigeux » est un permanent neigeux. Un permanent qui n'a pas ce sur-type est un permanent non-neigeux et ce quel que soit son nom.

205.4h. Toute carte de machination avec le sur-type « continu » est exemptée de l'action basée sur un état pour les machinations (cf. règle 704.6e).

206. Symbole d'extension

206.1 Le symbole d'extension indique de quelle extension de *Magic* une carte provient. Il est en principe imprimé sous le coin inférieur droit de l'illustration. Il n'a aucune influence sur le jeu.

206.2 La couleur du symbole d'extension indique la rareté de la carte au sein de son extension. Un symbole rouge-orangé indique que la carte est une rare mythique, un symbole doré une carte rare, un symbole argenté une carte inhabituelle, un symbole noir ou blanc une carte commune ou un terrain de base. Un symbole violet indique une rareté spéciale : à ce jour, seules les cartes « décalées dans le temps » de l'extension Spirale Temporelle®, qui étaient plus rares que les cartes rares de cette extension, ont ce symbole. (Avant l'extension Exode®, tous les symboles d'extension étaient noirs, quelle que soit la rareté de la carte. De plus, avant la Sixième Édition (à l'exception de la Cinquième Édition en chinois simplifié), les cartes des éditions de base n'avaient pas du tout de symbole d'extension.)

206.3 Précédemment, un sort ou une capacité qui affectait les cartes d'une extension en particulier se basait sur le symbole de cette extension. Ces cartes ont reçu un errata dans la base de référence Oracle qui indique qu'elles affectent les cartes « avec un nom imprimé pour la première fois » dans l'extension en question.

206.3a. Une carte (City in a Bottle) fait référence aux permanents et cartes avec le nom imprimé pour la première fois dans l'extension *Arabian Nights*TM. Ces noms sont Abu Ja'far, Aladdin, Aladdin's Lamp, Aladdin's Ring, Ali Baba, Ali from Cairo, Army of Allah, Bazaar of Baghdad, Bird Maiden, Bottle of Suleiman, Brass Man, Camel, City in a Bottle, City of Brass, Cuombajj Witches, Cyclone, Dancing Scimitar, Dandân, Desert, Desert Nomads, Desert Twister, Diamond Valley, Drop of Honey, Ebony Horse, Elephant Graveyard, El-Hajjâj, Erg Raiders, Erhnam Djinn, Eye for an Eye, Fishliver Oil, Flying Carpet, Flying Men, Ghazbán Ogre, Giant Tortoise, Guardian Beast, Hasran Ogress, Hurr Jackal, Ifh-Biff Efreet, Island Fish Jasconius, Island of Wak-Wak, Jandor's Ring, Jandor's Saddlebags, Jeweled Bird, Jihad, Junún Efreet, Juzám Djinn, Khabál Ghoul, King Suleiman, Kird Ape, Library of Alexandria, Magnetic Mountain, Merchant Ship, Metamorphosis, Mijae Djinn, Moorish Cavalry, Nafs Asp, Oasis, Old Man of the Sea, Oubliette, Piety, Pyramids, Repentant Blacksmith, Ring of Ma'rûf, Rukh Egg, Sandals of Abdallah, Sandstorm, Serendib Djinn, Serendib Efreet, Shahrazad, Sindbad, Singing Tree, Sorceress Queen, Stone-Throwing Devils, Unstable Mutation, War Elephant, Wyluli Wolf et Ydwen Efreet.

206.3b. Une carte (Golgothian Sylex) fait référence aux permanents avec le nom imprimé pour la première fois dans l'extension *Antiquities*TM. Ces noms sont Amulet of Kroog, Argvian Archaeologist, Argvian Blacksmith, Argothian Pixies, Argothian Treefolk, Armageddon Clock, Artifact Blast, Artifact Possession, Artifact Ward, Ashnod's Altar, Ashnod's Battle Gear, Ashnod's Transmogrator, Atog, Battering Ram, Bronze Tablet, Candelabra of Tawnos, Circle of Protection: Artifacts, Citanul Druid, Clay Statue, Clockwork Avian, Colossus of Sardia, Coral Helm, Crumble, Cursed Rack, Damping Field, Detonate, Drafná's Restoration, Dragon Engine, Dwarven Weaponsmith, Energy Flux, Feldon's Cane, Gaea's Avenger, Gate to Phyrexia, Goblin Artisans, Golgothian Sylex, Grapeshot Catapult, Haunting Wind, Hurkyl's Recall, Ivory Tower, Jalum Tome, Martyrs of Korlis, Mightstone, Millstone, Mishra's Factory, Mishra's War Machine, Mishra's Workshop, Obelisk of Undoing, Onulet, Orcish Mechanics, Ornithopter, Phyrexian Gremlins, Power Artifact, Powerleech, Priest of Yawgmoth, Primal Clay, The Rack, Rakalite, Reconstruction, Reverse Polarity, Rocket Launcher, Sage of Lat-Nam, Shapeshifter, Shatterstorm, Staff of Zegon, Strip Mine, Su-Chi, Tablet of Epityr, Tawnos's Coffin, Tawnos's Wand, Tawnos's Weaponry, Tetravus, Titania's Song, Transmute Artifact, Triskelion, Urza's Avenger, Urza's Chalice, Urza's Mine, Urza's Miter, Urza's Power Plant, Urza's Tower, Wall of Spears, Weakstone, Xenic Poltergeist, Yawgmoth Demon et Yotian Soldier.

206.3c. Une carte (Apocalypse Chime) fait référence aux permanents avec le nom imprimé pour la première fois dans l'extension *Homelands*TM (Terres natales). Ces noms sont Abbey Matron ; Aether Storm ; Aliban's Tower ; Ambush ; Ambush Party ; Anaba Ancestor ; Anaba Bodyguard ; Anaba Shaman ; Anaba Spirit Crafter ; An-Havva Constable ; An-Havva Inn ; An-Havva Township ; An-Zerrin Ruins ; Apocalypse Chime ; Autumn Willow ; Aysen Abbey ; Aysen Bureaucrats ; Aysen Crusader ; Aysen Highway ; Baki's Curse ; Baron Sengir ; Beast Walkers ; Black Carriage ; Broken Visage ; Carapace ; Castle Sengir ; Cemetery Gate ; Chain Stasis ; Chandler ; Clockwork Gnomes ; Clockwork Steed ; Clockwork Swarm ; Coral Reef ; Dark Maze ; Daughter of Autumn ; Death Speakers ; Didgeridoo ; Drudge Spell ; Dry Spell ; DwarvenPony ; Dwarven Sea Clan ; Dwarven Trader ; Ebony Rhino ; Eron the Relentless ; Evaporate ; Faerie Noble ; Feast of the Unicorn ; Feroz's Ban ; Folk of An-Havva ; Forget ; Funeral March ; Ghost Hounds ; Giant Albatross ; Giant Oyster ; Grandmother Sengir ; Greater Werewolf ; Hazduhr the Abbot ; Headstone ; Heart Wolf ; Hungry Mist ; Ihsan's Shade ; Irini Sengir ; Ironclaw Curse ; Jinx ; Joven ; Joven's Ferrets ; Joven's Tools ; Koskun Falls ; Koskun Keep ; Labyrinth Minotaur ; Leaping Lizard ; Leeches ; Mammoth Harness ; Marjhan ; Memory Lapse ; Merchant Scroll ; Mesa Falcon ; Mystic Decree ; Narwhal ; Orcish Mine ; Primal Order ; Prophecy ; Rashka the Slayer ; Reef Pirates ; Renewal ; Retribution ; Reveka, Wizard Savant ; Root Spider ; Roots ; Roterthopter ; Rysorian Badger ; Samite Alchemist ; Sea Sprite ; Sea Troll ; Sengir Autocrat ; Sengir Bats ; Serra Aviary ; Serra Bestiary ; Serra Inquisitors ; Serra Paladin ; Serrated Arrows ; Shrink ; Soraya the Falconer ; Spectral Bears ; Timmerian Fiends ; Torture ; Trade Caravan ; Truce ; Veldrane of Sengir ; Wall of Kelp ; Willow Faerie ; Willow Priestess ; Winter Sky et Wizards' School.

206.4 Les joueurs peuvent composer leur deck avec des cartes provenant de n'importe quelle extension, pourvu

qu'un exemplaire de cette carte existe dans une extension autorisée dans le format (ou que cette carte soit spécifiquement autorisée par les *Magic : The Gathering* Tournament Rules). Consultez les *Magic : The Gathering* Tournament Rules à l'adresse suivante pour plus d'informations sur les différents formats : wizards.com/en/resources/rules-documents.

206.5 La liste complète des extensions et des symboles d'extension est disponible dans la section archive des sets de carte du site internet *Magic* : magic.wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive.

207. Encadré de texte

207.1 L'encadré de texte est imprimé dans la moitié inférieure de la carte. Elle contient la plupart du temps un texte de règle qui définit les capacités de la carte.

207.2 L'encadré de texte peut également contenir du texte en italique qui n'a aucune fonction dans le jeu.

207.2a. *L'aide-mémoire* est du texte écrit entre parenthèses et en italique qui rappelle une règle s'appliquant à cette carte. Il apparaît généralement sur la même ligne que la capacité à laquelle il fait référence. L'aide-mémoire peut également apparaître sur sa propre ligne s'il s'applique à un aspect de la carte autre qu'une capacité.

207.2b. *Le texte d'ambiance* est du texte écrit en italique qui, comme l'illustration, est partie intégrante de l'esthétique globale du jeu. Il apparaît généralement en dessous des textes de règle.

207.2c. Un *mot de capacité* est écrit en italique au début de certaines capacités. Les mots de capacité sont similaires à des mots-clés car ils lient entre elles les cartes qui ont des fonctions similaires, mais ils n'ont pas de sens particulier dans les règles et n'ont pas de paragraphe individuel dans les Règles Complètes. Les mots de capacité sont : acharnement, addenda, art des métaux, balayage, bataillon, chromatique, cohorte, congrégation, constellation, convergence, council's dilemma (dilemme du conseil), coup de sang, délire, domaine, éminence, empreinte, férocité, grandeur, héroïque, heure fatidique, inflexible, inspiration, irradiance, lieutenant, maîtrise de sort, maquis, morbidité, obstination, parenté, parley (pourparlers), rage, ralliement, redoutable, révolte, saccage, seuil, sorcellerie, tactique de meute, toucheterre, transfert, union des forces et will of the council (volonté du conseil).

207.2d. Similaires aux mots de capacité, des mots d'ambiance apparaissent en italique au début de certaines capacités. Les mots d'ambiance fournissent une description idoine des capacités au regard du jeu de rôle, mais n'ont pas de signification particulière dans les règles et ne sont pas répertoriés dans les règles complètes. Alors qu'un mot de capacité peut lier plusieurs capacités avec des fonctionnalités similaires, chaque mot d'ambiance est simplement adapté à la capacité spécifique avec laquelle il apparaît.

207.3 Certaines cartes ont des icônes décoratives dessinées sur le fond de leur encadré de texte. Par exemple, un symbole de guilde apparaît dans l'encadré de texte de nombreuses cartes associées aux guildes de Ravnica, et une icône de faction apparaît dans l'encadré de texte de la plupart des cartes du bloc *Les Cicatrices de Mirrodin™*. De la même manière, beaucoup de cartes promotionnelles présentent des icônes décoratives. Ces icônes de faction n'ont aucun effet sur le jeu.

207.4 Le symbole du chaos {CHAOS} apparaît dans l'encadré de texte de chaque carte de plan à la gauche d'une capacité déclenchée qui se déclenche quand le dé planaire tombe sur {CHAOS}. Ce symbole n'a en soi aucune signification particulière du point de vue des règles. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

208. Force/Endurance

208.1 Chaque carte de créature a deux nombres imprimés dans le coin inférieur droit et séparés par une barre oblique. Le premier nombre représente sa force (le nombre de blessures qu'elle inflige en combat), le second nombre son endurance (le nombre de blessures nécessaires pour la détruire). Par exemple, 2/3 indique que l'objet a une force de 2 et une endurance de 3. La force et l'endurance peuvent être modifiées ou fixées à une valeur particulière par certains effets.

208.2 Certaines cartes de créature ont une force et/ou une endurance incluant un astérisque (*) plutôt qu'un nombre.

208.2a. La carte peut avoir une capacité de définition de caractéristique qui fixe sa force et son endurance selon

des conditions décrites. (Cf. règle 604.3.) Une telle capacité est écrite ainsi : « [la force ou l'endurance] [de cette créature] est égale à... » ou « [cette créature] a une force et une endurance chacune égale à... » Cette capacité fonctionne dans toutes les zones, même en dehors de la partie. Si cette capacité a besoin d'utiliser un nombre qui ne peut pas être déterminé, y compris au cours d'un calcul, on utilise alors 0.

Exemple : L'Ordre perdu de Jarkeld a une force et une endurance chacune égale à 1+. Il a les capacités : « Au moment où l'Ordre perdu de Jarkeld arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. » et « L'Ordre perdu de Jarkeld a une force et une endurance chacune égale à 1 plus le nombre de créatures que le joueur choisi contrôle. » Tant que l'Ordre perdu de Jarkeld n'est pas sur le champ de bataille, aucun joueur n'est choisi. Sa force et endurance sont donc 1 plus 0, il est donc 1/1.*

208.2b. La carte peut avoir une capacité statique qui génère un effet de remplacement qui fixe la force et l'endurance de la créature à des valeurs précises au moment où elle arrive sur le champ de bataille ou est retournée face visible. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. ») Une telle capacité est écrite : « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille... », « Au moment où [cette créature] est retournée face visible... », ou « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille comme... » puis liste plusieurs choix de valeurs pour la force et l'endurance (et peut également lister des caractéristiques supplémentaires). Les caractéristiques choisies ou déterminées par de tels effets déterminent les valeurs copiables des caractéristiques de la créature. (Cf. règle 707.2) Tant que la carte n'est pas sur le champ de bataille, sa force et son endurance sont toutes les deux considérées comme égales à 0.

208.3 Un permanent non-créature n'a ni force ni endurance, même si une force et une endurance sont imprimées sur la carte (par exemple un véhicule). Un objet non créature qui n'est pas sur le champ de bataille n'a ni force, ni endurance à moins qu'il ait une force et une endurance imprimées sur la carte.

208.3a. Si un effet devant être créé devait affecter la force et/ou l'endurance d'un permanent non-créature, cet effet est créé même s'il ne fait rien tant que le permanent n'est pas une créature.

Exemple : Pilote vétérane a la capacité « À chaque fois que le Pilote vétérane pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » S'il est engagé pour payer le coût de pilotage d'un véhicule, cette capacité déclenchée se résout même si le véhicule piloté n'est pas encore une créature. L'effet continu est créé et s'applique au véhicule dès qu'il devient une créature.

208.4 Les effets qui fixent la force et/ou l'endurance d'une créature à une valeur spécifique peuvent se référer à « la force de base », « l'endurance de base » ou « la force et endurance de base » de cette créature. D'autres effets continus peuvent modifier davantage la force et l'endurance d'une créature. (Cf. règle 613, « Interaction des effets continus. »)

208.5 Si une créature n'a pas, d'une façon ou d'une autre, de valeur pour sa force, sa force est 0. Ceci est également vrai pour l'endurance.

209. Loyauté

209.1 Chaque carte de Planeswalker a une loyauté imprimée dans le coin inférieur droit. Ceci indique sa loyauté lorsqu'il n'est pas sur le champ de bataille et indique aussi le nombre de marqueurs loyauté avec lesquels le Planeswalker arrive sur le champ de bataille.

209.2 Une capacité activée avec un symbole de loyauté dans son coût est une capacité de loyauté. Les capacités de loyauté sont soumises à une règle spéciale : un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucune des capacités de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-ci. (Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »)

210. Modificateur de main

210.1 Chaque carte Vanguard a un modificateur de main, imprimé en bas à gauche. Il s'agit d'un nombre précédé d'un signe plus, d'un nombre précédé d'un signe moins ou d'un zéro. Ce modificateur est appliqué lorsque la taille de main de départ et la taille de main maximale du propriétaire de la carte Vanguard sont déterminées. (Cf. règle 103.4.)

211. Modificateur de points de vie

211.1 Chaque carte Vanguard a un modificateur de points de vie, imprimé en bas à droite. Il s'agit d'un nombre précédé d'un signe plus, d'un nombre précédé d'un signe moins ou d'un zéro. Ce modificateur est appliqué lorsque le total de points de vie de départ du propriétaire de la carte Vanguard est déterminé. (Cf. règle 103.3.)

212. Informations situées en dessous de l'encadré de texte

212.1 Chaque carte a du texte imprimé juste en dessous de l'encadré de texte. Il n'a aucun effet sur le jeu. Certaines éditions ont été imprimées sans toutes les informations listées ci-dessous sur chacune de ses cartes.

212.1a. La plupart des éditions de cartes comporte un numéro de collection. Cette information est imprimée sous la forme [numéro de carte]/[nombre total de cartes dans l'édition] ou simplement [numéro de carte]. Certaines cartes, comme certaines cartes uniques dans les decks Planeswalkers, ont un numéro de carte dépassant le nombre total de cartes.

212.1b. La rareté d'une carte est indiquée par une lettre faisant suite au numéro d'édition.

212.1c. Certaines cartes promotionnelles comportent des informations indiquant l'événement particulier associé à la carte.

212.1d. Le trigramme représentant l'édition dans laquelle la carte est imprimée et le code à 2 lettres représentant la langue dans laquelle la carte est imprimée sont séparés par un point. Si la carte est premium, les codes sont séparés par une étoile.

212.1e. Le nom de l'illustrateur suit l'icône en forme de pinceau, ou sur les cartes plus anciennes, l'abréviation « Illus. »

212.1f. Les mentions légales (en tout petit, en bas ou en bas à droite de la carte) indiquent la date de publication et les informations sur le copyright.

3. Types de carte

300. Généralités

300.1 Les types de carte sont : artefact, Conspiracy, créature, donjon, enchantement, éphémère, machination, phénomène, plan, Planeswalker, rituel, terrain, tribal et Vanguard.

300.2 Certains objets ont plus d'un type de carte (par exemple, une créature-artefact). Ces objets réunissent les aspects de chacun de leurs types de carte, et sont sujets aux sorts et aux capacités qui affectent un ou plusieurs de leurs types de cartes.

300.2a. Un objet qui est à la fois un terrain et un autre type de carte (par exemple, un terrain-artefact) ne peut être joué qu'en tant que terrain. Il ne peut pas être lancé comme sort.

300.2b. Toutes les cartes tribales ont aussi un autre type de carte. Lancer et résoudre une carte tribale suit les règles pour lancer et résoudre une carte de l'autre type de carte.

301. Artefacts

301.1 Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'artefact depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort d'artefact est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

301.2 Quand un sort d'artefact se résout, son contrôleur met l'artefact sur le champ de bataille, sous son contrôle.

301.3 Les sous-types d'artefact consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Artefact : équipement. » Les sous-types d'artefact sont également appelés *types d'artefact*. Un artefact peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3g pour la liste complète des types d'artefact.)

301.4 Un artefact n'a aucune caractéristique spécifique liée à son type de carte. La plupart des artefacts n'ont pas de symbole de mana colorés dans leur coût de mana, et sont donc incolores. Cependant, il n'y a aucun lien entre le fait d'être incolore et le fait d'être un artefact. Des artefacts peuvent avoir une ou plusieurs couleurs, et des objets incolores peuvent ne pas être des artefacts.

301.5 Certains artefacts ont le sous-type « équipement. » Un équipement peut être attaché à une créature. Un équipement ne peut pas être légalement attaché à tout ce qui n'est pas une créature.

301.5a. La créature à laquelle un équipement est attaché est appelée la « créature équipée. » L'équipement est attaché à cette créature, ou « équipe, » cette créature.

301.5b. Un sort d'équipement est lancé comme n'importe quel autre sort d'artefact. Un équipement arrive sur le champ de bataille tout comme n'importe quel autre artefact. Un équipement n'arrive pas sur le champ de bataille attaché à une créature. La capacité mot-clé « équiper » attache l'équipement à une créature que vous contrôlez (cf. règle 702.6, « équiper »). L'identité du contrôleur de la créature n'a d'importance que lorsque la capacité « équiper » est activée et lorsqu'elle se résout. Des sorts ou des capacités peuvent également attacher des équipements à des créatures. Si un effet tente d'attacher un équipement à un objet auquel il ne peut pas être attaché, alors l'équipement ne bouge pas.

301.5c. Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature à moins que cet équipement n'ait la capacité Reconfiguration (cf. règle 702.151, « Reconfiguration »). Un équipement qui perd son sous-type « équipement » ne peut pas équiper une créature. Un équipement ne peut s'équiper lui-même. Un équipement équipant un permanent qui est illégal ou qui n'existe plus devient détaché de ce permanent, mais reste sur le champ de bataille. (Il s'agit d'une action basée sur un état. cf. règle 704.) Un équipement ne peut pas équiper plus d'une créature. Si un sort ou une capacité devait faire qu'un équipement équipe plus d'une créature, le contrôleur de l'équipement choisit laquelle il équipe.

301.5d. Il n'y a aucun lien entre le contrôleur d'un équipement et le contrôleur de la créature équipée. Les deux n'ont pas besoin d'être contrôlés par le même joueur. Changer le contrôleur de l'équipement ne change pas le contrôleur de la créature équipée, et vice versa. Seul le contrôleur de l'équipement peut activer ses

capacités. Cependant, si l'équipement octroie une capacité à la créature équipée (en utilisant « acquiert », ou « a »), le contrôleur de la créature équipée est le seul à pouvoir activer cette capacité.

301.5e. Une capacité d'un permanent qui se réfère à « la créature équipée » se réfère à la créature à laquelle ce permanent est attaché quel qu'elle soit, même si le permanent avec la capacité n'est pas un équipement.

301.6 Certains artefacts ont le sous-type « fortification. » Une fortification peut être attachée à un terrain. Une fortification ne peut être légalement attachée à un objet qui n'est pas un terrain. Le pendant de la capacité mot-clé « équiper » pour les fortifications est la capacité mot-clé « fortification. ». Les règles 301.5a–e s'appliquent aux fortifications par rapport aux terrains tout comme elles s'appliquent aux équipements par rapport aux créatures. Une clarification est cependant nécessaire concernant la règle 301.5c : une fortification qui est également une créature (et non pas un terrain) ne peut pas fortifier un terrain (cf. règle 702.67, « Fortification. »).

301.7 Certains artefacts ont le sous-type « véhicule. » La plupart des véhicules ont une capacité de pilotage qui leur permet de devenir des créatures-artefact. (Cf. règle 702.122 « Pilotage. »)

301.7a. Chaque véhicule a une force et une endurance imprimées, mais n'a ces caractéristiques que s'il est aussi une créature. cf. règle 208.3.

301.7b. Si un véhicule devient une créature, il a immédiatement sa force et son endurance imprimées. D'autres effets, y compris l'effet qui fait de lui une créature, peuvent modifier ces valeurs ou les établir à des valeurs différentes.

302. Créatures

302.1 Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de créature depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de créature est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

302.2 Quand un sort de créature se résout, son contrôleur met la créature sur le champ de bataille, sous son contrôle.

302.3 Les sous-types de créature consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Créature : humain et soldat, » « Créature-artefact : Golem, » entre autres. Les sous-types de créature sont aussi appelés *types de créature*. Une créature peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3m pour la liste complète des types de créature.)

Exemple : « Créature : goblin et sorcier » signifie que la carte est une créature dont les sous-types sont goblin et sorcier.

302.4 La force et l'endurance sont des caractéristiques que seules les créatures ont.

302.4a. La force d'une créature est le nombre de blessures que cette créature inflige en combat.

302.4b. L'endurance d'une créature est le nombre de blessures que cette créature doit subir afin d'être détruite.

302.4c. Afin de déterminer la force et l'endurance d'une créature, prenez d'abord en compte les nombres imprimés dans le coin inférieur droit de la carte, puis appliquez chaque effet continu pertinent. (Cf. règle 613, « Interactions des effets continus. »)

302.5 Les créatures peuvent attaquer et bloquer. (Cf. règles 508, « Étape de déclaration des attaquants, » et 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

302.6 Une capacité activée d'une créature qui a un symbole d'engagement ou de dégagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que cette créature n'ait été continûment sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Une créature ne peut attaquer à moins que cette créature n'ait été continûment sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Cette règle est souvent connue sous le nom de règle du « mal d'invocation. »

302.7 Les blessures infligées à une créature par une source sans la flétrissure ni l'infection sont marquées sur cette créature (cf. règle 120.3). Si le nombre de blessures marquées sur une créature est supérieur ou égal à son

endurance, celle-ci a subi des blessures mortelles et est détruite par la suite d'une action basée sur un état (cf. règle 704). Toutes les blessures marquées sur une créature sont retirées lorsque celle-ci régénère (cf. règle 701.15, « Régénération ») et lors de l'étape de nettoyage (cf. règle 514.2).

303. Enchantements

- 303.1** Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'enchantement depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort d'enchantement est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)
- 303.2** Quand un sort d'enchantement se résout, son contrôleur met l'enchantement sur le champ de bataille, sous son contrôle.
- 303.3** Les sous-types d'enchantement consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Enchantement : reliquaire. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types d'enchantement sont aussi appelés *types d'enchantement*. Un enchantement peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3h pour la liste complète des types d'enchantements.)
- 303.4** Certains enchantements ont pour sous-type « aura ». Une aura arrive sur le champ de bataille attachée à un objet ou à un joueur. Ce à quoi une aura peut être attachée est défini par sa capacité mot-clé « enchanter » (cf. règle 702.5, « Enchanter »). D'autres effets peuvent limiter ce par quoi un permanent peut être enchanté.
- 303.4a.** Un sort d'aura nécessite une cible, qui est définie par sa capacité « enchanter. »
- 303.4b.** L'objet ou le joueur auquel une aura est attachée est dit *enchanté*. L'aura est attachée à, ou « enchante », cet objet ou ce joueur.
- 303.4c.** Si une aura enchante un joueur ou un objet illégal tel que défini par sa capacité « enchanter » et tout autre effet applicable, si l'objet auquel elle était attachée n'existe plus, ou si le joueur auquel elle était attachée a quitté la partie, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Il s'agit d'une action basée sur un état. cf. règle 704.)
- 303.4d.** Une aura ne peut pas s'enchanter elle-même. Si cela vient à se produire, d'une manière ou d'une autre, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. Une aura qui est également une créature ne peut rien enchanter. Si cela vient à se produire, d'une manière ou d'une autre, cette aura devient détachée, puis est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Il s'agit d'actions basées sur un état. cf. règle 704.) Une Aura ne peut pas enchanter plus d'un objet ou joueur. Si un sort ou une capacité devant faire qu'une Aura enchante plus d'un objet ou joueur, le contrôleur de l'Aura choisit à quel objet ou joueur il devient attaché.
- 303.4e.** Il n'y a aucun lien entre le contrôleur d'une aura et le contrôleur de l'objet enchanté ou le joueur enchanté. Les deux n'ont pas besoin d'être contrôlés par le même joueur. Si l'aura enchante un objet, changer le contrôleur de l'aura ne change pas le contrôleur de l'objet enchanté, et vice versa. Seul le contrôleur de l'aura peut activer ses capacités. Cependant, si l'aura octroie une capacité à l'objet enchanté (en utilisant « acquiert », ou « a »), le contrôleur de l'objet enchanté est le seul à pouvoir activer cette capacité.
- 303.4f.** Si une aura arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un joueur autrement que par la résolution d'un sort d'aura, et si l'effet qui la fait arriver sur le champ de bataille n'indique pas expressément quel objet ou quel joueur elle va enchanter, ce joueur choisit ce que cette aura va enchanter au moment où celle-ci arrive sur le champ de bataille. Ce joueur doit choisir un objet ou un joueur que cette aura peut légalement enchanter, en prenant en compte la capacité « enchanter » de l'aura, et tous les autres effets pertinents.
- 303.4g.** Si une aura arrive sur le champ de bataille et si elle ne peut légalement enchanter aucun objet ou aucun joueur, cette aura reste dans la zone dans laquelle elle se trouvait, à moins que cette zone ne soit la pile. Dans ce cas, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire à la place d'arriver sur le champ de bataille.
- 303.4h.** Si un effet tente de mettre un permanent qui n'est ni une aura, ni un équipement ni une fortification sur le champ de bataille attaché à un objet ou à un joueur, ce permanent arrive sur le champ de bataille non

attaché.

303.4i. Si un effet tente de mettre une aura sur le champ de bataille attachée à un objet ou un joueur qu'elle ne peut pas légalement enchanter, l'aura reste dans la zone dans laquelle elle se trouvait à moins que la zone soit la pile. Dans ce cas, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire à la place d'entrer sur le champ de bataille. Si l'aura est un jeton, il n'est pas créé.

303.4j. Si un effet tente d'attacher une aura sur le champ de bataille à un objet ou à un joueur qu'elle ne peut pas légalement enchanter, cette aura ne bouge pas.

303.4k. Si un effet permet à une aura retournée face visible d'être attachée à un objet ou à un joueur, le contrôleur de l'aura considère les caractéristiques de cette aura telle qu'elles existeraient si elle était déjà face visible, pour déterminer ce à quoi elle peut être attachée, et il doit choisir un objet ou un joueur légal tel que défini par sa capacité « enchanter » et de tout autre effet applicable.

303.4m. Une capacité d'un permanent qui se réfère au « [joueur ou objet] enchanté » se réfère à l'objet ou joueur auquel ce permanent est attaché quel qu'il soit, même si le permanent avec la capacité n'est pas une aura.

303.5 Certains enchantements ont le sous-type « saga. » Cf. règle 715 pour plus d'information à propos des cartes de saga.

303.6 Certains enchantements ont le sous-type « Classe ». Cf. règle 717 pour plus d'informations sur les cartes de Classe.

304. Éphémères

304.1 Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'éphémère depuis sa main. Lancer un sort d'éphémère est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

304.2 Quand un sort d'éphémère se résout, les actions listées dans son texte de règle sont effectuées, puis l'éphémère est mis dans le cimetière de son propriétaire.

304.3 Les sous-types d'éphémère consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Éphémère : arcane. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types d'éphémère et les sous-types de rituel sont les mêmes. Ces sous-types sont appelés *types de sort*. Un éphémère peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3k pour la liste complète des types de sorts.)

304.4 Un éphémère ne peut arriver sur le champ de bataille. Si un éphémère devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone dans laquelle il se trouvait à la place.

304.5 Si un texte indique qu'un joueur peut faire quelque chose « à tout moment où il pourrait lancer un éphémère » ou « uniquement lorsqu'il pourrait lancer un éphémère, » cela signifie uniquement que ce joueur doit avoir la priorité. Ce joueur ne doit pas nécessairement avoir une carte d'éphémère qu'il pourrait effectivement lancer. Les effets qui pourraient empêcher un joueur de lancer un sort d'éphémère ne changent en rien la capacité d'un joueur à effectuer cette action (à moins que cette action ne soit de lancer effectivement un sort d'éphémère).

305. Terrains

305.1 Un joueur qui a la priorité peut jouer une carte de terrain depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Jouer un terrain est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (cf. règle 116). À la place, le joueur met simplement le terrain sur le champ de bataille. Comme le terrain ne passe pas par la pile, il n'est jamais considéré comme un sort, et les joueurs ne peuvent y répondre avec des sorts ou des capacités activées.

305.2 Un joueur ne peut normalement jouer qu'un seul terrain pendant son tour. Cependant, certains effets continus peuvent augmenter ce nombre.

305.2a. Pour déterminer si un joueur peut ou non jouer un terrain, comparez le nombre de terrains que ce joueur peut jouer ce tour-ci avec le nombre de terrains qu'il a déjà joué ce tour-ci (en incluant les terrains joués en tant qu'action spéciale et les terrains joués pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité). Si le

nombre de terrains que ce joueur peut jouer est plus grand, jouer le terrain est légal.

305.2b. Un joueur ne peut pas jouer de terrain, quel qu'en soit la raison, si le nombre de terrains que ce joueur peut jouer ce tour-ci est inférieur ou égal au nombre de terrains qu'il a déjà joué ce tour-ci. Ignorez toute partie d'un effet qui demanderait à un joueur de le faire.

305.3 Un joueur ne peut jouer de terrain, quel qu'en soit la raison, en dehors de son tour. Ignorez toute partie d'un effet qui demanderait à un joueur de le faire.

305.4 Certains effets peuvent permettre à des joueurs de « mettre » des terrains sur le champ de bataille. Cela n'est pas la même chose que de « jouer un terrain » et ne compte donc pas comme un terrain joué ce tour-ci.

305.5 Les sous-types de terrain consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points. La seule exception à cette règle est « d'Urza », qui est un sous-type de terrain. Les sous-types de terrain sont aussi appelés *types de terrain*. Un terrain peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3i pour la liste complète des types de terrain.)

Exemple : « Terrain de base : montagne » signifie que la carte est un terrain qui a le sous-type montagne.

305.6 Les types de terrain de base sont : plaine, île, marais, montagne, et forêt. Si un objet emploie les mots « type de terrain de base, » il se réfère à l'un de ces sous-types. Un objet avec le type de carte terrain et avec un type de terrain de base a la capacité intrinsèque « {T} : Ajoutez [symbole de mana], » même si l'encadré de texte ne contient pas ce texte en réalité ou si l'objet n'a pas d'encadré de texte. Ledit symbole de mana pour une plaine est {W} ; pour une île {U} ; pour un marais {B} ; pour une montagne {R} ; et pour une forêt {G}. (Cf. règle 107.4a. Voir aussi règle 605 « Capacités de mana. »)

305.7 Si un effet fixe le sous-type d'un terrain en un ou plusieurs types de terrain de base, ce terrain perd son ancien type de terrain. Il perd également toutes les capacités générées par son texte de règles, ses anciens types de terrain et tout effet copiable qui affectaient ce terrain, et gagne les capacités de mana correspondant à chaque nouveau type de terrain de base. Notez que le terrain ne perd pas pour autant les capacités qui lui ont été données par d'autres effets. Fixer un sous-type de terrain n'a aucun impact sur les types de carte (tels que créature) ni sur les sur-types (tels que de base, légendaire, ou neigeux) que le terrain pourrait avoir. Si un terrain acquiert un ou plusieurs types de terrain en plus de ses autres types, il conserve ses types de terrain et son texte de règle, et acquiert les nouveaux types de terrain, ainsi que les capacités de mana correspondantes.

305.8 Un terrain qui a le sur-type « de base » est un terrain de base. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-base, même s'il a un ou plusieurs types de terrain de base.

305.9 Si un objet est à la fois un terrain et un autre type de carte, il ne peut être joué que comme terrain. Il ne peut être lancé comme un sort.

306. Planeswalkers

306.1 Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de Planeswalker depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de Planeswalker est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

306.2 Quand un sort de Planeswalker se résout, son contrôleur met le Planeswalker sur le champ de bataille sous son contrôle.

306.3 Les sous-types de Planeswalker consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Planeswalker : Jace. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types de Planeswalker sont aussi appelés *types de Planeswalker*. Un Planeswalker peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3j pour la liste complète des types de Planeswalker.)

306.4 Auparavant, les planeswalkers étaient sujets à une règle d'« unicité des planeswalkers » qui empêchaient un joueur de contrôler deux planeswalkers ayant le même type de planeswalker. Cette règle a été retirée et les cartes de planeswalker imprimées avant ce changement ont reçu un errata dans l'Oracle pour leur donner le supertype légendaire. Tout comme les autres permanents légendaires, ils sont sujets à la « règle des légende » (cf. règle 704.5j).

306.5 La loyauté est une caractéristique que seuls les Planeswalkers ont.

306.5a. La loyauté d'une carte de Planeswalker qui n'est pas sur le champ de bataille est égale au nombre imprimé dans son coin inférieur droit.

306.5b. Un planeswalker a la capacité intrinsèque « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec sur lui un nombre de marqueurs loyauté égal à sa loyauté imprimée. » Cette capacité génère un effet de remplacement (cf. règle 614.1c).

306.5c. La loyauté d'un Planeswalker qui est sur le champ de bataille est égal au nombre de marqueurs loyauté se trouvant sur lui.

306.5d. Chaque Planeswalker a des capacités de loyauté, qui sont des capacités activées dont le coût inclut un symbole de loyauté. Les capacités de loyauté suivent des règles spéciales : un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité alors que la pile est vide, pendant la phase principale de son tour, mais seulement si aucune capacité de loyauté de ce permanent n'a déjà été activée ce tour. (Cf. règle 606, « Capacités de loyauté »)

306.6 Un Planeswalker peut être attaqué. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants »)

306.7 Auparavant, les planeswalkers étaient sujets à des effets de redirection qui permettaient à un joueur de rediriger des blessures non-combat qui devraient être infligées à un adversaire sur un de ses planeswalkers. Cette règle a été supprimée et certaines cartes ont reçu un errata dans l'Oracle pour qu'elles puissent infliger des blessures directement aux planeswalkers.

306.8 Un Planeswalker qui a subi des blessures se voit retirer autant de marqueurs loyauté.

306.9 Si un Planeswalker a une loyauté égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704)

307. Rituels

307.1 Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de rituel depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de rituel est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

307.2 Quand un sort de rituel se résout, les actions listées dans son texte de règle sont effectuées, puis le rituel est mis dans le cimetière de son propriétaire.

307.3 Les sous-types de rituel consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Rituel : arcane. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types de rituel et les sous-types d'éphémère sont les mêmes. Ces sous-types sont appelés *types de sort*. Un rituel peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3k pour la liste complète des types de sorts.)

307.4 Un rituel ne peut arriver sur le champ de bataille. Si un rituel devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone dans laquelle il se trouvait à la place.

307.5 Si un sort, une capacité ou un effet indique qu'un joueur peut faire quelque chose « à tout moment où il pourrait lancer un rituel » ou « uniquement lorsqu'il pourrait lancer un rituel, » cela signifie uniquement que ce joueur doit avoir la priorité, que la pile doit être vide, et qu'il doit être dans sa phase principale. Ce joueur ne doit pas nécessairement avoir une carte de rituel qu'il pourrait effectivement lancer. Les effets qui empêchent un joueur de lancer un sort de rituel ne changent en rien la capacité d'un joueur à effectuer cette action (à moins que cette action ne soit de lancer effectivement un sort de rituel).

307.5a. De même, si un effet cherche à déterminer si un sort a été lancé « à n'importe quel moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, » cet effet vérifie uniquement si le contrôleur du sort l'a lancé sans avoir la priorité, en dehors de sa phase principale, ou pendant qu'un autre objet était sur la pile.

308. Tribal

308.1 Chaque carte tribale a un autre type de carte. Les règles pour lancer et résoudre des cartes tribales sont celles utilisées pour lancer et résoudre l'autre type de carte.

308.2 Les sous-types tribaux consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Enchantement tribal : ondin. » L'ensemble des sous-types tribaux est l'ensemble des sous-types de créature ; ces sous-types sont appelés *types de créature*. Un tribal peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 205.3m pour la liste complète des types de créature.)

309. Donjons

309.1 « Donjon » est un type de carte apparaissant uniquement sur des cartes *Magic* non traditionnelles.

309.2 Les cartes de donjon commencent en dehors de la partie. Les cartes de donjon ne font pas partie du deck ou de la réserve d'un joueur. Elles sont introduites dans la partie en utilisant l'action de mot-clé s'aventurer dans le donjon. (Cf. règle 701.46, « Aventurez-vous dans le donjon. »)

309.2a. Si un joueur doit s'aventurer dans le donjon alors qu'il ne possède pas de carte de donjon dans la zone de commandement, il choisit une carte de donjon qu'il possède en dehors de la partie et la place dans la zone de commandement.

309.2b. Une carte de donjon introduite dans la partie est placée dans la zone de commandement jusqu'à ce qu'elle quitte la partie.

309.2c. Les cartes de donjon ne sont pas des permanents. Elles ne peuvent pas être lancées. Les cartes de donjon ne peuvent quitter la zone de commandement que lorsqu'elles quittent la partie.

309.2d. Si un effet autre que l'action mot-clé s'aventurer dans le donjon devait amener une carte de donjon dans la partie depuis l'extérieur de la partie, rien ne se passe ; cette carte reste en dehors de la partie.

309.3 Un joueur ne peut posséder qu'une seule carte de donjon dans la zone de commandement à la fois, et il ne peut pas introduire de carte de donjon dans la partie si une carte de donjon qu'il possède se trouve dans la zone de commandement.

309.4 Chaque carte de donjon a une série de pièces reliées les unes aux autres par des flèches. Un joueur utilise un marqueur d'exploration placé sur la carte donjon qu'il possède pour indiquer dans quelle pièce il se trouve actuellement.

309.4a. Lorsqu'un joueur place un donjon qu'il possède dans la zone de commandement, il place son marqueur d'exploration sur la pièce la plus haute, à savoir la 1ère pièce.

309.4b. Chaque pièce porte un nom. Ces noms sont considérés comme du texte d'ambiance et n'affectent pas la partie.

309.4c. Chaque pièce a une capacité déclenchée appelée *capacité de pièce* dont l'effet est imprimé sur la carte. Elles ont toutes la même condition de déclenchement non imprimée sur la carte. Le texte intégral de chaque capacité de pièce est « Quand vous déplacez votre marqueur d'exploration dans cette pièce, [effet.] » Tant qu'une carte de donjon est dans la zone de commandement, ses capacités peuvent se déclencher. Chaque capacité de pièce est contrôlée par le joueur qui possède la carte de donjon qui est la source de cette capacité.

309.5 L'action mot-clé s'aventurer dans le donjon permet aux joueurs de déplacer leur marqueur d'exploration dans les pièces d'une carte de donjon.

309.5a. Si un joueur s'aventure dans le donjon alors qu'il possède une carte de donjon dans la zone de commandement et que son marqueur d'exploration n'est pas dans la pièce la plus basse de ce donjon, à savoir la dernière salle, il déplace son marqueur d'exploration de la salle dans laquelle il se trouve vers la pièce suivante, en suivant la direction d'une flèche pointant vers l'extérieur de la pièce dans laquelle se trouve son marqueur d'exploration. S'il y a plusieurs flèches pointant vers l'extérieur de la pièce dans laquelle se trouve le marqueur du joueur, il en choisit une à suivre.

309.5b. Si un joueur s'aventure dans le donjon alors qu'il possède une carte donjon dans la zone de commandement et que son marqueur d'exploration se trouve dans la pièce la plus basse de cette carte de donjon, il retire cette carte de donjon de la partie. Il choisit ensuite une carte de donjon qu'il possède en dehors de la partie et la place dans la zone de commandement. Il place son marqueur d'exploration sur la pièce la plus haute.

309.6 Si le marqueur d'exploration d'un joueur se trouve sur la pièce la plus basse d'une carte de donjon et que cette carte de donjon n'est pas la source d'une capacité de pièce qui s'est déclenchée mais n'a pas encore quitté la pile, le propriétaire de la carte de donjon la retire du jeu. (Il s'agit d'une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

309.7 Un joueur *termine un donjon* lorsque cette carte de donjon est retirée de la partie.

310. Plans

310.1 Plan est un type de cartes que l'on retrouve uniquement sur des cartes *Magic* non traditionnelles. Seule la variante conviviale Planechase utilise les cartes de plan. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

310.2 Les cartes de plan restent dans la zone de commandement tout au long de la partie, qu'elles soient dans le deck planaire, ou face visible. Les cartes de plan ne sont pas des permanents, et elles ne peuvent être lancées. Si une carte de plan devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

310.3 Les sous-types de plan sont listés après deux points, et peuvent consister en plusieurs mots : « Plan : Serra's Realm. » Tous les mots après les deux points constituent un seul sous-type. Les sous-types de plan sont appelés *types de plan*. Un plan ne peut avoir qu'un seul sous-type. (Cf. règle 205.3n pour la liste complète des types de plan.)

310.4 Une carte de plan peut avoir n'importe quel nombre de capacités, qu'elles soient statiques, activées ou déclenchées. Tant qu'une carte de plan est face visible dans la zone de commandement, ses capacités statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

310.5 Le contrôleur d'une carte de plan face visible est le joueur désigné comme le contrôleur planaire. Normalement, le contrôleur planaire est le joueur actif. Cependant, si le contrôleur planaire devait quitter la partie, le prochain joueur dans l'ordre du tour qui ne doit pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis le précédent contrôleur planaire quitte la partie, à la place. Le nouveau contrôleur planaire conserve cette dénomination jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou qu'un autre joueur devienne le joueur actif, en fonction de ce qui arrive en premier.

310.6 Une carte de plan face visible qui est retournée face cachée devient un nouvel objet.

310.7 Chaque carte de plan a une capacité déclenchée qui se déclenche « À chaque fois que vous obtenez {CHAOS} avec le dé planaire. » On appelle cela des « capacités de chaos. » Chacune d'entre elle est précédée d'un {CHAOS}, bien que ce symbole en lui-même n'ait aucune signification en termes de règles.

311. Phénomène

311.1 Phénomène est un type de cartes que l'on retrouve uniquement sur les cartes *Magic* non traditionnelles. Seule la variante conviviale Planechase utilise des cartes phénomènes. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

311.2 Les cartes phénomènes restent dans la zone de commandement tout le long de la partie, quand elles sont dans un deck planaire et quand elles sont face visible. Ce ne sont pas des permanents. Elles ne peuvent pas être lancées. Si une carte phénomène devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

311.3 Les cartes phénomène n'ont pas de sous-type.

311.4 Le contrôleur d'une carte phénomène face visible est le joueur désigné comme le contrôleur planaire. Normalement, le contrôleur planaire est le joueur actif. Cependant, si le contrôleur planaire devait quitter la partie, le prochain joueur dans l'ordre du tour qui ne doit pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis

le précédent contrôleur planaire quitte la partie, à la place. Le nouveau contrôleur planaire conserve cette dénomination jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou qu'un autre joueur devienne le joueur actif, en fonction de ce qui arrive en premier.

311.5 Chaque carte phénomène a une capacité déclenchée qui se déclenche quand vous le *rencontrez*. « Quand vous rencontrez [ce phénomène] » signifie « Quand vous retirez cette carte d'un deck planaire et la retournez face visible ».

311.6 Une carte phénomène face visible qui est retournée face cachée devient un nouvel objet.

311.7 Si une carte phénomène est face visible dans la zone de commandement et qu'elle n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais n'a pas encore quitté la pile, le contrôleur planaire transplane la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Ceci est une action basée sur un état ; cf. règle 704. Voir aussi la règle 701.24, « Transplaner. »)

312. Vanguard

312.1 Vanguard est un type de cartes que l'on retrouve uniquement sur les cartes *Magic* non traditionnelles. Seule la variante conviviale du Vanguard utilise les cartes Vanguard. (Cf. règle 902, « Vanguard. »)

312.2 Les cartes Vanguard restent dans la zone de commandement tout le long de la partie. Les cartes Vanguard ne sont pas des permanents, et ne peuvent être lancées. Si une carte Vanguard devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

312.3 Les cartes Vanguard n'ont pas de sous-type.

312.4 Une carte Vanguard peut avoir n'importe quel nombre de capacités, qu'elles soient statiques, activées ou déclenchées. Tant qu'une carte Vanguard est dans la zone de commandement, ses capacités statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

312.5 Le propriétaire d'une carte Vanguard est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans sa zone de commandement. Le contrôleur d'une carte Vanguard face visible est son propriétaire.

312.6 Chaque carte Vanguard a un modificateur de main imprimé dans son coin inférieur gauche. Il s'agit d'un zéro, ou d'un nombre précédé d'un signe plus ou d'un signe moins. Ce modificateur est appliqué à la taille de main de départ et à la taille de main maximale du propriétaire de la carte Vanguard (normalement sept). Le résultat est à la fois combien de cartes ce joueur pioche au début de la partie et sa taille de main maximale.

312.7 Chaque carte Vanguard a un modificateur de vie imprimé dans son coin inférieur droit. Il s'agit d'un zéro, ou d'un nombre précédé d'un signe plus ou d'un signe moins. Ce modificateur est appliqué lorsque le total de points de vie de départ du propriétaire de la carte Vanguard (normalement 20) est déterminé. (Cf. règle 103.3.)

313. Machination

313.1 Machination est un type de cartes que l'on retrouve uniquement sur les cartes *Magic* non traditionnelles. Seule la variante conviviale Archenemy utilise les cartes de machination. (Cf. règle 904, « Archenemy. »)

313.2 Les cartes de machination restent dans la zone de commandement tout au long de la partie, qu'elles soient dans le deck des machinations, ou face visible. Les cartes de machination ne sont pas des permanents, et elles ne peuvent être lancées. Si une carte de machination devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

313.3 Les cartes de machination n'ont pas de sous-type.

313.4 Une carte de machination peut avoir n'importe quel nombre de capacités, qu'elles soient statiques, activées ou déclenchées. Tant qu'une carte de machination est face visible dans la zone de commandement, ses capacités statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

313.5 Le propriétaire d'une carte de machination est le joueur qui a commencé la partie avec dans la zone de

commandement. Le contrôleur d'une carte de machination face visible est son propriétaire.

313.6 Si une carte de machination non-continue est face visible dans la zone de commandement, et qu'aucune capacité déclenchée d'aucune machination n'est sur la pile ou attend d'être mise sur la pile, alors cette carte de machination est remise face cachée au-dessous du deck de machinations de son propriétaire la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Il s'agit d'une action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

313.7 Si une capacité d'une carte de machination comporte le texte « cette machination », cela signifie la carte de machination dans la zone de commandement qui est la source de cette capacité. C'est une exception à la règle 109.2.

314. Conspirations

314.1 Les cartes de conspiration ne sont utilisées qu'en format limité, en particulier dans la variante Draft Conspiracy (cf. règle 905). Les cartes de conspiration ne sont pas utilisées en format construit.

314.2 Au début de la partie, avant de mélanger les decks, chaque joueur peut mettre n'importe quel nombre de cartes de conspiration depuis son sideboard dans la zone de commandement. Les cartes de conspiration avec la capacité hidden agenda (intentions cachées) sont placées dans la zone de commandement face cachée (cf. règle 702.106, « Hidden Agenda »).

314.3 Les cartes de conspiration restent dans la zone de commandement tout au long de la partie. Ce ne sont pas des permanents. Elles ne peuvent ni être lancées ni être incluses dans un deck. Si une carte de conspiration devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement. Les cartes de conspiration qui ne sont pas dans une partie ne peuvent pas être ajoutées à une partie.

314.4 Les cartes de conspiration n'ont pas de sous-type.

314.5 Les cartes de conspiration peuvent avoir un nombre quelconque de capacités statiques ou déclenchées. Tant qu'une carte de conspiration est face visible dans la zone de commandement, ses capacités statiques affectent la partie et ses capacités déclenchées peuvent se déclencher.

314.5a. Les capacités des cartes de conspiration peuvent affecter la procédure de démarrage de la partie.

314.5b. Les cartes de conspiration face cachée n'ont pas de caractéristiques.

314.6 Le propriétaire d'une carte de conspiration est le joueur qui l'a mise dans la zone de commandement au début de la partie. Le contrôleur d'une carte de conspiration est son propriétaire.

314.7 Vous pouvez regarder une carte de conspiration face cachée que vous contrôlez à n'importe quel moment. Vous ne pouvez pas regarder les cartes de conspiration face cachée contrôlées par les autres joueurs.

4. Les Zones

400. Généralités

400.1 Une zone est un endroit dans lequel les objets peuvent se trouver durant une partie. Il existe normalement sept zones : la bibliothèque, la main, le champ de bataille, le cimetière, la pile, l'exil et la zone de commandement. Quelques anciennes cartes utilisent la zone de mise. Chaque joueur possède une main, une bibliothèque et un cimetière qui lui sont propres. Les autres zones sont partagées par tous les joueurs.

400.2 *Les zones publiques* sont des zones dans lesquelles tous les joueurs peuvent voir le recto des cartes, sauf les cartes que des règles ou des effets autorisent spécifiquement à se trouver face cachée. Le cimetière, le champ de bataille, la pile, l'exil, la mise et la zone de commandement sont des zones publiques. *Les zones privées* sont des zones où seuls certains ou même aucun joueur ne peut voir le recto des cartes. La bibliothèque et la main sont des zones privées, même si toutes les cartes d'une de ces zones se trouvent être révélées.

400.3 Si un objet devait aller dans la bibliothèque, le cimetière ou la main d'un joueur qui n'est pas son propriétaire, il va dans la zone correspondante de son propriétaire.

400.4 Une carte ayant certains types ne peut pas entrer dans certaines zones.

400.4a. Si un éphémère ou un rituel devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone où il se trouve.

400.4b. Si une carte Conspiracy, une carte de phénomène, une carte de plan, une carte de machination ou une carte Vanguard devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

400.5 L'ordre des objets de la bibliothèque, du cimetière ou sur la pile ne peut être modifié, à moins qu'un effet ou qu'une règle ne le permette expressément. Il en va de même pour les objets rangés en piles face cachée dans les autres zones. Les autres objets dans les autres zones peuvent être disposés au gré de leur propriétaire. Cependant, tous les joueurs doivent pouvoir déterminer clairement qui contrôle ces objets, s'ils sont engagés ou non, s'ils sont inversés ou non, et quels objets leur sont attachés.

400.6 Si un objet devait changer de zone, déterminez quel est l'événement qui le déplace. Si l'objet se déplace vers une zone publique et que son propriétaire peut le voir dans cette zone, il le fait et regarde si l'objet a des capacités qui affecteraient son mouvement. Si l'objet se déplace vers le champ de bataille, chaque autre joueur qui pourrait le voir dans cette zone le fait. Ensuite, tous les effets de remplacement, qu'ils proviennent de l'objet ou non, sont appliqués à cet événement. Si des effets ou des règles tentent d'effectuer des actions contradictoires ou mutuellement exclusives sur un objet, le contrôleur de l'objet (ou, à défaut, son propriétaire) choisit quel effet s'applique, et ce que fait cet effet. (Notez que deux occurrences d'une action identique peuvent être mutuellement exclusives, comme par exemple deux effets de destruction.) Ensuite, l'événement déplace l'objet.

Exemple : Archange admirable a une capacité qui dit « Si vous deviez perdre la partie, à la place exilez l'Archange admirable et votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. » Un sort inflige 5 blessures à un joueur avec 5 points de vie et 5 blessures à l'Archange admirable qu'il contrôle. Quand on applique les actions basées sur un état, le total de points de vie de ce joueur revient à celui de départ, et ce joueur choisit s'il exile ou met dans le cimetière de son propriétaire l'Archange admirable.

400.7 Un objet qui se déplace d'une zone à l'autre devient un nouvel objet qui ne conserve aucune mémoire, ni aucun lien avec son existence précédente. Il y a neuf exceptions à cette règle :

400.7a. Les effets provenant de sorts et de capacités activées ou déclenchées, et qui changent les caractéristiques ou le contrôleur d'un sort de permanent sur la pile continuent de s'appliquer au permanent que ce sort est devenu.

400.7b. Les effets de prévention qui s'appliquent aux blessures provenant d'un sort de permanent sur la pile continuent de s'appliquer aux blessures provenant du permanent que ce sort est devenu.

400.7c. Une capacité d'un permanent peut faire référence à des informations à propos du sort qui est devenu ce permanent à sa résolution, incluant quels coûts ont été payés pour le lancer ou quel mana a été dépensé

pour le lancer.

400.7d. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'un objet change de zone (par exemple « Quand la Rancœur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille ») peuvent retrouver l'objet dans la zone où il s'est rendu lorsque la capacité s'est déclenchée, si cette zone est publique.

400.7e. Les capacités d'auras qui se déclenchent lorsque le permanent enchanté quitte le champ de bataille peuvent retrouver l'objet qu'est devenue l'aura dans le cimetière de son propriétaire s'il elle a été mise au cimetière en même temps que le permanent enchanté a quitté le champ de bataille. Elles peuvent également trouver le nouvel objet que cette aura est devenue dans le cimetière de son propriétaire, du fait de l'action basée sur un état qui concerne les auras qui ne sont pas attachées à un permanent. (Cf. règle 704.5m.)

400.7f. Si un effet ajoute une capacité à une carte non terrain lui permettant d'être lancée, cette capacité continue de s'appliquer à cette carte sur la pile, après avoir été lancée de cette manière.

400.7g. Si un effet permet à une carte non terrain d'être lancée, les autres parties de cet effet peuvent retrouver le nouvel objet que la carte devient sur la pile après avoir été lancée de cette manière.

400.7h. Si un effet fait qu'un objet est déplacé vers une zone publique, les autres parties de cet effet peuvent retrouver cet objet. Si le coût d'un sort ou d'une capacité fait qu'un objet est déplacé vers une zone publique, les effets de ce sort ou de cette capacité peut retrouver cet objet.

400.7i. Après la résolution d'une capacité de folie (cf. règle 702.35), si la carte exilée n'a pas été lancée et a été déplacée vers une zone publique, les effets faisant référence à la carte défaussée peuvent la retrouver.

400.8 Si un objet dans la zone d'exil est exilé, il ne change pas de zone, mais devient un nouvel objet qui vient tout juste d'être exilé.

400.9 Si un objet face visible dans la zone de commandement est retourné face cachée, il devient un nouvel objet.

400.10 Si un objet dans la zone de commandement est placé dans la zone de commandement, il ne change pas de zone, mais il devient un nouvel objet qui vient d'entrer dans la zone de commandement.

400.11 Un objet est en dehors de la partie s'il n'est dans aucune des zones du jeu. En dehors de la partie n'est pas une zone.

400.11a. Les cartes composant la réserve d'un joueur sont en dehors de la partie. (Cf. règle 100.4.)

400.11b. Certains effets permettent d'inclure dans la partie des cartes en dehors de la partie. Ces cartes restent dans la partie jusqu'à ce que celle-ci se termine, que leur propriétaire quitte la partie ou qu'une règle ou un effet ne les retire de la partie, peu importe lequel se produit en premier.

400.11c. Les cartes en dehors de la partie ne peuvent pas être affectées par des sorts ou des capacités, hormis les capacités de définition de caractéristiques imprimées sur elles (cf. règle 604.3) et les sorts et les capacités qui permettent à ces cartes d'être incluses dans la partie.

400.12 Certains effets demandent à un joueur d'effectuer une action sur une zone (comme « Mélangez votre main dans votre bibliothèque. ») Cette action est effectuée sur toutes les cartes de cette zone. La zone en elle-même n'est pas affectée

401. Bibliothèque

401.1 Quand une partie commence, le deck de chaque joueur devient sa bibliothèque.

401.2 Chaque bibliothèque doit être constituée d'une pile unique de cartes faces cachées. Les joueurs ne peuvent ni regarder les cartes d'une bibliothèque, ni en changer l'ordre.

401.3 Chaque joueur peut, à tout moment, compter le nombre de cartes restant dans la bibliothèque de n'importe quel joueur.

401.4 Si un effet place simultanément au moins deux cartes à une position spécifique d'une bibliothèque, le propriétaire de ces cartes peut les y placer dans l'ordre de son choix. Il n'a pas à en révéler l'ordre.

401.5 Certains effets demandent à un joueur de jouer avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée, ou disent qu'un joueur peut regarder la carte du dessus de sa bibliothèque. Si cette carte change pendant qu'un sort est en train d'être lancé, la nouvelle carte n'est révélée ou ne peut être regardée que lorsque le sort devient lancé (cf. règle 601.2i). Il en va de même lorsqu'une capacité est en train d'être activée.

401.6 Si un effet demande à un joueur de jouer avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée, et si cette carte cesse d'être révélée avant de l'être de nouveau, elle devient un nouvel objet.

401.7 Si un effet amène un joueur à devoir mettre une carte dans une bibliothèque en « Nième position à partir du dessus », et que cette bibliothèque comporte moins de N cartes, alors ce joueur met cette carte au-dessous de cette bibliothèque.

402. Main

402.1 La main est l'endroit dans lequel un joueur garde les cartes qu'il a piochées. D'autres effets peuvent également ajouter des cartes à la main d'un joueur. Au début de la partie, chaque joueur pioche autant de cartes que sa taille de main de départ, normalement sept. (Cf. règle 103, « Commencer la partie. »)

402.2 Chaque joueur a une taille de main maximale, qui est normalement de sept cartes. Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de cartes dans sa main, mais lors de son étape de nettoyage, ce joueur doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale.

402.3 Un joueur peut ordonner sa main et la regarder à sa convenance. Un joueur ne peut pas regarder les cartes de la main d'autres joueurs mais peut compter le nombre de cartes dans leur main à tout moment.

403. Champ de bataille

403.1 La plus grande partie de l'espace qui sépare les joueurs représente le champ de bataille. Le champ de bataille est vide en début de partie. Les permanents qu'un joueur contrôle sont, en principe, posés devant lui sur le champ de bataille. Toutefois, il existe des cas dans lesquels un permanent contrôlé par un joueur sera plus proche d'un adversaire que de son contrôleur. C'est par exemple le cas pour les auras attachées à des permanents contrôlés par des adversaires.

403.2 Un sort ou une capacité n'a d'effet et ne recherche que sur le champ de bataille, à moins que ce sort ou cette capacité ne fasse explicitement mention d'un joueur ou d'une autre zone.

403.3 Les permanents n'existent que sur le champ de bataille, et tous les objets sur le champ de bataille sont des permanents. (Cf. règle 110, « Permanents. »)

403.4 A chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille, il devient un nouvel objet qui n'a aucun lien avec un autre permanent qui aurait été précédemment représenté par la même carte, sauf dans les cas mentionnés par la règle 400.7. (Ceci est également vrai pour tout objet entrant dans n'importe quelle zone)

403.5 Avant, le champ de bataille s'appelait la zone « en jeu. » Les cartes sur lesquelles sont imprimées les expressions « en jeu », « depuis le jeu », ou des expressions similaires font toutes référence au champ de bataille. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

404. Cimetière

404.1 Le cimetière d'un joueur est sa pile de défausse. Tout objet qui est contrecarré, défaussé, détruit ou sacrifié est mis au sommet du cimetière de son propriétaire, tout comme les éphémères et les rituels qui ont fini de se résoudre. Le cimetière de chaque joueur est vide en début de partie.

404.2 Chaque cimetière est constitué d'une pile unique de cartes faces visibles. Un joueur peut, à tout moment, consulter les cartes d'un cimetière, mais ne peut normalement pas en changer l'ordre. Des règles supplémentaires, spécifiques aux tournois homologués, peuvent autoriser un joueur à changer l'ordre des cartes

dans son cimetière.

404.3 Si un effet ou une règle met simultanément plusieurs cartes dans un cimetière, le propriétaire de ces cartes peut les y placer dans l'ordre de son choix.

405. Pile

405.1 Quand un sort est lancé, la carte elle-même est mise sur la pile. (Cf. règle 601.2a). Lorsqu'une capacité est activée ou se déclenche, elle est mise sur la pile sans qu'aucune carte ne lui soit associée (cf. règles 602.2a et 603.3).

405.2 La pile se rappelle dans quel ordre les sorts et/ou les capacités y ont été mis. Chaque fois qu'un objet est mis sur la pile, il est placé au-dessus de ceux qui s'y trouvent déjà.

405.3 Si un effet place simultanément plusieurs objets sur la pile, ceux contrôlés par le joueur actif sont placés en bas de la pile et, au-dessus, sont placés ceux contrôlés par les autres joueurs, dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4). Si un joueur contrôle plusieurs de ces objets, il choisit l'ordre relatif dans lequel ces objets sont mis sur la pile.

405.4 Chaque sort a toutes les caractéristiques de la carte à laquelle il est associé. Chaque capacité activée ou déclenchée sur la pile a le texte de la capacité qui l'a créée, et aucune autre caractéristique. Le contrôleur d'un sort est le joueur qui l'a lancé. Le contrôleur d'une capacité activée est le joueur qui l'a activée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée est le joueur qui contrôlait la source de cette capacité lorsqu'elle s'est déclenchée, à moins que ce ne soit une capacité déclenchée retardée. Pour déterminer le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée, (cf. règles 603.7d-f.)

405.5 Quand tous les joueurs passent successivement la priorité, le sort ou la capacité au sommet de la pile (le dernier ajouté) se résout. Si la pile est vide alors que tous les joueurs passent successivement la priorité, l'étape ou la phase en cours se termine, et la suivante commence.

405.6 Certaines choses se produisent durant une partie sans passer par la pile.

405.6a. Les effets ne sont pas mis sur la pile : ce sont les conséquences de la résolution des sorts ou des capacités. Cependant, les effets peuvent créer des capacités déclenchées retardées qui, elles, peuvent être mises sur la pile lorsqu'elles se déclenchent. (Cf. règle 603.7).

405.6b. Les capacités statiques génèrent des effets en continu, et ne sont pas mises sur la pile. (Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques. ») Ceci inclut les capacités de définition de caractéristiques, telles que « [Cet objet] est rouge » (cf. règle 604.3).

405.6c. Les capacités de mana se résolvent immédiatement. Si une capacité de mana produit du mana et a un autre effet, non seulement le mana est produit, mais aussi l'autre effet s'applique immédiatement. Un joueur qui avait la priorité avant d'activer une capacité de mana la conserve une fois celle-ci résolue. (Cf. règle 605, « Capacités de mana. »)

405.6d. Les actions spéciales ne passent pas par la pile. Elles s'appliquent immédiatement. (Cf. règle 116, « Actions spéciales. »)

405.6e. Les actions obligatoires du tour ne passent pas par la pile. Elles interviennent automatiquement lors du début de certaines étapes et de certaines phases. Elles s'appliquent avant même qu'un joueur ne reçoive la priorité (cf. règle 117.3a). Certaines actions obligatoires du tour interviennent également automatiquement lors de la fin de chaque étape et de chaque phase, après quoi aucun joueur ne reçoit la priorité. (Cf. règle 703.)

405.6f. Les actions basées sur un état ne passent pas par la pile : elles interviennent automatiquement lorsque certaines conditions sont réunies. (Cf. règle 704.) Elles s'appliquent avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. (Cf. règle 117.5.)

405.6g. Un joueur peut concéder une partie à tout moment. Un joueur qui concède quitte immédiatement la partie en cours. (Cf. règle 104.3a.)

405.6h. Si un joueur quitte une partie multi joueurs, certains objets peuvent quitter la partie, cesser d'exister, changer de contrôleur, ou être exilés. Ces actions s'appliquent immédiatement. (Cf. règle 800.4a.)

406. Exil

406.1 L'exil est essentiellement une zone de dépôt. Certains sorts ou capacités exilent des objets sans aucun moyen de retour. D'autres n'exilent des objets que temporairement.

406.2 Exiler un objet consiste à le déplacer dans la zone d'exil depuis la zone où il se trouve. Une carte exilée est une carte qui a été déplacée dans la zone d'exil.

406.3 Les cartes exilées le sont, normalement, face visible, et peuvent être consultées par tout joueur à tout moment. Les cartes « exilées face cachée » ne peuvent être consultées par aucun joueur, sauf si le contraire est explicitement autorisé. Cependant, si un joueur est instruit de regarder une carte puis de l'exiler face cachée, ou une fois qu'un joueur est autorisé à regarder une carte exilée face cachée, ce joueur peut continuer à la consulter tant que cette carte reste exilée, même si l'instruction lui permettant de le faire ne s'applique plus.

406.3a. Une carte exilée face cachée n'a pas de caractéristiques mais le sort ou la capacité qui l'a exilée peut l'autoriser à être jouée depuis la zone d'exil. À moins que cette carte ne soit lancée face cachée (cf. règle 708.4), la carte est retournée face visible juste avant que le joueur annonce qu'il va jouer la carte (cf. règle 601.2).

406.3b. Certains sorts et capacités permettent à un joueur de lancer des sorts avec certaines qualités parmi des cartes face cachée en exil. Un joueur ne peut lancer un tel sort que s'il est autorisé à regarder la carte face cachée en exil et si le sort résultant a les qualités spécifiées.

406.4 Les cartes exilées face cachées doivent être conservées dans des piles séparées selon quand et comment elles ont été exilées. Si un joueur doit choisir une carte exilée, ce joueur peut choisir une carte face cachée spécifique seulement si ce joueur peut en voir la face. Sinon, il doit choisir une pile de cartes face cachées et ensuite une carte est choisie aléatoirement dans cette pile. Si choisir une telle carte fait partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la carte choisie n'est révélée qu'après que le coût a été totalement payé. (Cf. règle 601.2i.)

406.5 Les cartes exilées pouvant retourner, d'une quelconque manière, sur le champ de bataille ou dans n'importe quelle autre zone doivent être séparées les unes des autres, afin de pouvoir garder une trace de leurs différentes façons de revenir. Les cartes exilées qui peuvent avoir un impact sur la partie à cause d'une de leurs propres capacités (comme par exemple les cartes avec la hantise) ou à cause des capacités des cartes qui les ont exilées doivent également être conservées dans des tas séparés.

406.6 Un objet peut être imprimé avec une capacité exilant une ou plusieurs cartes, et une autre capacité faisant référence aux « cartes exilées » ou « exilées par [cet objet]. » Ces capacités sont liées : la seconde ne fait allusion qu'aux cartes exilées par la première. (Cf. règle 607, « Capacités liées. »)

406.7 Si un objet dans la zone d'exil est exilé, il ne change pas de zone, mais devient un nouvel objet qui vient tout juste d'être exilé.

406.8 Avant, la zone d'exil s'appelait la zone « retiré de la partie. » Les cartes imprimées avec le texte « retirez [un objet] de la partie » exilent cet objet. Il en va de même pour celles imprimées avec le texte « mettez [un objet] de côté. » Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

407. Mise

407.1 Certaines versions antérieures des règles de *Magic* comportaient une règle de mise où les joueurs pouvaient gagner des cartes appartenant à leur adversaire. Jouer avec mise est maintenant considéré comme une variante optionnelle du jeu. Elle ne peut être utilisée que si cette forme de jeu est autorisée par la loi et les règlements en vigueur. Jouer pour une mise est strictement interdit dans tout événement régi par les *Magic : The Gathering* Tournament Rules (wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents).

407.2 Lors d'une partie avec mise, après avoir déterminé quel joueur commence, mais avant de piocher, chaque joueur place une carte de son deck, choisie au hasard, dans la zone de mise. Les cartes dans la zone de mise

peuvent être consultées à tout moment par n'importe quel joueur. A la fin de la partie, le vainqueur devient le propriétaire de toutes les cartes situées dans la zone de mise.

407.3 Certaines cartes ont pour texte « Retirez [cette carte] de votre deck avant de jouer si vous jouez sans mise. » Ce sont les seules cartes à pouvoir modifier le contenu de la zone de mise ou changer le propriétaire d'une carte. Lors d'une partie sans mise, les joueurs ne peuvent pas inclure ces cartes dans leurs decks ou réserves et ces cartes ne peuvent pas être amenées dans la partie depuis hors de la partie.

407.4 Miser un objet consiste à le déplacer depuis la zone où il se trouve vers la zone de mise. Le propriétaire d'un objet est le seul à pouvoir le miser.

408. Zone de commandement

408.1 La zone de commandement est une aire de jeu réservée pour certains objets spécialisés qui ont un effet prépondérant sur la partie, bien que n'étant pas des permanents et ne pouvant pas être détruits.

408.2 Des emblèmes peuvent être créés dans la zone de commandement. (Cf. règle 114, « Emblèmes. »)

408.3 Dans les variantes conviviales Planechase, Vanguard, Commander, Archenemy et draft Conspiracy, des cartes *Magic* non traditionnelles et/ou certaines cartes spécifiquement désignées commencent la partie dans la zone de commandement. Chaque variante a ses propres règles vis-à-vis de ces cartes. (Cf. section 9, « Variantes conviviales. »)

5. Structure du tour

500. Généralités

500.1 Un tour se divise en cinq phases, qui se déroulent dans cet ordre : phase de début, première phase principale, phase de combat, deuxième phase principale et phase de fin de tour. Chacune de ces phases a lieu à chaque tour, même si rien ne se passe pendant l'une d'elles. Les phases de début, de combat et de fin sont découpées en étapes, qui se déroulent elles aussi dans un ordre précis.

500.2 Une phase ou une étape dans laquelle les joueurs reçoivent la priorité se termine lorsque la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement la priorité. La phase ou l'étape en cours ne se termine pas dès que la pile est vide, mais lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide. De ce fait, chaque joueur a l'opportunité d'ajouter de nouvelles choses à la pile avant que la phase ou l'étape ne se termine.

500.3 Une étape dans laquelle aucun joueur ne reçoit la priorité se termine lorsque toutes les actions obligatoires devant se dérouler durant cette étape ont été effectuées. Les seules étapes correspondant à cette description sont l'étape de dégagement (cf. règle 502) et certaines étapes de nettoyage (cf. règle 514)

500.4 Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

500.5 Quand une phase ou une étape se termine, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à la fin de » cette phase ou étape prennent fin. Quand une phase ou une étape commence, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à » cette phase ou étape prennent fin. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » prennent fin à la fin de la phase de combat, et non pas au début de l'étape de fin de combat. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » sont soumis à des règles spéciales. (Cf. règle 514.2.)

500.6 Quand une phase ou une étape commence, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de » cette phase ou étape se déclenchent. Elles sont mises sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. »).

500.7 Certains effets peuvent accorder des tours supplémentaires à un joueur. Ces tours sont alors ajoutés immédiatement après le tour spécifié. Si un joueur se voit accorder plusieurs tours supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés un par un. Si plusieurs joueurs se voient accorder des tours supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés un par un, dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4). Le tour le plus récemment créé est le premier à se dérouler.

500.8 Certains effets peuvent ajouter des phases à un tour. Ils ajoutent alors ces phases immédiatement après la phase indiquée. Si plusieurs phases supplémentaires sont créées après la même phase, la phase la plus récemment créée est la première à se dérouler.

500.9 Certains effets peuvent ajouter des étapes à une phase. Ils ajoutent alors ces étapes immédiatement avant ou immédiatement après l'étape indiquée. Si plusieurs étapes supplémentaires sont créées après la même étape, l'étape la plus récemment créée est la première à se dérouler.

500.10 Certains effets peuvent faire passer une étape, une phase ou un tour. Passer une étape, une phase ou un tour consiste à l'ignorer, comme s'il n'existait pas. (Cf. règle 614.10.)

500.11 Aucune action de jeu ne peut avoir lieu entre les tours, les phases ou les étapes.

501. Phase de début

501.1 La phase de début est découpée en trois étapes, qui se déroulent dans cet ordre : étape de dégagement, étape d'entretien et étape de pioche.

502. Étape de dégagement

502.1 Premièrement, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et, simultanément, tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en

phase. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. (Cf. règle 702.26, « Déphasage. »)

502.2 Deuxièmement, s'il fait jour et que le joueur actif du tour précédent n'a lancé aucun sort pendant son tour, on passe à la nuit. S'il fait nuit et que le joueur actif du tour précédent a lancé deux sorts ou plus pendant son tour, on passe au jour. Si ce n'est ni le jour ni la nuit, cette vérification n'a pas lieu et ce n'est ni l'un ni l'autre. Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile. (Cf. règle 724, « Jour et nuit. »)

502.2a. Les parties en multi-joueurs utilisant l'option en équipe avec tours partagés utilisent une règle modifiée. S'il fait jour et qu'aucun joueur de l'équipe active du tour précédent n'a lancé de sort pendant ce tour, on passe à la nuit. S'il fait nuit et qu'un joueur de l'équipe active du tour précédent a lancé deux sorts ou plus pendant le tour précédent, on passe au jour. Si ce n'est ni le jour ni la nuit, cette vérification n'a pas lieu et ce n'est ni l'un ni l'autre. Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile.

502.3 Troisièmement, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle vont se dégager. Puis il dégage tous ces permanents simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Normalement, tous les permanents d'un joueur se dégagent, mais certains effets peuvent empêcher certains permanents de se dégager.

502.4 Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement, ce qui fait qu'aucun sort ne peut être lancé ou résolu et qu'aucune capacité ne peut être activée ou résolue. Toute capacité qui se déclenche pendant cette étape est mise en attente jusqu'à la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, ce qui se produit normalement pendant l'étape d'entretien. (Cf. règle 503, « Étape d'entretien. »)

503. Étape d'entretien

503.1 L'entretien ne possède aucune action obligatoire du tour. Une fois qu'il commence, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117 « Timing et priorité. »)

503.1a. Toute capacité qui s'est déclenchée durant l'étape de dégagement et toute capacité qui s'est déclenchée au début de l'entretien sont mises sur la pile avant que le joueur actif reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

503.2 Si un sort indique qu'il ne peut être lancé « qu'après l'étape d'entretien [d'un joueur] », et que le tour a plusieurs étapes d'entretien, ce sort peut être lancé n'importe quand après la fin de la première étape d'entretien.

504. Étape de pioche

504.1 Premièrement, le joueur actif pioche une carte. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

504.2 Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117 « Timing et priorité. »)

505. Phase principale

505.1 Il y a deux phases principales dans un tour : La première phase principale (aussi appelée phase principale d'avant combat) et la seconde phase principale (aussi appelée phase principale d'après combat) sont séparées par la phase de combat (cf. règle 506, « Phase de combat »). Individuellement comme collectivement, ces deux phases sont appelées la phase principale.

505.1a. Seule la première phase principale d'un tour est une phase principale précédant le combat. Toutes les autres phases principales sont des phases principales suivant le combat. Cela inclut la deuxième phase principale d'un tour dont on a sauté la phase de combat. C'est aussi vrai pour un tour au cours duquel un effet a créé une phase de combat et une phase principale supplémentaires.

505.2 La phase principale n'est pas découpée en étapes. Elle se termine donc lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide. (Cf. règle 500.2.)

505.3 Premièrement, mais seulement si les joueurs jouent une partie d'Archenemy (cf. règle 904), seulement si le joueur actif est l'Archenemy et qu'il s'agit de la phase principale d'avant combat du joueur actif, le joueur actif

met la première carte de son deck de machinations à exécution (cf. règle 701.25). Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile.

505.4 Deuxièmement, si le joueur actif contrôle un ou plusieurs enchantements saga et que c'est la phase principale d'avant combat, le joueur actif met un marqueur sagesse sur chacune des sagas sous son contrôle. (Cf. règle 715, « Cartes de saga. ») Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile.

505.5 Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117 « Timing et priorité. »)

505.5a. La phase principale est habituellement la seule phase pendant laquelle un joueur peut lancer des sorts d'artefact, de créature, d'enchantement, de Planeswalker, ainsi que des rituels. Le joueur actif peut lancer ces sorts.

505.5b. Pendant l'une ou l'autre des phases principales, le joueur actif peut jouer un terrain de sa main si la pile est vide, s'il a la priorité et s'il n'a pas déjà joué un terrain ce tour-ci (à moins qu'un effet n'indique que ce joueur peut jouer des terrains supplémentaires). Cette action ne passe pas par la pile et n'est ni un sort, ni une capacité. Par conséquent, elle ne peut être contrecarrée, et les joueurs ne peuvent y répondre avec des éphémères ou des capacités activées. (Cf. règle 305 « Terrains. »)

506. Phase de combat

506.1 La phase de combat est découpée en cinq étapes, qui se déroulent dans cet ordre : étape de début de combat, étape de déclaration des attaquants, étape de déclaration des bloqueurs, étape des blessures de combat, et étape de fin de combat. Les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat sont passées si aucune créature n'est déclarée attaquante, ou mise sur le champ de bataille attaquante (cf. règle 508.8). Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (cf. règle 702.7) ou la double initiative (cf. règle 702.4), il y a deux étapes des blessures de combat.

506.2 Pendant la phase de combat, le joueur actif est le joueur attaquant. Les créatures que ce joueur contrôle peuvent attaquer. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, son adversaire est le joueur défenseur. Celui-ci peut être attaqué, tout comme chaque Planeswalker qu'il contrôle.

506.2a. Pendant la phase de combat d'une partie multi-joueurs, il peut y avoir un ou plusieurs joueurs défenseurs, en fonction de la variante de jeu utilisée et des options qui ont été choisies. Au début de la phase de combat, à moins que tous ses adversaires ne deviennent automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur attaquant choisit l'un d'entre eux. (Notez que ce choix peut être imposé par la variante de jeu utilisée, ou par les options qui ont été choisies.) Il s'agit d'une action obligatoire du tour. L'adversaire choisi devient le joueur défenseur. (Cf. règles 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs », 803, « Options d'attaque à gauche et d'attaque à droite », et 809, « Variante de l'Empereur. »)

506.2b. Dans une partie multi-joueurs utilisant l'option des tours partagés en équipe, l'équipe active est l'*équipe attaquante* et l'équipe non active est l'*équipe défenseur*. (Cf. règle 805, « Option des tours partagés en équipe. »)

506.3 Seules les créatures peuvent attaquer ou bloquer. Seuls les joueurs et les Planeswalkers peuvent être attaqués.

506.3a. Si un effet devait mettre sur le champ de bataille un permanent non-créature attaquant ou bloqueur, ce permanent arrive bien sur le champ de bataille, mais n'est jamais considéré comme étant attaquant ou bloqueur.

506.3b. Si un effet devait mettre sur le champ de bataille une créature attaquante sous le contrôle d'un autre joueur que le joueur attaquant, cette créature arrive sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme étant attaquante.

506.3c. Si un effet devait mettre sur le champ de bataille une créature attaquante qui devrait attaquer un joueur qui n'est plus dans la partie ou un Planeswalker qui n'est plus sur le champ de bataille ou qui n'est plus un Planeswalker, cette créature arrive sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme étant attaquante.

506.3d. Si un effet devait mettre sur le champ de bataille une créature bloqueuse, mais si la créature qu'elle

devait bloquer n'attaque ni le contrôleur de cette première créature, ni un Planeswalker que celui-ci contrôle, cette créature arrive sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme étant bloqueuse.

- 506.4** Un permanent est retiré du combat s'il quitte le champ de bataille, s'il change de contrôleur, s'il passe hors-phase, si un effet le retire explicitement du combat, s'il s'agit d'un Planeswalker qui est attaqué et qui cesse d'être un Planeswalker, ou s'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse qui cesse d'être une créature ou qui régénère (cf. règle 701.15). Une créature retirée du combat cesse d'être une créature attaquante, bloqueuse, bloquée et/ou non bloquée. Un Planeswalker retiré du combat cesse d'être attaqué.
- 506.4a.** Une fois qu'une créature a été déclarée attaquante ou bloqueuse, les sorts et les capacités qui l'auraient empêchée d'attaquer ou de bloquer ne la retirent pas du combat.
- 506.4b.** Engager ou dégager une créature déjà déclarée attaquante ou bloqueuse ne la retire pas du combat. Ses blessures de combat ne sont pas prévenues.
- 506.4c.** Si une créature attaque un Planeswalker, retirer ce Planeswalker du combat ne retire pas la créature qui l'attaque du combat. Elle continue d'être une créature attaquante, même si elle n'attaque ni joueur ni Planeswalker. Elle peut être bloquée. Si elle ne l'est pas, elle n'inflige aucune blessure de combat.
- 506.4d.** Un permanent qui est à la fois une créature bloqueuse et un Planeswalker attaqué est retiré du combat s'il cesse à la fois d'être une créature et un Planeswalker. S'il cesse d'être d'un de ces deux types de carte mais reste de l'autre, alors il continue d'être une créature bloqueuse ou un Planeswalker attaqué, selon le cas.
- 506.5** Une créature attaque seule si elle est la seule à avoir été déclarée attaquante à l'étape de déclaration des attaquants. Une créature est seule attaquante si elle est attaquante, sans qu'aucune autre ne le soit également. Une créature bloque seule si elle est la seule à avoir été déclarée bloqueuse à l'étape de déclaration des bloqueurs. Une créature est seule bloqueuse si elle est bloqueuse, sans qu'aucune autre ne le soit également.
- 506.6** Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés « qu' [avant/après] [un certain point de la phase de combat] », point pouvant être « les attaquants ont été déclarés », « les bloqueurs ont été déclarés », « l'étape des blessures de combat », « l'étape de fin de combat », « la phase de combat » ou « le combat. »
- 506.6a.** Un sort précisant qu'il ne peut être lancé « qu'avant (ou après) que les attaquants ne soient déclarés » se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des attaquants. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des attaquants ne commence, peu importe si des attaquants ont été effectivement déclarés ou non. (Cf. règle 508.)
- 506.6b.** Un sort précisant qu'il ne peut être lancé « qu'avant (ou après) que les bloqueurs ne soient déclarés » se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des bloqueurs. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des bloqueurs ne commence, peu importe si des bloqueurs ont été effectivement déclarés ou non. (Cf. règle 509.)
- 506.6c.** Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés que « pendant le combat » ou que « pendant la phase de combat d'un joueur particulier » en plus du critère décrit par la règle 506.6. Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé à un moment approprié de n'importe laquelle d'entre elles.
- 506.6d.** Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés « qu'avant (ou après) [un certain point de la phase de combat], » mais ne remplissent pas le critère additionnel décrit dans la règle 506.6c. Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé ce tour-là uniquement avant (ou après) le point défini de la première phase de combat.
- 506.6e.** Si un sort précise qu'il ne peut être lancé « qu'avant [un certain point de la phase de combat], » mais que le point défini n'existe pas dans la phase de combat correspondante car l'étape de déclaration des bloqueurs et l'étape des blessures de combat sont sautées (cf. règle 508.8), alors ce sort ne peut être lancé qu'avant que l'étape de déclaration des attaquants ne s'achève. Si le point défini n'existe pas car la phase de combat correspondante a été sautée, alors ce sort ne peut être lancé qu'avant que la première phase principale ne s'achève.

506.6f. Si un sort précise qu'il ne peut être lancé « que pendant le combat, après que les bloqueurs sont déclarés, » mais que l'étape de déclaration des bloqueurs est sautée pour cette phase de combat (cf. règle 508.8), alors ce sort ne peut pas être lancé pendant cette phase de combat.

506.6g. Les règles 506.6 et 506.6a-f s'appliquent aux capacités qui précisent qu'elles ne peuvent être activées qu'à certains moments du combat exactement de la même manière qu'elles s'appliquent aux sorts qui précisent qu'ils ne peuvent être joués qu'à certains moments du combat.

507. Étape de début de combat

507.1 Premièrement, si la partie en cours est une partie multi-joueurs dans laquelle tous les adversaires du joueur actif ne deviennent pas automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires, qui devient le joueur défenseur. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. (Cf. règle 506.2.)

507.2 Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117 « Timing et priorité. »)

508. Étape de déclaration des attaquants

508.1 Premièrement, le joueur actif déclare ses attaquants. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pour cela, il suit les étapes indiquées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à tout moment de cette déclaration, le joueur actif est dans l'incapacité d'accomplir l'une de ces étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédant la déclaration (cf. règle 726, « Gérer des actions illégales »).

508.1a. Le joueur actif choisit, parmi les créatures qu'il contrôle, lesquelles vont attaquer. Celles-ci doivent être dégagées et, au choix, avoir la célérité, ou avoir été contrôlées continûment par le joueur actif depuis le début du tour.

508.1b. Si le joueur défenseur contrôle au moins un Planeswalker, ou si le joueur actif peut attaquer plusieurs autres joueurs, le joueur actif annonce, pour chacune des créatures qu'il a choisies, quel joueur ou quel Planeswalker cette créature attaque.

508.1c. Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des restrictions (effets précisant qu'une créature ne peut attaquer, ou ne peut attaquer que si certaines conditions sont remplies). Si la déclaration proposée entre en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale.

Exemple : Un joueur contrôle deux créatures, ayant chacune la restriction suivante : « [Cette créature] ne peut pas attaquer seule. » Déclarer les deux créatures attaquantes est une déclaration légale.

508.1d. Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature attaque si possible, ou attaque si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Si une créature ne peut pas attaquer à moins que son contrôleur ne paie un certain coût, ce joueur n'est pas forcé de payer ce coût même si attaquer avec cette créature permettrait de respecter d'avantage d'obligations. Si une condition dit qu'une créature attaque si possible durant un certain tour et que celui-ci possède plusieurs phases de combat, cette créature attaque si possible à chacune des déclarations des attaquants ce tour-là.

Exemple : Un joueur contrôle deux créatures : une qui « attaque à chaque tour si possible » et une autre sans capacité. Un effet indique que « Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque tour. » L'unique déclaration légale est celle où seule la créature qui « attaque à chaque tour si possible » attaque. Attaquer avec seulement l'autre créature, avec les deux ou avec aucune constituent des déclarations illégales.

508.1e. Si au moins une des créatures choisies a le regroupement ou le « regroupement avec d'autres », le joueur actif annonce quelles créatures vont former des groupes. (Cf. règle 702.22, « Regroupement. »)

508.1f. Le joueur actif engage les créatures choisies. Engager une créature lorsqu'elle est déclarée attaquante n'est pas un coût, mais seulement une conséquence d'avoir attaqué.

508.1g. S'il y a un coût optionnel pour attaquer avec la créature choisie (exprimé comme un coût que le joueur peut payer « au moment où » elle attaque), le joueur actif choisit quels coûts éventuels il va payer.

508.1h. Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour qu'elles puissent attaquer, ou si des coûts optionnels pour attaquer ont été choisis, le joueur actif détermine le coût total de l'attaque. Ce coût peut inclure un paiement de mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il devient figé. Si des effets devaient par la suite modifier ce coût, ignorez ces changements.

508.1i. Si le coût inclut un paiement de mana, le joueur actif peut jouer des capacités de mana (cf. règle 605, « Capacités de mana »).

508.1j. Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

508.1k. Chacune des créatures qui ont été choisies et sont toujours contrôlées par le joueur actif devient une créature attaquante. Elle le reste jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier. (Cf. règle 506.4.)

508.1m. Toute capacité qui se déclenche lorsqu'une créature attaque se déclenche.

508.2 Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117 « Timing et priorité. »)

508.2a. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature attaque ne se déclenchent qu'au moment où la créature est déclarée attaquante. Elles ne se déclencheront pas si une créature attaque et qu'une de ses caractéristiques change ensuite pour correspondre à la condition de déclenchement de la capacité.

Exemple : Un permanent a la capacité : « Lorsqu'une créature verte attaque, détruisez cette créature à la fin du combat. » Si une créature bleue attaque et devient verte plus tard dans le combat, la capacité ne se déclenchera pas.

508.2b. Toute capacité qui s'est déclenchée lorsqu'une créature attaque ou qui s'est déclenchée lors du processus décrit en règle 508.1 sont mises sur la pile avant que le joueur actif reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

508.3 Les capacités déclenchées qui se déclenchent quand des créatures sont déclarées attaquantes peuvent avoir différentes conditions de déclenchement.

508.3a. Une capacité de la forme « Quand [une créature] attaque... » se déclenche quand cette créature est déclarée attaquante. De la même manière, « Quand [une créature] attaque [un joueur ou planeswalker] ... » se déclenche quand une créature est déclarée attaquante, attaquant ce joueur ou planeswalker. De telles capacités ne se déclenchent pas si une créature est mise sur le champ de bataille attaquante.

508.3b. Une capacité de la forme « Quand [un joueur ou planeswalker] est attaqué... » se déclenche quand une ou plusieurs créatures sont déclarées attaquantes, attaquant ce joueur ou planeswalker. Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise sur le champ de bataille attaquant ce joueur ou planeswalker.

508.3c. Une capacité de la forme « Quand [un joueur] attaque avec [une créature], ... » se déclenche si une créature contrôlée par ce joueur est déclarée attaquante.

508.3d. Une capacité qui dit « À chaque fois qu'[un joueur] attaque, . . . » se déclenche si une ou plusieurs créatures que ce joueur contrôle sont déclarées attaquantes.

508.3e. Une capacité qui dit « À chaque fois qu'[un joueur] attaque [un autre joueur], . . . » se déclenche si une ou plusieurs créatures contrôlées par le premier joueur sont déclarées attaquantes attaquant le deuxième joueur. Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise sur le champ de bataille attaquante ou si une créature attaque un planeswalker.

508.3f. Une capacité de la forme « Quand [une créature] attaque et n'est pas bloquée, ... » se déclenche durant

l'étape de déclaration des bloqueurs, et non dans l'étape de déclaration des attaquants. (Cf. règle 509.5g)

- 508.4** Si une créature est mise sur le champ de bataille attaquante, son contrôleur choisit, au moment où elle arrive sur le champ de bataille, quel joueur défenseur ou quel Planeswalker contrôlé par un joueur défenseur cette créature attaque (à moins que l'effet qui la met en jeu ne précise ce qu'elle attaque). De même, si un effet déclare qu'une créature « est attaquante » ou « attaque », son contrôleur choisit quel joueur défenseur ou quel Planeswalker contrôlé par un joueur défenseur cette créature attaque (sauf si l'effet l'a déjà spécifié). Les créatures mises en jeu sont « attaquantes » mais, pour ce qui est des capacités déclenchées et des effets, elles n'ont jamais « attaqué. »
- 508.4a.** Si un effet qui met sur le champ de bataille une créature attaquante précise qu'elle attaque un certain joueur, et que ce joueur n'est plus dans la partie quand l'effet se résout, la créature est mise sur le champ de bataille mais n'est jamais considérée comme attaquante. La même chose se produit si l'effet précise qu'une créature mise sur le champ de bataille attaque un Planeswalker qui n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus un Planeswalker quand l'effet se résout.
- 508.4b.** Si l'effet qui déclare qu'une créature attaque spécifie qu'elle attaque un certain joueur, et que ce joueur n'est plus dans le jeu lorsque l'effet se résout, la créature ne devient pas une créature attaquante. La même chose est vraie si l'effet spécifie qu'une créature attaque un Planeswalker et que ce Planeswalker n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus un Planeswalker lorsque l'effet se résout.
- 508.4c.** Une créature mise attaquante sur le champ de bataille, ou qui est dite « attaquante, » n'est affectée ni par les obligations ni par les restrictions qui s'appliquent à la déclaration des attaquants.
- 508.5** Si une capacité d'une créature attaquante fait référence à un joueur défenseur, ou si un sort ou une capacité fait référence à la fois à une créature attaquante et à un joueur défenseur, alors à moins qu'il en soit spécifié autrement, le joueur défenseur fait référence au joueur que cette créature attaque ou le contrôleur du planeswalker que cette créature attaque. Si cette créature n'est plus attaquante, le joueur défenseur dont il est fait référence est le joueur que la créature attaquait avant d'être retirée du combat, ou le contrôleur du planeswalker que la créature attaquait avant d'être retirée du combat.
- 508.5a.** Dans une partie en multi-joueurs, toute règle, objet, ou effet faisant référence au « joueur défenseur » se réfère à un joueur défenseur spécifique et non pas à tous les joueurs défenseurs. Si un sort ou une capacité peut s'appliquer à plusieurs créatures attaquantes, le joueur défenseur approprié est déterminé pour chacune de ces créatures attaquantes. Si plusieurs joueurs défenseurs peuvent être choisis, le contrôleur du sort ou de la capacité en choisit un.
- 508.6** Un joueur « attaque [un joueur] » si le premier joueur contrôle une créature qui attaque le second joueur. Un joueur « a attaqué [un joueur] » si le premier joueur a déclaré une ou plusieurs créatures attaquantes, attaquant le second joueur.
- 508.7** Une carte (mage du portail) permet à un joueur de choisir quel joueur ou planeswalker une créature attaque.
- 508.7a.** La créature attaquante n'est pas retirée du combat et n'est pas considérée comme ayant attaqué une seconde fois. Cette créature attaque le joueur ou planeswalker nouvellement choisi, mais est considérée comme ayant attaqué le joueur ou planeswalker choisi au moment où elle a été déclarée attaquante.
- 508.7b.** Lors de la sélection de quel joueur ou planeswalker une créature attaque, cette créature n'est pas affectée par les obligations ou restrictions qui s'appliquent lors de la déclaration des attaquants.
- 508.7c.** Le joueur ou planeswalker nouvellement sélectionné doit être un adversaire du contrôleur de la créature attaquante ou un planeswalker contrôlé par un adversaire du contrôleur de la créature attaquante.
- 508.7d.** Dans une partie multi-joueurs n'utilisant pas l'option d'attaque de plusieurs joueurs (cf. règle 802), le joueur ou planeswalker nouvellement sélectionné doit être le joueur défenseur choisi ou un planeswalker contrôlé par ce joueur.
- 508.7e.** Dans une partie multi-joueurs utilisant l'option de la portée d'influence limitée (cf. règle 801), le joueur ou planeswalker nouvellement sélectionné doit se situer dans la portée d'influence du contrôleur de la créature attaquante.

508.8 Si aucune créature n'est déclarée attaquante ou mise sur le champ de bataille attaquante, passez les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat.

509. Étape de déclaration des bloqueurs

509.1 Premièrement, le joueur défenseur déclare ses bloqueurs. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pour cela, il suit les étapes indiquées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à tout moment de cette déclaration, le joueur défenseur est dans l'incapacité d'accomplir l'une de ces étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédant la déclaration (cf. règle 726, « Gérer des actions illégales. »)

509.1a. Le joueur défenseur choisit, parmi les créatures qu'il contrôle, lesquelles vont bloquer. Celles-ci doivent être dégagées. Pour chacune des créatures choisies, le joueur défenseur choisit une créature qui l'attaque ou qui attaque un Planeswalker sous son contrôle, afin de la bloquer.

509.1b. Le joueur défenseur examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des restrictions (effets précisant qu'une créature ne peut pas bloquer, ou ne peut bloquer que si certaines conditions sont remplies). Si la déclaration proposée entre en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Une restriction peut être due à une capacité d'évasion (capacité statique d'une créature qui limite ce qui peut la bloquer). Si une créature attaquante acquiert ou perd une capacité d'évasion après la déclaration d'un blocage légal, ce blocage n'est pas affecté. Des capacités d'évasion différentes sont cumulatives.

Exemple : Une créature avec le vol et la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature avec le vol mais sans la distorsion.

509.1c. Le joueur défenseur examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature doit bloquer, ou doit bloquer si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Si une créature ne peut pas bloquer à moins que son contrôleur ne paie un certain coût, ce joueur n'est pas forcé de payer ce coût même si bloquer avec cette créature permettrait de respecter d'avantage d'obligations.

Exemple : Un joueur contrôle une créature qui « bloque à chaque tour si possible » et une autre sans capacité. Si une créature avec la menace attaque ce joueur, ce joueur doit bloquer avec les deux créatures. Ne déclarer que la première créature bloqueuse entre en contradiction avec la restriction créée par la menace (la créature attaquante ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus). Ne déclarer que la seconde créature bloqueuse entre en contradiction avec à la fois la restriction créée par la menace et l'obligation de bloquer de la première créature. Ne déclarer aucune créature bloqueuse respecte la restriction de la menace mais pas l'obligation.

509.1d. Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour qu'elles puissent bloquer, le joueur défenseur détermine le coût total du blocage. Ce coût peut inclure un paiement de mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il devient figé. Si des effets devaient par la suite modifier ce coût, ignorez ces changements.

509.1e. Si le coût inclut un paiement de mana, le joueur défenseur peut jouer des capacités de mana (cf. règle 605, « Capacités de mana »).

509.1f. Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

509.1g. Chacune des créatures qui ont été choisies et sont toujours contrôlées par le joueur défenseur devient une créature bloqueuse, qui bloque la créature attaquante qui avait été choisie pour elle. Elle reste bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier. (Cf. règle 506.4.)

509.1h. Une créature attaquante pour laquelle au moins un bloqueur a été désigné devient une créature bloquée. Une créature pour laquelle aucun bloqueur n'a été désigné devient une créature non bloquée. Cela ne

change pas jusqu'à ce que la créature soit retirée du combat, qu'un effet dise qu'elle devient bloquée ou non bloquée, ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier. Une créature reste bloquée même si toutes les créatures qui la bloquent sont retirées du combat.

509.1i. Toute capacité qui se déclenche lorsqu'une créature bloque se déclenche. cf. règle 509.4 pour plus d'informations.

509.2 Deuxièmement, pour chaque créature attaquante bloquée, le joueur actif annonce *l'ordre d'assignation des blessures* de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures la bloquant dans un ordre au choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature attaquante ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

Exemple : Un Avaleur de Vastebois est bloqué par un Elfe de Llanowar, un Ours runegriffe et un Ange de Serra. Le contrôleur de l'Avaleur de Vastebois annonce l'ordre d'assignation des blessures de l'Avaleur de Vastebois suivant : l'Ange de Serra en premier, l'Elfe de Llanowar en deuxième, l'Ours runegriffe en troisième.

509.2a. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature bloqueuse est retirée du combat, ou si un sort ou une capacité spécifique qu'elle cesse de bloquer une créature attaquante, la créature bloqueuse est retirée de l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des créatures bloqueuses restantes demeure inchangé.

509.3 Troisièmement, pour chaque créature bloqueuse, le joueur défenseur annonce *l'ordre d'assignation des blessures* de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures qu'elle bloque dans un ordre du choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature bloqueuse ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouvent avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

509.3a. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature attaquante est retirée du combat ou qu'un sort ou une capacité fait qu'elle cesse d'être bloquée par une créature bloqueuse, elle est retirée de tous les ordres d'assignation des blessures correspondants. L'ordre relatif des créatures attaquantes restantes demeure inchangé.

509.4 Quatrièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

509.4a. Toute capacité qui s'est déclenchée lorsqu'une créature bloque ou durant le processus décrit dans les règles 509.1–3 sont mises sur la pile avant que le joueur actif reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

509.5 Les capacités déclenchées qui se déclenchent lorsque les bloqueurs sont déclarés peuvent avoir différentes conditions.

509.5a. Une capacité qui dit : « À chaque fois que [une créature] bloque, » ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle bloque plusieurs créatures. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenche également si un effet rend cette créature bloqueuse, mais seulement si elle n'était pas déjà bloqueuse à ce moment-là. (Cf. règle 509.1g.) Elle ne se déclenche pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

509.5b. Une capacité qui dit : « À chaque fois que [une créature] bloque une créature, » se déclenche une fois pour chaque créature attaquante bloquée par la créature ayant cette capacité. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenche aussi si un effet permet à cette créature de bloquer une créature attaquante, mais seulement s'il elle n'était pas déjà en train de bloquer cette créature à ce moment-là. Elle ne se déclenche pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

509.5c. Une capacité qui dit : « À chaque fois que [une créature] devient bloquée, » ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle est bloquée par plusieurs créatures. Elle se déclenche si cette créature devient bloquée par au moins une créature déclarée

bloqueuse. Elle se déclenchera également si cette créature devient bloquée par un effet ou par une créature qui est mise sur le champ de bataille bloqueuse, mais seulement si la créature attaquante était non bloquée à ce moment-là. (Cf. règle 509.1h.)

509.5d. Une capacité qui dit : « À chaque fois que [une créature] devient bloquée par une créature, » se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque la créature nommée. Elle se déclenche si une créature est déclarée bloqueuse de la créature attaquante. Elle se déclenchera également si un effet fait qu'une créature bloque la créature attaquante, si elle n'était pas déjà en train de bloquer la créature attaquante à ce moment-là. De plus, elle se déclenchera si une créature est mise sur le champ de bataille la bloquant. Elle ne se déclenchera pas si la créature nommée devient bloquée par un effet et non par une créature.

509.5e. Si une capacité se déclenche quand une créature bloque ou devient bloquée par un nombre précis de créatures, la capacité se déclenche si la créature bloque ou est bloquée par ce nombre précis de créatures lorsque les bloqueurs sont déclarés. Les effets qui ajoutent ou retirent des bloqueurs peuvent également faire se déclencher de telles capacités. Cela s'applique également aux capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature bloque ou devient bloquée par au moins un certain nombre de créatures.

509.5f. Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques bloque, elle se déclenchera uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où les bloqueurs sont déclarés, ou au moment où un effet la fait bloquer. Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques devient bloquée, elle se déclenchera uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloquée. Si une capacité se déclenche quand une créature devient bloquée par une créature ayant certaines caractéristiques, elle se déclenchera uniquement si cette dernière possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloqueuse. Aucune de ces capacités ne se déclenchera si les caractéristiques de la créature concernée changent par la suite pour remplir les conditions de déclenchement de la capacité.

Exemple : Une créature a la capacité : « À chaque fois que cette créature devient bloquée par une créature blanche, détruisez cette créature à la fin du combat. » Si cette créature devient bloquée par une créature noire qui, par la suite, devient blanche, la capacité ne se déclenchera pas.

509.5g. Une capacité qui indique « À chaque fois que [une créature] attaque et n'est pas bloquée, » se déclenche si aucune créature n'est déclarée bloqueuse pour cette créature. Elle se déclenchera même si la créature n'a jamais été déclarée attaquante (par exemple parce qu'elle est arrivée sur le champ de bataille attaquante). Elle ne se déclenchera pas si la créature est bloquée et si, par la suite, tous ses bloqueurs sont retirés du combat.

509.6 Si un sort ou une capacité fait qu'une créature sur le champ de bataille bloque une créature attaquante, le joueur actif annonce la position de la créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Ensuite, le joueur défenseur annonce la position de la créature attaquante dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature bloqueuse. L'ordre relatif des autres créatures attaquantes demeure inchangé. Ceci fait partie intégrante de l'effet de blocage.

509.7 Si une créature est mise sur le champ de bataille bloqueuse, son contrôleur choisit quelle créature attaquante elle bloque au moment où elle arrive sur le champ de bataille (à moins que l'effet qui la met sur le champ de bataille ne précise ce qu'elle bloque). Ensuite, le joueur actif annonce la position de la nouvelle créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante qu'elle bloque. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Une créature mise sur le champ de bataille de cette manière est « bloqueuse » mais, pour ce qui est des capacités déclenchées et des effets, elle n'a jamais « bloqué. »

Exemple : Une Araignée géante est bloquée par un Minotaure des canyons. Le joueur défenseur lance Feuillage immédiat, qui crée un jeton de créature Saprobionte bloquant l'Araignée géante. Le contrôleur de l'Araignée géante annonce l'ordre d'assignation des blessures suivant : le jeton Saprobionte en premier, le Minotaure des canyons en deuxième.

509.7a. Si l'effet qui met sur le champ de bataille une créature bloqueuse précise qu'elle bloque une créature en particulier, et que cette créature n'est plus attaquante à la résolution de l'effet, la créature est mise sur le champ de bataille mais n'est jamais considérée comme étant une créature bloqueuse. Ceci est également vrai si le contrôleur de la créature bloqueuse mise sur le champ de bataille n'est pas un joueur défenseur

pour la créature attaquante.

509.7b. Une créature mise bloqueuse sur le champ de bataille n'est affectée ni par les obligations, ni par les restrictions s'appliquant à la déclaration des bloqueurs.

510. Étape des blessures de combat

510.1 Premièrement, le joueur actif annonce comment chacune des créatures attaquantes assigne ses blessures de combat, puis le joueur défenseur annonce comment chacune des créatures bloqueuses assigne ses blessures de combat. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Un joueur assigne les blessures de combat d'une créature en suivant les règles ci-dessous :

510.1a. Chaque créature attaquante ou bloqueuse assigne un nombre de blessures de combat égal à sa force. Les créatures qui devraient assigner 0 blessure ou moins de cette manière n'assignent pas de blessures de combat.

510.1b. Une créature non bloquée assigne ses blessures de combat au joueur ou au Planeswalker qu'elle attaque. Si elle n'attaque plus rien (par exemple, dans le cas où elle attaquait un Planeswalker qui a, par la suite, quitté le champ de bataille), elle n'assigne pas de blessures de combat.

510.1c. Une créature bloquée assigne ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent. Si elle n'est plus bloquée par aucune créature (par exemple, dans le cas où tous ses bloqueurs ont été détruits ou retirés du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat. Si elle est bloquée par une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature. Si elle est bloquée par plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloquée à répartir ses blessures de combat. Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si, une fois l'assignation des blessures de combat terminée, des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle dans l'ordre d'assignation des blessures. Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

***Exemple :** L'ordre d'assignation des blessures d'un Avaleur de Vastebois attaquant (créature 5/6) est un Gardien de la Bande (créature 0/3) en premier et un Elfes de Llanowar (créature 1/1) en deuxième. L'Avaleur de Vastebois peut assigner 3 blessures au Gardien et 2 blessures aux Elfes, 4 blessures au Gardien et 1 blessure aux Elfes, ou bien 5 blessures au Gardien.*

***Exemple :** L'ordre d'assignation des blessures d'un Avaleur de Vastebois attaquant (créature 5/6) est un Gardien de la Bande (créature 0/3) en premier et un Elfes de Llanowar (créature 1/1) en deuxième. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur lance Croissance gigantesque, en ciblant le Gardien de la Bande, ce qui lui donne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. L'Avaleur de Vastebois doit assigner ses 5 blessures au Gardien.*

***Exemple :** L'ordre d'assignation des blessures d'un Avaleur de Vastebois attaquant (créature 5/6) est un Gardien de la Bande (créature 0/3) en premier et un Elfes de Llanowar (créature 1/1) en deuxième. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur lance mains réparatrices, en ciblant le Gardien de la Bande, ce qui prévient les 4 prochaines blessures qui devraient lui être infligées. L'Avaleur de Vastebois peut assigner 3 blessures au Gardien et 2 blessures aux Elfes, 4 blessures au Gardien et 1 blessure aux Elfes ou bien 5 blessures au Gardien.*

***Exemple :** L'ordre d'assignation des blessures d'un Baloth énorme (créature 7/7) attaquant est un Armodon dressé (créature 3/3) qui a déjà 2 blessures marquées sur lui en premier, une Brigade foriysiane (créature 2/4 qui peut bloquer une créature supplémentaire) en deuxième et un Gorille à dos argenté (créature 5/5) en troisième. L'ordre d'assignation des blessures d'un Sangliers de Boissambre (créature 4/4) est la même Brigade foriysiane en premier et un Piquier goblin (créature 2/1) en deuxième. Le joueur actif peut, entre autres possibilités, faire assigner 1 blessure à l'Armodon, 1 blessure à la Brigade et 5 blessures au Gorille*

par le Baloth et faire assigner 3 blessures à la Brigade et 1 blessure au Piquier par le Sangliers.

510.1d. Une créature bloqueuse assigne ses blessures de combat aux créatures qu'elle bloque. Si elle ne bloque plus aucune créature (par exemple, dans le cas où toutes les créatures qu'elle bloquait ont été détruites ou retirées du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat. Si elle bloque une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature. Si elle bloque plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloqueuse à répartir ses blessures de combat. Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si, une fois l'assignation des blessures de combat terminée, des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures. Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

510.1e. Une fois qu'un joueur a assigné les blessures de combat de chacune des créatures attaquantes ou bloqueuses qu'il contrôle, l'assignation des blessures est vérifiée dans sa globalité pour voir si elle respecte les règles ci-dessus (et pas seulement l'assignation des blessures de chaque créature attaquante ou bloqueuse individuellement). Si l'assignation ne les respecte pas, elle est illégale ; la partie revient au moment juste avant que ce joueur ne commence à assigner les blessures de combat. (Cf. règle 726, « Gérer les actions illégales. »)

510.2 Deuxièmement, toutes les blessures de combat assignées sont infligées simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Aucun joueur ne peut lancer de sort ou activer de capacités entre le moment où les blessures de combat sont assignées et celui où elles sont infligées.

Exemple : Un Faucon d'Escadron (créature 1/1 avec le vol) et un Piquier gobelin (créature 2/1) sont attaquants. Un Mogg fanatique (créature 1/1 avec la capacité : « Sacrifiez le Mogg fanatique : Le Mogg Fanatique inflige une blessure à n'importe quelle cible ») bloque le Piquier gobelin. Le joueur défenseur sacrifie le Mogg fanatique pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pour infliger 1 blessure au Faucon d'Escadron. Le Faucon est détruit. Le Piquier n'inflige pas et ne subit pas de blessures de combat ce tour-ci. Si le joueur défenseur avait plutôt choisi de conserver le Mogg fanatique sur le champ de bataille, le Mogg et le Piquier se seraient mutuellement infligé des blessures mortelles, mais le Faucon d'Escadron n'aurait pas subi de blessures.

510.3 Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

510.3a. Toute capacité qui s'est déclenchée quand les blessures de combat ont été infligées ou quand les actions basées sur un état ont ensuite été appliquées sont mises sur la pile avant que le joueur actif reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

510.4 Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (cf. règle 702.7) ou la double initiative (cf. règle 702.4) au début de l'étape des blessures de combat, seules les créatures avec l'initiative ou la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape. Après cette étape, au lieu de passer directement à l'étape de fin de combat, une seconde étape des blessures de combat est ajoutée à la phase. Seules les créatures attaquantes ou bloqueuses qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape des blessures de combat, et les créatures attaquantes ou bloqueuses qui ont toujours la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape. L'étape de fin de combat se déroule après cette étape.

511. Étape de fin du combat

511.1 L'étape de fin du combat n'a pas d'actions obligatoires de tour. Une fois commencée, le joueur actif reçoit la priorité (cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

511.2 Les capacités qui se déclenchent « à la fin du combat » se déclenchent quand l'étape de fin du combat commence. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » expiront à la fin de la phase de combat.

511.3 Dès le moment où l'étape de fin du combat se termine, toutes les créatures et tous les Planeswalkers sont retirés du combat. Après la fin de l'étape de fin de combat, la phase de combat est terminée, et la phase principale d'après combat commence. (Cf. règle 505).

512. Phase de fin de tour

512.1 La phase de fin de tour est découpée en deux étapes : l'étape de fin et l'étape de nettoyage.

513. Étape de fin

513.1 L'étape de fin n'a pas d'actions obligatoires de tour. Une fois commencée, le joueur actif reçoit la priorité (cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

513.1a. Auparavant, les capacités qui se déclenchaient au début de l'étape de fin étaient imprimées avec la formulation « à la fin du tour. » Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « au début de l'étape de fin » ou « au début de la prochaine étape de fin. »

513.2 Si un permanent avec une capacité qui se déclenche « au début de l'étape de fin » arrive sur le champ de bataille pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du tour suivant. De la même manière, si une capacité déclenchée retardée qui se déclenche « au début de la prochaine étape de fin » est créée pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du prochain tour. En d'autres termes, l'étape de fin ne « revient pas en arrière » pour permettre à ces capacités d'être mises sur la pile. Cette règle concerne uniquement les capacités déclenchées. Elle ne s'applique pas aux effets continus qui durent « jusqu'à la fin du tour » ou « ce tour-ci » (cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »)

514. Étape de nettoyage

514.1 Premièrement, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

514.2 Deuxièmement, les actions suivantes se déroulent simultanément : toutes les blessures marquées sur tous les permanents (y compris ceux qui sont hors phase) sont retirées et tous les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » et « ce tour-ci » se terminent. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

514.3 Normalement, aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage, donc aucun sort ne peut être lancé et aucune capacité ne peut être activée. Il y a cependant une exception à cette règle :

514.3a. À ce moment, le jeu vérifie si des actions basées sur un état devraient être effectuées et/ou si des capacités déclenchées attendent d'être mises sur la pile (y compris celles qui se déclenchent « au début de la prochaine étape de nettoyage »). Si tel est le cas, ces actions basées sur un état sont effectuées, puis ces capacités déclenchées sont mises sur la pile, puis enfin le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Une fois que la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement la priorité, une nouvelle étape de nettoyage commence.

6. Sorts, capacités et effets

600. Généralités

601. Lancer des sorts

601.1 Avant, on faisait référence sur les cartes à l'action consistant à lancer un sort, ou à lancer une carte en tant que sort, en utilisant le terme « jouer » un sort ou une carte. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata de leur texte Oracle, de manière à ce qu'on parle maintenant de « lancer » ce sort ou cette carte.

601.1a. Certains effets utilisent toujours le terme « jouer » une carte. « Jouer une carte » signifie, selon le cas, jouer cette carte en tant que terrain ou lancer cette carte en tant que sort.

601.2 Lancer un sort consiste à le retirer de là où il se trouve (en général la main), le mettre dans la pile, et payer ses coûts, pour qu'au final il se résolve et fasse son effet. Lancer un sort inclut les annonce et choix du sort (règles 601.2a-d), ainsi que le calcul et le paiement des coûts (cf. règles 601.2f-h). Pour lancer un sort, le joueur suit les étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre. Un joueur doit avoir l'autorisation légale de lancer le sort pour démarrer le processus (cf. règle 601.3). Si, un joueur est incapable de réaliser les prérequis d'une des étapes listées ci-dessous pendant l'exécution de cette étape, le lancement du sort est illégal ; le jeu revient alors au moment juste avant que le lancement du sort soit annoncé (cf. règle 726 « Gérer les actions illégales »).

601.2a. Pour annoncer le lancement d'un sort (proposition), le joueur déplace tout d'abord cette carte (ou cette copie de carte) physiquement depuis là où elle se trouve vers la pile. Elle devient un objet sur le sommet de la pile. Ce sort a toutes les caractéristiques de la carte (ou copie de carte) à laquelle il est associé, et le joueur qui le lance devient son contrôleur. Le sort reste sur la pile jusqu'à ce qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré, ou qu'une règle ou un effet ne le déplace ailleurs.

601.2b. Si le sort est modal, le joueur annonce le choix du mode (cf. règle 700.2). Si le joueur souhaite imprégner des cartes sur le sort (cf. règle 702.47), il révèle ces cartes depuis sa main. Si le sort ou la capacité a un coût alternatif ou supplémentaire, comme les coûts de rappel ou de kick (cf. règles 118.8 et 118.9), le joueur annonce son intention de payer ou non chacun de ces coûts (cf. règle 601.2f). Un joueur ne peut pas appliquer deux coûts alternatifs ni deux méthodes alternatives pour lancer un même sort. Si le sort a un coût variable qui sera payé au lancement de ce sort (comme un {X} dans son coût de mana, cf. règle 107.3), le joueur annonce la valeur de cette variable. Si la valeur de cette variable est définie dans le texte du sort par un choix que ce joueur devrait faire plus tard dans l'annonce ou la résolution du sort, ce joueur fait ce choix à ce moment-là à la place. Si un coût qui va être payé au lancement de ce sort inclut des symboles de mana hybrides, le joueur annonce le coût non-hybride équivalent qu'il a l'intention de payer. Si un coût qui va être payé au lancement de ce sort inclut des symboles de mana Phyrexian, le joueur annonce s'il a l'intention de payer 2 points de vie ou un mana coloré correspondant pour chacun de ces symboles. Des choix faits précédemment (comme choisir de lancer un sort avec le flashback depuis son cimetière ou choisir de lancer une créature avec la mue face cachée) peuvent restreindre les options du joueur quand il fait ces choix.

601.2c. Le joueur annonce ses choix d'un objet ou d'un joueur approprié pour chaque cible que le sort requiert. Un sort peut ne requérir certaines cibles uniquement si le joueur a choisi de payer un coût alternatif ou supplémentaire (comme le kick), ou si le joueur a choisi un mode particulier ; dans le cas contraire, le sort est lancé comme s'il ne requerrait pas ces cibles. Similairement, un sort peut avoir des cibles alternatives si un coût alternatif ou additionnel a été choisi. Si le sort a un nombre variable de cibles, le joueur annonce combien de cibles il va choisir avant d'annoncer ces dernières. Dans certains cas, le nombre de cibles sera défini par le texte du sort. Une fois que le nombre de cibles est déterminé, ce nombre ne change pas, même si l'information utilisée pour déterminer ce nombre évolue. La même cible ne peut pas être choisie plusieurs fois pour une même occurrence du mot « cible » sur le sort. Cependant, si le sort comporte le mot « cible » à plusieurs endroits, le même objet ou le même joueur pourra être choisi une fois pour chaque occurrence du mot « cible » (tant qu'il remplit les critères de ciblage). Si un effet dit qu'un objet ou un joueur doit être choisi comme cible, le joueur choisit ses cibles de telle façon qu'il respecte le maximum de ces effets tout en ne violant aucune règle ou effet qui dit qu'un objet ou qu'un joueur ne peut pas être choisi comme cible. Les joueurs ou objets ainsi choisis deviennent tous des cibles de ce sort. (Toute capacité qui se déclenche quand ces joueurs ou objets deviennent la cible d'un sort se déclenche à ce moment-là ; elles attendront d'être mises sur la pile jusqu'à ce que le sort ait fini d'être

lancé.)

Exemple : *Si un sort dit « Engagez deux créatures ciblées », alors la même créature ne peut pas être choisie deux fois ; le sort requiert deux cibles légales différentes. Par contre, un sort qui dit « Détruisez l'artefact ciblé et le terrain ciblé » peut cibler le même terrain artefact deux fois car il utilise le mot "ciblé" à deux endroits différents.*

601.2d. Si le sort demande au joueur de répartir ou de distribuer un effet (comme des blessures ou des marqueurs) parmi une ou plusieurs cibles, le joueur annonce la répartition. Chacune des cibles doit obligatoirement recevoir au moins un de ce qu'il y a à diviser.

601.2e. Le jeu cherche à vérifier si le sort annoncé peut être légalement lancé. Si le sort annoncé est illégal, la partie revient en arrière jusqu'au moment précédant l'annonce du lancement du sort (cf. règle 726, « Gérer les actions illégales »).

601.2f. Le joueur détermine le coût total du sort. En général, il ne s'agit que du coût de mana. Certains sorts ont des coûts supplémentaires ou alternatifs. Certains effets peuvent augmenter ou diminuer le coût à payer, ou peuvent proposer d'autres coûts alternatifs. Les coûts peuvent inclure des paiements en mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Le coût total est le coût de mana ou le coût alternatif (comme déterminé dans la règle 601.2b), plus tous les coûts supplémentaires et augmentations de coût, et moins toutes les réductions de coût. S'il y a plusieurs réductions de coût, le joueur choisit dans quel ordre les appliquer. Si la composante mana du coût total est réduite à néant par les effets de réduction de coût, elle est considérée comme étant {0}. Elle ne peut pas être réduite à moins de {0}. Une fois que le coût total est déterminé, les effets qui affectent directement le coût total sont appliqués. Le coût total qui en résulte est alors figé. Si des effets devaient changer le coût passé ce point, ils n'auraient aucun effet.

601.2g. Si le coût total inclut un paiement en mana, le joueur peut alors activer des capacités de mana (cf. règle 605, « capacités de mana »). Les capacités de mana doivent être activées avant que les coûts ne soient payés.

601.2h. Le joueur paye le coût total dans l'ordre de son choix. Premièrement, il faut payer dans n'importe quel ordre tous les coûts n'impliquant pas d'éléments aléatoires ou de déplacement d'objets depuis la bibliothèque vers une zone publique. Ensuite, il faut payer tous les coûts restants dans n'importe quel ordre. Les paiements partiels ne sont pas autorisés. Les coûts impayables ne peuvent pas être payés.

Exemple : *Vous lancez Fenaison de l'Autel qui coûte {1}{B} et a pour coût supplémentaire de sacrifier une créature. Vous sacrifiez un Familier Tonitrosophe qui fait que les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Comme le coût total du sort est figé avant que les paiements ne soient effectués, vous payez {B} et non pas {1}{B}, même si vous sacrifiez le Familier.*

601.2i. Une fois que les étapes décrites dans les règles 601.2a–h ont été effectuées, les effets qui modifient les caractéristiques du sort au moment où il est lancé sont appliqués, puis le sort devient lancé. Des capacités qui se déclenchent lorsqu'un sort est lancé se déclenchent à ce moment. Si le contrôleur du sort avait la priorité avant de le lancer, il reçoit la priorité.

601.3 Un joueur ne peut commencer à lancer un sort que si une règle ou un effet lui permet de le lancer et qu'aucune règle ou aucun effet n'interdit à ce joueur de le lancer.

601.3a. Si un effet interdit à un joueur de lancer un sort qui a certaines caractéristiques, ce joueur peut considérer n'importe quels choix à faire dans l'annonce du sort qui pourraient conduire au fait que ce sort ait lesdites caractéristiques qui changent. Si ces choix devraient mener au fait que l'effet n'interdit plus au joueur de lancer ce sort, ce joueur peut commencer à lancer ce sort, en ignorant cet effet.

Exemple : *Un joueur contrôle Vanneur du Vide, qui dit, en partie « Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire. » Ce joueur peut commencer à lancer Roulement de tonnerre, une carte dont le coût de mana est {X}{R}{R}, puisque la valeur choisie de X peut mener à une valeur de mana du sort impair.*

601.3b. Si un effet permet à un joueur de lancer un sort ayant certaines caractéristiques comme s'il avait le flash,

ce joueur peut considérer n'importe quels choix à faire dans l'annonce du sort qui pourraient conduire au fait que ce sort ait lesdites caractéristiques qui changent. Si ces choix devraient mener au fait que cet effet s'applique, le joueur peut démarrer le lancement du sort comme s'il avait le flash.

Exemple : Un effet dit que vous pouvez lancer les sorts d'Aura comme s'ils avaient le flash, et vous possédez une créature avec la grâce en main. Comme choisir la capacité de grâce est un coût alternatif permettant de transformer ce sort en sort d'Aura, vous pouvez légalement commencer à lancer ce sort comme s'il avait le flash.

601.3c. Si un effet autorise un joueur à lancer un sort comme s'il avait le flash seulement si un coût additionnel ou alternatif est payé, ce joueur peut commencer à lancer ce sort comme s'il avait le flash.

601.3d. Si un sort devait avoir le flash seulement quand certaines conditions sont remplies, son contrôleur peut commencer à lancer ce sort comme s'il avait le flash si ces conditions sont remplies.

601.3e. Certaines règles et effets stipulent qu'un ensemble alternatif de caractéristiques ou un sous-ensemble de caractéristiques sont pris en compte pour déterminer si une carte ou la copie d'une carte peut être légalement lancée. Ces caractéristiques alternatives remplacent les caractéristiques de l'objet pour cette détermination. Les effets continus qui s'appliqueraient à cet objet une fois qu'il possède ces caractéristiques sont également pris en compte.

Exemple : La Horde de Garruk dit, en partie, « Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque. » Si vous contrôlez la Horde de Garruk et que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte non-créature avec la mue, vous pouvez la lancer en utilisant sa capacité de mue.

Exemple : Melek, Parangon d'Izzet dit, en partie, « Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque. » Si vous contrôlez Melek, Parangon d'Izzet et que la carte du dessus de votre bibliothèque est Tueur de géant, une carte d'aventurier dont l'aventure est un éphémère nommé Petit Bois, vous pouvez lancer Petit Bois mais pas Tueur de géant. Si à la place vous contrôlez la Horde de Garruk et que la carte du dessus de votre bibliothèque est Tueur de géant, vous pouvez lancer Tueur de géant mais pas Petit bois.

601.3f. Certains effets permettent à un joueur de lancer un sort avec certaines qualités parmi des cartes face cachée en exil. Un joueur ne peut commencer à lancer un tel sort que s'il peut regarder la carte face cachée en exil.

601.4 Si un joueur n'est plus autorisé à lancer un sort après avoir terminé sa proposition (cf. règles 601.2a – d), le lancement du sort est illégal et le jeu revient en arrière au moment précédant le lancement de ce sort (cf. règle 726, « Gestion des actions illégales »). Le lancement reste par contre autorisé même si une règle ou un effet rendrait le lancement du sort illégal lors de la détermination et du paiement des coûts de ce sort (cf. règles 601.2f – h) ou à tout moment après le lancement du sort.

601.5 Certains sorts précisent qu'un des adversaires de son contrôleur fait quelque chose qui devrait être normalement fait par leur contrôleur pendant qu'ils sont lancés, comme choisir un mode ou choisir des cibles. Dans ce cas, l'adversaire le fait quand le contrôleur du sort aurait dû normalement le faire.

601.5a. Si plusieurs adversaires sont susceptibles de faire ce choix, le contrôleur du sort choisit lequel de ces adversaires fait le choix.

601.5b. Si le sort demande à son contrôleur et à un autre joueur de faire quelque chose en même temps lorsqu'il est lancé, le contrôleur du sort le fait en premier et l'autre joueur ensuite. Ceci est une exception à la règle 101.4.

601.6 Lancer un sort qui modifie les coûts n'a aucune influence sur les sorts et les capacités qui sont déjà sur la pile.

602. Activer des capacités activées

602.1 Les capacités activées ont un coût et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Instructions d'activation (le cas échéant).] »

602.1a. Le *coût d'activation* est tout ce qui se trouve avant les deux points (:). Le coût d'activation d'une capacité doit être payé par le joueur qui l'active.

Exemple : Le coût d'activation d'une capacité qui dit « {2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie » est deux manas génériques et l'engagement du permanent qui a cette capacité.

602.1b. Certains textes après les deux points d'une capacité activée définissent des instructions qui doivent être suivies lors de l'activation de la capacité. De tels textes peuvent définir quels joueurs peuvent activer la capacité, peuvent restreindre le moment où un joueur peut activer cette capacité, ou peut définir certains aspects du coût d'activation. Ces textes ne font pas partie de l'effet de la capacité. Ils fonctionnent à tout moment. Si une capacité activée a des instructions d'activation, elles sont placées à la fin, après l'effet de la capacité.

602.1c. Une capacité activée est la seule sorte de capacité qui puisse être activée. Si un objet ou une règle parle d'activer une capacité sans spécifier sa sorte, elle parle nécessairement d'une capacité activée.

602.1d. Avant, on faisait référence sur les cartes à l'action consistant à utiliser une capacité activée en utilisant le terme « jouer » cette capacité. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata de leur texte Oracle, de manière à ce qu'on parle maintenant d'« activer » cette capacité.

602.2 Activer une capacité consiste à la mettre dans la pile et payer ses coûts, pour qu'au final elle se résolve et fasse son effet. Seul le contrôleur d'un objet (ou son propriétaire, s'il n'a pas de contrôleur) peut activer ses capacités, à moins que l'objet ne mentionne spécifiquement le contraire. Activer une capacité suit les étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre. Si, à n'importe quel moment pendant l'activation d'une capacité, un joueur est incapable de réaliser une des étapes listées ci-dessous, c'est que l'activation est illégale ; le jeu revient alors au moment juste avant que le joueur n'ait commencé à activer la capacité (cf. règle 726, « Gérer les actions illégales »). Les annonces et les paiements ne peuvent pas être modifiés après qu'ils ont été effectués.

602.2a. Le joueur annonce qu'il active la capacité. S'il active une capacité depuis une zone cachée, le joueur révèle la carte qui possède cette capacité. Cette capacité est créée sur la pile en tant qu'objet qui n'est pas une carte. Il devient l'objet sur le sommet de la pile. Il a le texte de la capacité qui l'a créé et aucune autre caractéristique. Son contrôleur est le joueur qui a activé la capacité. La capacité reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle soit contrée, qu'elle se résolve ou qu'un effet la déplace ailleurs.

602.2b. Le reste du processus d'activation d'une capacité est identique au processus de lancement d'un sort listé dans les règles 601.2b–i. Ces règles s'appliquent à l'activation d'une capacité de la même manière qu'elles s'appliquent au lancement d'un sort. L'équivalent du coût de mana d'un sort (comme déterminé dans la règle 601.2f) pour une capacité activée est son coût d'activation.

602.3 Certaines capacités précisent qu'un des adversaires de son contrôleur fait quelque chose qui devrait être normalement fait par leur contrôleur pendant qu'elles sont activées, comme choisir un mode ou choisir des cibles. Dans ce cas, l'adversaire le fait quand le contrôleur de la capacité aurait dû normalement le faire.

602.3a. Si plusieurs adversaires sont susceptibles de faire ce choix, le contrôleur de la capacité choisit lequel de ces adversaires fait le choix.

602.3b. Si la capacité demande à son contrôleur et à un autre joueur de faire quelque chose au même moment lorsqu'elle est activée, le contrôleur de la capacité le fait en premier et l'autre joueur ensuite. Ceci est une exception à la règle 101.4.

602.4 Activer une capacité qui modifie les coûts n'a aucune influence sur les sorts et les capacités qui sont déjà sur la pile.

602.5 Un joueur ne peut commencer à activer une capacité qu'il lui est interdit d'activer.

602.5a. Une capacité activée d'une créature avec le symbole d'engagement ({T}) ou le symbole de dégagement ({Q}) dans son coût d'activation ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Ignorez cette règle pour les créatures avec la célérité (cf. règle 702.10).

- 602.5b.** Si une capacité activée a une restriction sur son activation (par exemple, « N'activez qu'une seule fois par tour »), cette restriction continue de s'appliquer à cet objet même si son contrôleur change.
- 602.5c.** Si un objet acquiert d'un autre objet une capacité activée avec une restriction sur son activation, cette restriction s'applique uniquement à cette capacité telle qu'acquise de cet objet. Elle ne s'applique pas aux autres capacités rédigées de manière identique.
- 602.5d.** Les capacités activées qui disent « N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel » signifie que le joueur doit suivre les règles de timing de lancement des sorts de rituel, bien que la capacité ne soit pas elle-même un rituel. Le joueur n'a pas besoin d'avoir à ce moment une carte de rituel qu'il pourrait lancer.
- 602.5e.** Les capacités activées qui disent « N'activez que lorsque vous pourriez lancer un éphémère » signifie que le joueur doit suivre les règles de timing de lancement des sorts d'éphémère, bien que la capacité ne soit pas elle-même un éphémère. Le joueur n'a pas besoin d'avoir à ce moment une carte d'éphémère qu'il pourrait lancer.

603. Gérer les capacités déclenchées

- 603.1** Les capacités déclenchées ont une condition de déclenchement et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Quand / À chaque fois que / Au début de / À la fin de] [Condition ou événement déclencheur], [effet] , [Instructions (si quelque chose).] »
- 603.1a.** Une capacité déclenchée peut contenir des instructions après ses effets qui limitent ce que la capacité peut cibler ou annonce qu'elle ne peut pas être contrecarrée. Ce texte ne fait pas partie de l'effet de la capacité. Il fonctionne pendant que la capacité est en pile.
- 603.2** À chaque fois qu'un événement ou un état du jeu coïncide avec l'événement déclencheur d'une capacité, cette capacité se déclenche automatiquement. La capacité ne fait rien à ce moment-là.
- 603.2a.** Comme elles ne sont ni lancées, ni activées, les capacités déclenchées peuvent se déclencher même quand on ne peut pas légalement lancer un sort ou activer une capacité. Les effets qui empêchent les capacités d'être activées ne les affectent pas.
- 603.2b.** Quand une phase ou une étape commence, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de » cette phase ou de cette étape se déclenchent.
- 603.2c.** Une capacité ne se déclenche qu'une seule fois à chaque fois que son événement déclencheur survient. Néanmoins, elle peut se déclencher de manière répétée si un événement compte plusieurs occurrences.
Exemple : Un permanent a une capacité dont la condition de déclenchement est « À chaque fois qu'un terrain est mis au cimetière depuis le champ de bataille, » Si un joueur lance un sort qui détruit tous les terrains, la capacité va se déclencher une fois pour chaque terrain mis au cimetière pendant la résolution du sort.
- 603.2d.** Une capacité peut indiquer qu'une capacité déclenchée se déclenche un certain nombre de fois supplémentaires. Dans ce cas, plutôt que de simplement déterminer qu'une telle capacité s'est déclenchée, déterminez combien de fois elle doit se déclencher, puis cette capacité se déclenche autant de fois. Un effet qui indique qu'une capacité se déclenche un certain nombre de fois supplémentaires ne s'invoque pas de façon répétée et ne s'applique pas aux autres effets qui affectent le nombre de fois qu'une capacité se déclenche.
- 603.2e.** Certains effets font référence à une capacité déclenchée d'un objet. De tels effets se réfèrent uniquement aux capacités déclenchées de l'objet, pas aux capacités déclenchées retardées (cf. règle 603.7) qui peuvent être créées par les capacités de l'objet.
- 603.2f.** Certains événements déclencheurs utilisent le mot « devient » (par exemple, « devient attaché » ou « devient bloqué »). Ils ne se déclenchent qu'au moment où l'événement nommé se produit. Ils ne se déclenchent pas si cet état existe déjà et ne se redéclenchent pas si ce dernier persiste. Une capacité qui se déclenche quand un permanent « devient engagé » ou « devient dégagé » ne se déclenche pas si le permanent arrive sur le champ de bataille dans cet état.

Exemple : Une capacité qui se déclenche quand un permanent « devient engagé » ne se déclenche que quand le statut d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille passe de dégagé à engagé.

603.2g. Si les conditions de déclenchement d'une capacité déclenchée sont remplies, mais que l'objet avec cette capacité déclenchée n'est à aucun moment visible par tous les joueurs, la capacité ne se déclenche pas.

603.2h. Une capacité ne se déclenche que si son événement déclencheur se produit réellement. Un événement qui est prévenu ou remplacé ne déclenchera rien.

Exemple : Une capacité qui se déclenche quand des blessures sont infligées ne se déclenchera pas si les blessures sont prévenues.

603.2i. Une capacité déclenchée peut avoir une instruction suivie de « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour ». Cette capacité ne se déclenche que si le contrôleur de sa source n'a pas encore effectué l'action indiquée ce tour-ci.

603.3 Une fois qu'une capacité s'est déclenchée, son contrôleur la met sur la pile en tant qu'objet qui n'est pas une carte la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. ») La capacité devient l'objet au sommet de la pile. Elle a le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique. Elle reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle soit contrée, qu'elle se résolve, qu'une règle fait qu'on la retire de la pile, ou qu'un effet la déplace ailleurs.

603.3a. Une capacité déclenchée est contrôlée par le joueur qui contrôlait sa source au moment de son déclenchement, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée. (Pour déterminer le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée, cf. règle 603.7d-f.)

603.3b. Si plusieurs capacités se sont déclenchées depuis la dernière fois qu'un joueur a reçu la priorité, les capacités sont placées sur la pile dans un processus en deux temps. Tout d'abord, chaque joueur, dans l'ordre APNAP, place chaque capacité déclenchée qu'il contrôle avec une condition de déclenchement qui n'est pas une autre capacité se déclenchant sur la pile dans l'ordre de son choix. (Cf. règle 101.4.) Deuxièmement, chaque joueur, dans l'ordre APNAP, met toutes les capacités déclenchées restantes qu'il contrôle sur la pile. Ensuite, le jeu vérifie et exécute à nouveau les actions basées sur un état jusqu'à ce qu'aucune ne soit effectuée, puis les capacités qui se sont déclenchées pendant ce processus vont sur la pile. Ce processus se répète jusqu'à ce qu'aucune nouvelle action basée sur l'état ne soit effectuée et qu'aucune capacité ne se déclenche. Ensuite, le joueur approprié reçoit la priorité.

603.3c. Si une capacité déclenchée est modale, son contrôleur annonce le mode choisi lorsqu'il met la capacité sur la pile. Si l'un des modes se trouve être illégal (par exemple, à cause de l'impossibilité de choisir une cible légale), ce mode ne peut pas être choisi. Si aucun mode n'est choisi, la capacité est retirée de la pile. (Cf. règle 700.2.)

603.3d. Le reste du processus de mise en pile d'une capacité déclenchée est identique au processus pour lancer un sort listé dans les règles 601.2c–d. Si un choix est requis quand une capacité déclenchée est mise sur la pile, mais qu'aucun choix légal ne peut être fait, ou si une règle ou un effet continu rend cette capacité illégale, alors la capacité est simplement retirée de la pile.

603.4 Une capacité déclenchée peut être rédigée « Quand / À chaque fois que / Au début de / À la fin de [événement déclencheur], si [condition], [effet]. » Quand l'événement déclencheur survient, la capacité vérifie si la condition est vraie. La capacité ne se déclenche que si la condition est vraie ; autrement, elle ne fait rien. Si la capacité se déclenche, elle vérifie à nouveau la condition à sa résolution. Si la condition n'est pas vraie à ce moment-là, la capacité est retirée de la pile et ne fait rien. Remarquez que cette règle est similaire à celle sur la vérification de la légalité des cibles. Cette règle est appelée « clause d'intervention 'si' » (Le mot « si » a sa signification normale en Français partout ailleurs dans le texte des cartes ; cette règle ne s'applique qu'à un « si » suivant immédiatement une condition de déclenchement.)

Exemple : Le Souverain félidar dit « Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie. » Le total de points de vie de son contrôleur est vérifié au moment où l'entretien de ce joueur commence. Si ce joueur a 39 points de vie ou moins, la capacité ne se déclenche pas. Si ce joueur a 40 points de vie ou plus, la capacité se déclenche et rejoint la pile. Au moment où cette capacité se résout, le total de points de vie de ce joueur est vérifié de

nouveau. Si ce joueur a 39 points de vie ou moins à ce moment-là, la capacité est retirée de la pile et n'a aucun effet. Si ce joueur a 40 points de vie ou plus à ce moment-là, la capacité se résout et ce joueur gagne la partie.

603.5 Les effets de certaines capacités déclenchées sont optionnels (elles utilisent le verbe « pouvoir » comme dans « Au début de votre entretien, vous pouvez piocher une carte »). Ces capacités vont sur la pile lorsqu'elles se déclenchent, même si leur contrôleur ne souhaite pas effectuer l'action optionnelle. La décision de faire ou de ne pas faire l'action est prise lorsque la capacité se résout. De même, les capacités qui ont un effet « à moins que » quelque chose ne soit vrai ou qu'un joueur choisisse de faire quelque chose vont sur la pile normalement ; la condition « à moins que » n'est traitée que lorsque la capacité se résout.

603.6 Les événements déclencheurs qui concernent des objets changeant de zone sont appelés des « déclencheurs de changement de zone. » De nombreuses capacités déclenchées de changement de zone tentent de faire quelque chose à l'objet après qu'il a changé de zone. Pendant la résolution, la capacité cherche l'objet dans la zone vers laquelle il a été déplacé. Si l'objet ne peut pas être trouvé dans la zone où il est allé, la partie de la capacité essayant de faire quelque chose à cet objet ne fera rien. La capacité peut ne pas trouver l'objet parce qu'il n'est jamais entré dans la zone en question, parce qu'il a quitté la zone avant que la capacité ne se résolve ou parce qu'il se trouve maintenant dans une zone privée d'un joueur telle que la bibliothèque ou la main d'un adversaire. (Cette règle s'applique même si l'objet quitte la zone puis y revient avant que la capacité ne se résolve.) Les capacités déclenchées de changement de zone les plus courantes sont les capacités d'arrivée sur le champ de bataille et les capacités de sortie du champ de bataille.

603.6a. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille se déclenchent quand un permanent arrive sur le champ de bataille. Elles sont rédigées « Quand [cet objet] arrive sur le champ de bataille, » ou bien « À chaque fois qu'un [type] arrive sur le champ de bataille, » À chaque fois qu'un événement met un ou plusieurs permanents sur le champ de bataille, on vérifie pour tous les permanents sur le champ de bataille (y compris les nouveaux venus) s'ils ont une capacité déclenchée par cet événement.

603.6b. Les effets continus qui modifient les caractéristiques d'un permanent les modifient dès l'instant où ce permanent est sur le champ de bataille (et non pas avant). Le permanent n'est jamais sur le champ de bataille avec ses caractéristiques non-modifiées. Toutefois, les effets continus ne s'appliquent pas avant que le permanent ne soit sur le champ de bataille (cf. règle 603.6d).

Exemple : Si un effet dit « Tous les terrains sont des créatures » et qu'une carte de terrain est jouée, l'effet fait de la carte de terrain une créature au moment précis où elle arrive sur le champ de bataille, et donc les capacités qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille se déclenchent. De la même manière, si un effet dit « Toutes les créatures perdent leurs capacités » et qu'une carte de créature avec une capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille arrive sur le champ de bataille, cet effet lui fera perdre cette capacité au moment précis où elle arrive sur le champ de bataille, si bien que la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenchera pas.

603.6c. Les capacités déclenchées de sortie du champ de bataille se déclenchent quand un permanent quitte le champ de bataille pour une autre zone, ou lorsqu'un permanent en phase quitte la partie parce que son propriétaire quitte la partie. Elles sont rédigées, entre autres, « Quand [cet objet] quitte le champ de bataille, » ou bien « À chaque fois que [quelque chose] est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » (cf. règle 603.10). Une capacité qui essaye de faire quelque chose à la carte qui a quitté le champ de bataille ne la recherche que dans la première zone où elle s'est rendue. Une capacité qui se déclenche quand une carte est mise dans une certaine zone « d'où qu'elle vienne » n'est jamais traitée comme une capacité de sortie du champ de bataille, même si l'objet est mis dans cette zone depuis le champ de bataille.

603.6d. Certains permanents ont pour texte : « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec..., » « Au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille..., » « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille comme..., » ou « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille engagé. » Un tel texte est une capacité statique — et non pas une capacité déclenchée — dont l'effet se produit au cours de l'événement qui met le permanent sur le champ de bataille.

603.6e. Certaines auras ont des capacités déclenchées qui se déclenchent lorsque le permanent enchanté quitte le champ de bataille. De telles capacités sont capables de trouver le nouvel objet qu'est devenu ce permanent

dans la zone où il s'est rendu ; elles peuvent également trouver le nouvel objet qu'est devenue l'aura dans le cimetière de son propriétaire après la vérification des actions basées sur un état. (Cf. règle 400.7.)

603.7 Un effet peut créer une capacité déclenchée retardée qui peut faire quelque chose plus tard. Une capacité déclenchée retardée contiendra « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de », bien qu'habituellement la capacité ne commence pas par ces termes.

603.7a. Les capacités déclenchées retardées sont créées durant la résolution d'un sort ou d'autres capacités, comme un résultat de l'application d'un effet de remplacement, ou comme le résultat d'une capacité statique qui permet à un joueur d'effectuer une action. Une capacité déclenchée retardée ne peut se déclencher qu'une fois qu'elle a été créée, même si son événement déclencheur vient juste de se produire. D'autres événements qui se sont produits plus tôt peuvent rendre l'événement déclencheur impossible.

Exemple : Une partie d'un effet dit « Quand cette créature quitte le champ de bataille » mais la créature en question quitte le champ de bataille avant que le sort ou la capacité créant l'effet ne se résolve. Dans ce cas, la capacité déclenchée retardée ne se déclenchera jamais.

Exemple : Si un effet dit « Quand cette créature devient dégagée » et que la créature en question devient dégagée avant que l'effet ne se résolve, la capacité attend la prochaine fois que la créature se dégagera.

603.7b. Une capacité déclenchée retardée ne se déclenche qu'une seule fois — la prochaine fois que son événement déclencheur survient — sauf si elle indique une durée, comme « ce tour-ci. » Si l'événement déclencheur survient simultanément plus d'une fois et que la capacité n'a pas une durée précisée, le contrôleur de la capacité déclenchée retardée choisit quel événement cause le déclenchement de la capacité.

603.7c. Une capacité déclenchée retardée qui se réfère à un objet en particulier l'affecte même si les caractéristiques de cet objet changent. Cependant, si cet objet n'est plus dans la zone dans laquelle il est censé se trouver à la résolution de la capacité déclenchée retardée, la capacité ne l'affectera pas. (Notez que si cet objet a quitté cette zone et y est revenu, il s'agit d'un nouvel objet et il ne sera donc pas affecté. cf. règle 400.7.)

Exemple : Une capacité qui dit « Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin » exilera ce permanent même s'il n'est plus une créature pendant la prochaine étape de fin. Cependant, elle ne fera rien si ce permanent a quitté le champ de bataille entre temps.

603.7d. Si un sort crée une capacité déclenchée retardée, la source de cette capacité déclenchée retardée est ce sort. Le contrôleur de cette capacité déclenchée retardée est le joueur qui contrôlait ce sort au moment où il s'est résolu.

603.7e. Si une capacité déclenchée ou activée crée une capacité déclenchée retardée, la source de cette capacité déclenchée retardée est la même que la source de l'autre capacité. Le contrôleur de cette capacité déclenchée retardée est le joueur qui contrôlait l'autre capacité au moment où elle s'est résolue.

603.7f. Si une capacité statique engendre un effet de remplacement amenant une capacité déclenchée retardée à être créée, la source de cette capacité déclenchée retardée est l'objet qui a créé cette capacité statique. Le contrôleur de cette capacité déclenchée retardée est le joueur qui contrôlait cet objet au moment où l'effet de remplacement a été appliqué.

603.7g. Si une capacité statique permet à un joueur d'effectuer une action et crée une capacité déclenchée retardée si ce joueur effectue l'action, la source de la capacité déclenchée retardée est l'objet possédant la capacité statique. Le contrôleur de cette capacité déclenchée retardée est le même que le contrôleur de cet objet au moment où l'action a été effectuée.

603.8 Certaines capacités déclenchées se déclenchent quand un état du jeu (comme un joueur ne contrôlant aucun permanent d'un type de carte particulier) est vérifié, plutôt que de se déclencher quand un événement se produit. Ces capacités se déclenchent dès que l'état du jeu remplit la condition de déclenchement. Elles iront sur la pile au prochain moment opportun. On les appelle *capacités déclenchées par un état* (à ne pas confondre avec les actions basées sur un état). Une capacité déclenchée par un état ne se redéclenche pas tant que la capacité générée par un premier déclenchement ne s'est pas résolue, n'a pas été contrecarrée ni n'a quitté la

pile. Ensuite, si l'objet avec la capacité est toujours dans la même zone et que l'état du jeu vérifie toujours la condition de déclenchement, la capacité se déclenche à nouveau.

Exemple : La capacité d'un permanent dit « Quand vous n'avez aucune carte en main, piochez une carte. » Si un joueur joue la dernière carte de sa main, la capacité se déclenche une fois et ne se redéclenche plus tant qu'elle n'a pas quitté la pile. Si son contrôleur lance un sort qui dit « Défaussez-vous de votre main, puis piochez autant de cartes », la capacité se déclenche pendant la résolution de ce sort car la main du joueur était vide pendant un instant.

603.9 Certaines capacités se déclenchent spécifiquement quand un joueur perd la partie. Ces capacités se déclenchent quand un joueur perd ou quitte la partie, quelle que soit la raison, sauf si ce joueur quitte la partie à cause d'un match nul. (Cf. règle 104.3.)

603.10 Normalement, les objets qui existent immédiatement après un événement sont examinés pour voir si l'événement correspond à des conditions de déclenchement. Les effets continus qui existent à ce moment sont utilisés pour déterminer quelles sont les conditions de déclenchement et à quoi ressemblent les objets impliqués dans l'événement. Cependant, certaines capacités déclenchées doivent être traitées spécialement. Le jeu doit « regarder dans le passé » pour déterminer si ces capacités se déclenchent, suivant leur existence et l'apparence des objets avant que l'événement n'ait eu lieu plutôt qu'après. La liste des exceptions est la suivante :

603.10a. Certaines capacités déclenchées de changement de zone « regardent dans le passé ». Il s'agit des capacités de type « quitte le champ de bataille », les capacités qui se déclenchent quand une carte quitte le cimetière et les capacités qui se déclenchent quand un objet que tous les joueurs peuvent voir est mis dans une main ou une bibliothèque.

Exemple : Deux créatures sont sur le champ de bataille ainsi qu'un artefact qui a la capacité « À chaque fois qu'une créature meurt, vous gagnez 1 point de vie. » Quelqu'un lance un sort qui détruit tous les artefacts, enchantements et créatures. La capacité de l'artefact se déclenche deux fois, même si l'artefact va dans le cimetière de son propriétaire au même moment que les créatures.

603.10b. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent passe hors phase « regardent dans le passé ».

603.10c. Les capacités qui se déclenchent spécifiquement quand un objet se détache « regardent dans le passé ».

603.10d. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur perd le contrôle d'un objet « regardent dans le passé ».

603.10e. Les capacités qui se déclenchent quand un sort est contré « regardent dans le passé ».

603.10f. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur perd la partie « regardent dans le passé ».

603.10g. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur transplane d'un plan « regardent dans le passé ».

603.11 Certains objets ont une capacité statique liée à une ou plusieurs capacités déclenchées. (Cf. règle 607, « Capacités liées. ») Ces objets réunissent les capacités en un seul paragraphe, avec en premier la capacité statique, suivie par chaque capacité déclenchée liée à elle. Quelques rares objets ont des capacités déclenchées qui sont rédigées avec la condition de déclenchement au milieu de la capacité, plutôt qu'au début.

Exemple : Une capacité qui dit « Révélez la première carte que vous piochez chaque tour. À chaque fois que vous révélez une carte de terrain de base de cette manière, piochez une carte » est une capacité statique liée à une capacité déclenchée.

603.12 Une capacité ou un sort se résolvant, peut permettre ou demander à un joueur d'effectuer une action et créer une capacité déclenchée « quand [un joueur] [fait ou ne fait pas] » cette action ou « quand [quelque chose se passe] de cette manière. ». Ces *capacités déclenchées réflexives* suivent les règles des capacités déclenchées retardées (cf. règle 603.7), excepté qu'elles sont vérifiées immédiatement après leur création et leur déclenchement se base sur le fait que le ou les événements déclencheurs aient eu lieu ou non durant la résolution du sort ou de la capacité l'ayant créée.

Exemple : La Manticore perse-coeur a une capacité qui dit « Quand la Manticore perse-coeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre

créature. Quand vous faites ainsi, la Manticore perse-coeur inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de cette créature. » La capacité déclenchée réflexive se déclenche uniquement quand vous sacrifiez une autre créature pour la capacité déclenchée originelle, et pas si vous sacrifiez une créature pour une autre raison.

603.12a. Normalement, si le ou les événements déclencheurs se produisent plusieurs fois pendant la résolution du sort ou de la capacité qui la crée, la capacité déclenchée réflexive se déclenche une fois pour chacun de ces événements. Cependant, si un sort ou une capacité qui se résout inclut le choix de payer un coût « n'importe quel nombre de fois » et crée une capacité déclenchée qui se déclenche « quand [un joueur] paie [ce coût] une ou plusieurs fois », en payant ce coût une ou plusieurs fois, la capacité déclenchée réflexive ne se déclenche qu'une seule fois.

604. Gérer les capacités statiques

604.1 Les capacités statiques font quelque chose tout le temps sans être activées ni déclenchées. Elles sont rédigées sous forme de phrases déclaratives et sont simplement vraies.

604.2 Les capacités statiques créent des effets continus, parmi lesquels se trouvent des effets de prévention et des effets de remplacement. Ces effets restent actifs tant que le permanent avec la capacité reste sur le champ de bataille et a cette capacité, ou tant que l'objet avec la capacité reste dans la zone appropriée, (cf. règle 113.6.)

604.3 Certaines capacités statiques sont des *capacités de définition de caractéristique*. Une capacité de définition de caractéristique transmet des informations sur les caractéristiques d'un objet qui devraient normalement se trouver ailleurs sur cet objet (comme dans son coût de mana, dans sa ligne de type, ou dans le cartouche de force/endurance). Elle peut ajouter ou remplacer des informations qui peuvent se trouver ailleurs sur cet objet. Les capacités de définition de caractéristique fonctionnent dans toutes les zones. Elles fonctionnent également en dehors de la partie et avant que la partie ne commence.

604.3a. Une capacité statique est une capacité de définition de caractéristique si elle remplit les critères suivants : (1) Elle définit les couleurs, sous-types, force, ou endurance d'un objet; (2) elle est imprimée sur la carte qu'elle affecte, elle a été donnée au jeton qu'elle affecte par l'effet qui a créé le jeton, ou a été acquise par l'objet comme le résultat d'un effet de copie ou d'un effet de changement de texte; (3) elle n'affecte directement les caractéristiques d'aucun autre objet; (4) ce n'est pas une capacité qu'un objet se donne à lui-même; et (5) elle ne définit pas les valeurs de telles caractéristiques uniquement si certaines conditions sont remplies.

604.4 De nombreux équipements, auras et fortifications ont des capacités statiques qui modifient l'objet auquel ils sont attachés mais ces capacités ne ciblent pas cet objet. Si une aura, une fortification ou un équipement est déplacé sur un autre objet, la capacité cesse de s'appliquer sur le premier objet et commence à modifier le deuxième.

604.5 Certaines capacités statiques s'appliquent lorsqu'un sort est sur la pile. Ces capacités ont souvent trait à la possibilité de contrecarrer ce sort. De plus, les capacités qui disent « En tant que coût supplémentaire pour lancer... », « Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de [cet objet] » et « Vous pouvez lancer [cet objet] sans payer son coût de mana » fonctionnent tant que le sort est sur la pile.

604.6 Certaines capacités statiques s'appliquent pendant qu'une carte se trouve dans une zone d'où elle pourrait être lancée ou jouée (le plus souvent votre main). Ce sont uniquement celles qui disent « Vous pouvez [lancer/jouer] [cette carte] ..., » « Vous ne pouvez pas [lancer/jouer] [cette carte] ..., » et « Ne [lancez/jouez] [cette carte] que... »

604.7 Contrairement aux sorts et aux autres sortes de capacités, les capacités statiques ne peuvent employer les dernières informations connues d'un permanent pour déterminer comment leurs effets s'appliquent.

605. Capacités de mana

605.1 Certaines capacités activées et certaines capacités déclenchées sont des capacités de mana, ce qui les assujettit à certaines règles spécifiques. Seules les capacités qui remplissent l'un des deux critères qui suivent sont des capacités de mana, sans tenir compte des autres effets qu'elles peuvent générer ou des restrictions de timing

(comme « N'activez que lorsque vous pourriez lancer un éphémère ») qu'elles peuvent avoir.

605.1a. Une capacité activée est une capacité de mana si elle remplit tous les critères suivants à la fois : elle ne requiert pas de cible (cf. règle 115.6), elle pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution ; et il ne s'agit pas d'une capacité de loyauté. (Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »)

605.1b. Une capacité déclenchée est une capacité de mana si elle remplit tous les critères suivants à la fois : elle ne requiert pas de cible (cf. règle 115.6), elle se déclenche à l'activation ou la résolution d'une capacité activée de mana (cf. règles 605.1a) ou de par l'ajout de mana dans la réserve d'un joueur et elle pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution.

605.2 Une capacité de mana reste une capacité de mana même si l'état du jeu ne lui permet pas de produire du mana.

Exemple : Un permanent possède une capacité qui dit « {T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez. » Il s'agit d'une capacité de mana même si vous ne contrôlez pas de créature ou si le permanent est déjà engagé.

605.3 Activer une capacité activée de mana suit les règles d'activation des autres capacités activées (cf. règle 602.2), avec les exceptions suivantes :

605.3a. Un joueur peut activer une capacité activée de mana à chaque fois qu'il a la priorité, à chaque fois qu'il lance un sort ou qu'il active une capacité requérant un paiement en mana, ou à chaque fois qu'une règle ou un effet lui demande du mana pour un paiement, même si c'est en plein milieu du lancement ou de la résolution d'un sort ou de l'activation ou de la résolution d'une capacité.

605.3b. Une capacité activée de mana ne va pas sur la pile, et ne peut ainsi pas être ciblée ou contrecarrée, et on ne peut pas y répondre. En d'autres termes, elle se résout immédiatement après avoir été activée. (Cf. règle 405.6c.)

605.3c. Une fois qu'un joueur commence à activer une capacité de mana, cette capacité ne peut être réactivée tant qu'elle ne s'est pas résolue.

605.4 Les capacités déclenchées de mana suivent les règles des autres capacités déclenchées (cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »), avec l'exception suivante :

605.4a. Une capacité déclenchée de mana ne va pas sur la pile, et ne peut ainsi pas être ciblée ou contrecarrée, et on ne peut pas y répondre. De plus, elle se résout immédiatement après la capacité de mana qui l'a déclenchée, sans attendre la priorité.

Exemple : Un enchantement qui dit : « À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. » Si un joueur engage un terrain pour du mana pendant qu'il lance un sort, le mana supplémentaire est ajouté immédiatement et peut être utilisé pour payer le sort.

605.5 Les capacités qui ne remplissent pas les critères énoncés aux règles 605.1a–b et les sorts ne sont pas des capacités de mana.

605.5a. Une capacité avec une cible n'est pas une capacité de mana, même si elle pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution. Il en va de même pour une capacité déclenchée qui pourrait produire du mana mais qui se déclenche sur un autre événement que l'activation d'une capacité de mana, ou pour une capacité déclenchée qui se déclenche sur l'activation d'une capacité de mana mais qui ne pourrait pas produire de mana. Ces dernières suivent les règles normales des capacités activées ou des capacités déclenchées, selon le cas.

605.5b. Un sort ne peut en aucun cas être une capacité de mana, même s'il pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution. On le lance et on le résout comme tout autre sort.

606. Capacités de loyauté

606.1 Certaines capacités activées sont des capacités de loyauté et sont soumises à des règles spéciales.

606.2 Une capacité activée avec un symbole de loyauté dans son coût est une capacité de loyauté. Normalement, seuls les Planeswalkers ont des capacités de loyauté.

606.3 Un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucun joueur n'a activé de capacité de loyauté de ce permanent ce tour-ci.

606.4 Le coût d'activation d'une capacité de loyauté d'un permanent est de placer sur ce permanent ou de retirer de ce permanent un certain nombre de marqueurs loyauté, comme indiqué par le symbole de loyauté dans le coût d'activation de cette capacité. Ce coût peut être modifié par d'autres effets.

606.5 Si le coût total d'activation d'une capacité de loyauté contient plusieurs coûts ajoutant ou enlevant des marqueurs loyauté, ces coûts sont combinés en un seul coût ajoutant ou enlevant des marqueurs loyauté, selon le cas.

Exemple : Un joueur contrôle Carth le Lion, qui dit, en partie, « Les capacités de loyauté des Planeswalkers que vous contrôlez coûtent [+1] supplémentaires à activer ». Ce joueur contrôle également un planeswalker avec trois marqueurs loyauté. Pour activer l'une des capacités de ce planeswalker qui coûte normalement [+1], il lui met deux marqueurs loyauté. Pour activer une de ses capacités qui coûte normalement [-4], il lui retire trois marqueurs loyauté

606.6 Une capacité de loyauté avec un coût de loyauté négatif, prenant en compte tout coût additionnel, ne peut pas être activée si le permanent n'a pas au moins ce nombre de marqueurs loyauté sur lui.

607. Capacités liées

607.1 Un objet peut avoir deux capacités imprimées sur lui, de sorte que l'une des deux entraîne la réalisation d'actions ou affectent des objets ou des joueurs et que l'autre se réfère à ces actions, ces objets ou ces joueurs. Si c'est le cas, ces deux capacités sont liées : la deuxième capacité se réfère uniquement aux actions qui ont été réalisées ou aux objets ou joueurs qui ont été affectés par la première, et aucune autre, capacité.

607.1a. Une capacité imprimée sur un objet à l'intérieur d'une autre capacité qui donne cette capacité à cet objet est considérée comme « imprimée » sur cet objet à ces fins.

607.1b. Une capacité imprimée sur une des faces d'une carte double face transformable (cf. règle 712) est toujours considérée comme « imprimée » sur cet objet, peu importe la face actuellement visible.

607.1c. Une capacité imprimée sur un objet qui vérifie les deux critères décrits dans la règle 607.1 est liée à elle-même.

607.1d. Les capacités imprimées sur deux objets peuvent être liées si l'un des objets est un jeton ou un emblème et que le second objet était la source de la capacité qui a créé ce jeton ou cet emblème. Dans ces cas, les capacités correspondent aux critères énumérés définissant l'un des différents types de capacités liées dans la règle 607.2 sauf qu'elles sont imprimées sur deux objets plutôt qu'un.

607.2 Il y a différentes sortes de capacités liées.

607.2a. Si un objet a une capacité activée ou déclenchée imprimée sur lui qui demande à un joueur d'exiler une ou plusieurs cartes, et une capacité imprimée sur lui qui se réfère soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet], » ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement aux cartes se trouvant dans la zone d'exil qui y ont été placées par la demande de les exiler par la première capacité.

607.2b. Si un objet a une capacité imprimée sur lui qui génère un effet de remplacement qui entraîne l'exil d'une ou de plusieurs cartes, et une capacité imprimée sur lui qui se réfère soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet], » ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement aux cartes se trouvant dans la zone d'exil qui y ont été placées lors de l'application directe de l'effet de remplacement généré par la première capacité. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »)

607.2c. Si un objet a une capacité activée ou déclenchée imprimée sur lui qui met sur le champ de bataille un ou plusieurs objets, et une capacité imprimée sur lui qui fait référence aux objets « mis sur le champ de bataille par [cet objet] ; » ou « créé avec [cet objet], » ces capacités sont liées. La seconde peut

uniquement se référer aux objets mis sur le champ de bataille par la première capacité.

- 607.2d.** Si un objet a une capacité imprimée sur lui qui demande au joueur de « choisir une [valeur] » et une capacité imprimée sur lui qui fait référence à « la [valeur] choisie, » à « la dernière [valeur] choisie, » ou à quelque chose de similaire, ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement à un choix effectué pour la première capacité.
- 607.2e.** Si un objet a une capacité imprimée sur lui permettant de noter certaines informations et une autre capacité faisant référence aux informations notées pour cet objet, ces capacités sont liées. La deuxième capacité se réfère uniquement aux informations notées résultant de la première capacité.
- 607.2f.** Si un objet a une capacité imprimée sur lui qui demande à un joueur de choisir entre deux mots ou plus qui par ailleurs n'ont pas de signification dans les règles, et une capacité imprimée qui se réfère à un choix impliquant un ou plusieurs de ces mots, ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement à un choix effectué pour la première capacité.
- 607.2g.** Si un objet a une capacité imprimée sur lui qui demande à un joueur de payer un coût au moment où il arrive sur le champ de bataille et une capacité qui se réfère au coût payé « au moment où [cet objet] est arrivé sur le champ de bataille, » ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement au coût payé comme résultat de la première capacité.
- 607.2h.** Si un objet possède à la fois une capacité statique et une ou plusieurs capacités déclenchées imprimées sur lui et rédigées dans le même paragraphe, chacune de ces capacités déclenchées sont liées à la capacité statique. Chaque capacité déclenchée fait uniquement référence aux actions prises pour la capacité statique. cf. règle 603.11.
- 607.2i.** Si un objet a une capacité de kick imprimée sur lui, et une capacité imprimée sur lui qui fait référence au fait que l'objet ait été kické, ces capacités sont liées. La seconde capacité fait uniquement référence à la déclaration de l'intention de payer le coût de kick indiqué par la première capacité lorsque l'objet a été lancé en tant que sort. Si une capacité de kick indique plusieurs coûts, il y aura plusieurs capacités qui lui seront liées. Chacune de ces capacités spécifiera à quel coût de kick elle se réfère. (Cf. règle 702.33, « Kick. »)
- 607.2j.** Si un objet a une capacité imprimée sur lui qui demande à un joueur de payer un coût supplémentaire variable moment où il est lancé, et une capacité qui se réfère au coût payé « au moment où [cet objet] a été lancé, » ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement à la valeur choisie pour le coût inscrit sur la première, au moment où l'objet a été lancé en tant que sort. (Cf. règle 601.2b.)
- 607.2k.** Les deux capacités représentées par le mot-clé Appui sont des capacités liées. (Cf. règle 702.72, « Appui. »)
- 607.2m.** Les capacités précédées par un mot d'ancrage sont liées à la capacité qui permet à un joueur de choisir ce mot d'ancrage. (Cf. règle 614.12b.)
- 607.2n.** Si un objet a une capacité statique imprimée sur lui qui permet à un joueur d'exiler une ou plusieurs cartes « Avant de mélanger votre deck pour commencer la partie » et une capacité imprimée qui se réfère aux cartes « exilées avec des cartes nommées par [le nom de cet objet], » la seconde capacité est liée à la première capacité de tout objet ayant le nom spécifié avant que la partie n'ait commencé.
- 607.2p.** Si un objet a à la fois une capacité statique qui amène un joueur à faire un choix pour une capacité de définition de caractéristique avant le début du jeu et cette même capacité de définition de caractéristique imprimée dans le même paragraphe, ces capacités sont liées. La deuxième capacité se réfère uniquement au choix réalisé avec la première capacité et continue de se référer à ce choix lorsque l'objet change de zones pendant la partie.
- 607.2q.** Si un sort de permanent a une capacité imprimée sur lui qui permet à une ou plusieurs cartes d'être exilées tout en payant un coût pour le lancer et que le permanent que ce sort devient a une capacité qui fait référence aux cartes « exilées avec [cet objet] », ces capacités sont liées. La deuxième capacité se réfère uniquement aux cartes exilées pour payer le coût du sort qu'est devenu ce permanent.

607.3 Si, au sein d'une paire de capacités liées, une capacité fait référence à un objet unique via « la carte exilée », « une carte exilée par [cette carte] » ou une phrase similaire, et que l'autre capacité a exilé plusieurs cartes (généralement parce qu'elle a été copiée), la capacité fait référence à chacune des cartes exilées. Si la capacité demande une information à propos de la carte exilée, comme une caractéristique ou sa valeur de mana, elle reçoit plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme des réponses est utilisée. Si la capacité effectue n'importe quelle action sur « la carte, » elle effectue cette action sur chaque carte exilée. Si la capacité effectue n'importe quelle action sur « une carte, » le contrôleur de cette capacité choisit quelle carte est affectée.

607.4 Une même capacité peut faire partie de plusieurs paires de capacités liées.

Exemple : Le Panache de Paradis a les trois capacités suivantes : « Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur », « À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie » et « {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie. » La première et la deuxième capacité sont liées. La première et la troisième capacité sont liées.

607.5 Si un objet acquiert une paire de capacités liées lors du même effet, les capacités seront liées l'une à l'autre sur cet objet et ce même si elles n'étaient pas imprimées sur cet objet. Elles ne peuvent pas être liées à une autre capacité, quelles que soient les autres capacités que l'objet peut avoir ou avoir eu par le passé.

Exemple : Le Frappeur à l'arc a la capacité « {R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque : le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. » Les Sœurs de la mort de pierre ont la capacité « {B} {G} : Exilez la créature ciblée qui bloque ou qui est bloquée par les Sœurs de la mort de pierre » et la capacité « {2} {B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature exilée par les Sœurs de la mort de pierre. » L'Élémental de vif-argent a la capacité « {U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. » Si un joueur fait que l'Élémental de vif-argent acquiert la capacité du Frappeur à l'arc, l'active, puis fait que l'Élémental de vif-argent acquiert la capacité des Sœurs de la mort de pierre, active la capacité d'exil, puis active la capacité de retour sur le champ de bataille, seule une carte de créature que l'Élémental de vif-argent a exilé avec la capacité des Sœurs de la mort de pierre pourra être renvoyée sur le champ de bataille. Les cartes de créature que l'Élémental de vif-argent a exilées avec la capacité du Frappeur à l'arc ne peuvent être renvoyées.

607.5a. Si un objet gagne une capacité qui fait référence à un choix, mais où (a) il ne copie pas la capacité liée à cette capacité, ou (b) il copie la capacité liée mais aucun choix n'a été effectué pour elle, ce choix est considéré comme étant « indéterminé. » Si une capacité fait référence à un choix indéterminé, cette partie de la capacité ne fera rien.

Exemple : Une Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille et un Changeforme instable le copie. La Voix du Grand Tout a, entre autres capacités, « Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. » et « La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie. » On n'a jamais eu l'opportunité de choisir une couleur pour le Changeforme, parce qu'il n'est jamais arrivé sur le champ de bataille comme une copie de la Voix du Grand Tout. Sa capacité de protection ne le protégera donc contre rien.

Exemple : Un Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une Voix du Grand Tout, et le contrôleur du Doppelganger choisit la couleur bleue. Plus tard, le Doppelganger copie un Elfes Quirionais, qui a pour capacité « {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie. » Même si une couleur a été choisie pour le Doppelganger, elle n'a pas été choisie pour la capacité liée à la capacité de mana copiée de l'Elfes Quirionais. Si cette capacité de mana du Doppelganger est activée, elle ne produira aucun mana.

608. Résoudre les sorts et les capacités

608.1 Chaque fois que tous les joueurs passent successivement, le sort ou la capacité au sommet de la pile se résout. (Cf. règle 609, « Effets. »)

608.2 Si l'objet qui se résout est un sort d'éphémère, un sort de rituel ou une capacité, sa résolution peut comporter plusieurs étapes. On commence par suivre les étapes décrites dans les règles 608.2a et 608.2b. On suit ensuite le cas échéant les étapes décrites dans les règles 608.2c-k, sans ordre particulier. On suit enfin l'étape décrite dans la règle 608.2m.

608.2a. Si une capacité déclenchée a une clause d'intervention 'si', elle vérifie si la condition est vraie. Si ce n'est pas le cas, la capacité est retirée de la pile et ne fait rien. Sinon, elle continue de se résoudre. (Cf. règle 603.4.)

608.2b. Si le sort ou la capacité spécifie des cibles, il vérifie si les cibles sont toujours légales. Une cible qui n'est plus dans la zone dans laquelle elle était quand elle a été ciblée est illégale. D'autres changements de l'état du jeu peuvent rendre une cible illégale ; par exemple, ses caractéristiques peuvent avoir changé ou un effet peut avoir changé le texte du sort. Si la source d'une capacité a quitté la zone dans laquelle elle était, ses dernières informations connues sont utilisées pendant ce processus. Si toutes ses cibles, pour chaque occurrence du mot « cible », sont maintenant illégales, le sort ou la capacité ne se résout pas. Le sort ou la capacité est retiré de la pile et, si c'était un sort, est mis dans le cimetière de son propriétaire. Autrement, le sort ou la capacité se résoudra normalement. Les cibles illégales, s'il y en a, ne seront pas affectées par les parties de l'effet du sort ou de la capacité pour lesquelles il s'agit de cibles illégales. Les autres parties de l'effet pour lesquelles les cibles ne sont pas illégales peuvent toujours les affecter. Si le sort ou la capacité crée des effets continus qui changent les règles du jeu (cf. règle 613.), ces effets ne s'appliquent pas aux cibles illégales. Si une partie de l'effet requiert des informations relatives à une cible illégale, elle n'arrive pas à déterminer une telle information. Toute partie de l'effet qui requiert cette information ne fera rien.

Exemple : Soif de Sorin est un éphémère noir qui dit : « La Soif de Sorin inflige deux blessures à la créature ciblée et vous gagnez deux points de vie. » Si la créature n'est plus une cible légale lorsque la Soif de Sorin se résout (par exemple, si la créature a acquis la protection contre le noir ou si elle n'est plus sur le champ de bataille), la Soif de Sorin ne se résout pas. Son contrôleur ne gagne aucun point de vie.

Exemple : Les Spores pesteuses ont pour texte : « Détruisez la créature non-noire ciblée et le terrain ciblé. Ils ne peuvent pas être régénérés. » Si le même terrain créature est choisi comme cible en tant que créature non-noire et en tant que terrain, et qu'il devient noir avant que Spores pesteuses ne se résolve, les Spores pesteuses se résolvent car le terrain-créature noir est toujours une cible légale pour la portion du sort qui cible un terrain. La partie « détruisez la créature non-noire ciblée » du sort n'affectera pas ce permanent, mais la partie « détruisez le terrain ciblé » le détruira bel et bien. Il ne peut pas être régénéré.

608.2c. Le contrôleur du sort ou de la capacité suit ses instructions dans l'ordre où elles sont écrites. Toutefois, des effets de remplacement peuvent modifier ces actions. Dans certains cas, certaines instructions sur la carte peuvent être modifiées par du texte après lesdites instructions (par exemple, « Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée » ou « Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur. ») Dans ce type de situations, n'appliquez pas les effets étape par étape sans réfléchir — lisez le texte en entier et appliquez les règles de la langue au texte.

608.2d. Si un effet d'un sort ou d'une capacité offre d'autres choix que ceux déjà faits lorsque le sort a été lancé, ou lorsque la capacité a été activée, ou lorsque la capacité ou le sort a été mis sur la pile d'une autre manière, le joueur annonce ceux-ci en appliquant l'effet. Le joueur ne peut choisir une option qui est illégale ou impossible, à l'exception du fait qu'avoir une bibliothèque qui ne contient aucune carte ne fait pas de la pioche d'une carte une action impossible (cf. règle 121.3). Si un effet répartit ou distribue quelque chose, comme des blessures ou des marqueurs, parmi un nombre quelconque de joueurs et/ou d'objets non ciblés, le joueur choisit la répartition de telle sorte que chaque joueur et chaque objet choisi reçoive au moins un de ce qu'il y a à diviser. (Notez que si un effet répartit ou distribue quelque chose, comme des blessures ou des marqueurs, comme un joueur le choisit parmi un nombre quelconque de joueurs et/ou d'objets *ciblés*, la quantité et la division ont été déterminées quand la capacité ou le sort a été mis sur la pile et non pas à ce moment-là ; cf. règle 601.2d.)

Exemple : Un sort dit : « Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous ne le faites pas, vous perdez 4 points de vie. » Un joueur qui ne contrôle pas de créature ne

peut pas choisir de sacrifier une créature.

608.2e. Certains sorts ou capacités ont plusieurs actions ou étapes, identifiables par plusieurs phrases ou clauses, et qui impliquent plusieurs joueurs. Dans ce cas, les choix relatifs à la première action sont faits dans l'ordre APNAP, puis la première action est effectuée par tous les joueurs concernés de manière simultanée. Ensuite, les choix relatifs à la deuxième action sont faits dans l'ordre APNAP et cette action est ensuite effectuée par tous les joueurs concernés de manière simultanée, et ainsi de suite. (Cf. règle 101.4.)

608.2f. Certains sorts et capacités nécessitent d'effectuer des actions sur plusieurs joueurs et/ou objets. Dans la plupart des cas, chacune de ces actions est traitée simultanément. Si l'action ne peut pas être traitée simultanément, à la place elle est traitée en tenant compte de chaque joueur ou objet affecté individuellement. L'ordre APNAP est utilisé pour déterminer l'ordre primaire de ces actions. Deuxièmement, si l'action doit être réalisée à la fois sur un joueur et un objet qu'il contrôle ou sur plusieurs objets contrôlés par le même joueur, le joueur qui contrôle le sort ou la capacité se résolvant choisit l'ordre relatif de ces actions.

Exemple : Vol éhonté dit : « Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé que ce joueur contrôle. » En se résolvant, le contrôleur de Vol éhonté acquiert simultanément le contrôle de tous les permanents choisis comme cibles.

Exemple : Éruption d'âmefeu dit en partie : « Choisissez n'importe quel nombre de cibles, créatures, planeswalkers et/ou joueurs. Pour chacune d'elles, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis l'Éruption d'âmefeu inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à ce permanent ou à ce joueur. » Un joueur lance Éruption d'âmefeu ciblant un adversaire et une créature que cet adversaire contrôle. En se résolvant, le joueur ne peut pas exiler plusieurs fois en même temps la carte du dessus de sa bibliothèque, de ce fait il doit d'abord choisir quelle cible il va traiter, puis exiler la carte du dessus de sa bibliothèque, et enfin Éruption d'âmefeu inflige des blessures à cette cible. Il répète ensuite ce processus pour la cible restante.

608.2g. Si un effet donne au joueur la possibilité de payer du mana, il peut activer des capacités de mana avant de faire cette action. Si un effet oblige ou permet expressément à un joueur de lancer un sort pendant sa résolution, il fait ainsi en suivant les étapes des règles 601.2a–i, hormis le fait qu'aucun joueur ne reçoit la priorité après qu'il a été lancé. Ce sort arrive au sommet de la pile et le sort ou la capacité qui était actuellement en train de se résoudre continue alors de se résoudre, permettant éventuellement de lancer d'autres sorts de cette façon. Aucun autre sort ne peut normalement être lancé et aucune capacité ne peut normalement être activée pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

608.2h. Si un effet a besoin d'une information du jeu (comme le nombre de créatures sur le champ de bataille), la réponse n'est déterminée qu'une seule fois, quand l'effet est appliqué. Si l'effet a besoin d'une information d'un objet spécifique, y compris la source de la capacité elle-même, l'effet utilise l'information actuelle de cet objet s'il se trouve dans la zone publique dans laquelle on s'attendait à le trouver ; s'il n'est plus dans cette zone, ou si l'effet l'a amené d'une zone publique à une zone cachée, l'effet utilise la dernière information connue de cet objet. (Cf. règle 113.7a). Si une capacité indique qu'un objet fait quelque chose, c'est l'objet tel qu'il existe — ou tel qu'il existait le plus récemment — qui le fait, et non pas la capacité.

608.2i. Si un effet se réfère à certaines caractéristiques, il ne vérifie que les valeurs des caractéristiques spécifiées, sans tenir compte d'autres caractéristiques proches que le permanent pourrait aussi avoir.

Exemple : Un effet qui dit « Détruisez toutes les créatures noires » détruit une créature noire et blanche, mais un effet qui dit « Détruisez toutes les créatures non-noires » ne la détruit pas.

608.2j. Si l'effet d'une capacité se réfère à un objet non ciblé spécifique auquel le coût ou la condition de déclenchement de cette capacité s'est référé précédemment, il continue d'affecter cet objet et ce même si cet objet a changé de caractéristiques.

Exemple : Le Mur de larmes dit « À chaque fois que le Mur des larmes bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat. » Si le Mur de larmes bloque une créature, puis que cette créature cesse d'être une créature avant que la capacité déclenchée ne se résolve, le permanent sera tout de même renvoyé dans la main de son propriétaire.

608.2k. Si une capacité, un sort d'éphémère ou un sort de rituel qui peut légalement se résoudre quitte la pile après qu'il a commencé à se résoudre, on le résout quand même jusqu'au bout.

608.2m. La partie finale de la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel consiste à le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Comme partie finale de sa résolution, une capacité est retirée de la pile et cesse d'exister.

608.3 Si l'objet en train de se résoudre est un sort de permanent, sa résolution ne compte qu'une seule étape (sauf s'il s'agit d'une aura, de la copie d'un sort de permanent ou d'un sort de créature mutante). La carte de sort devient un permanent et est mise sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort.

608.3a. Si l'objet en train de se résoudre est un sort d'aura, sa résolution comporte deux étapes. En premier, on vérifie que la cible spécifiée par sa capacité 'enchanter' est toujours légale, comme décrit dans la règle 608.2b. (Cf. règle 702.5, « Enchanter. ») Si c'est le cas, la carte de sort devient un permanent et -est mise sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort et attachée à l'objet qu'elle ciblait.

608.3b. Si l'objet qui se résout est une copie d'un sort de permanent, cet objet devient un jeton permanent et est mis sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort. Ce n'est plus une copie d'un sort. Le jeton mis sur le champ de bataille de cette manière n'est pas « créé » pour les effets de remplacement ou les capacités déclenchées qui se réfèrent à la création d'un jeton.

608.3c. Si l'objet qui se résout est un sort de créature mutante, sa résolution implique deux étapes. Tout d'abord, il vérifie si la créature ciblée ayant le même propriétaire que le sort est toujours une cible légale. Si c'est le cas, l'objet qui représente ce sort fusionne avec ce permanent. Sinon, il devient un sort de créature et est mis sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort. (Cf. règle 702.140, « Mutation. »)

608.3d. Si un sort de permanent se résout mais que son contrôleur ne peut pas le mettre sur le champ de bataille, ce joueur le met dans le cimetière de son propriétaire.

Exemple : Worms of the Earth a la capacité « Les terrains ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille. » Clone dit « Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille. » Si un joueur lance un Clone et choisit de copier une Charmille Dryade (créature terrain) alors que Worms of the Earth est sur le champ de bataille, le Clone ne peut pas arriver sur le champ de bataille depuis la pile. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

609. Effets

609.1 Un effet est quelque chose qui arrive dans le jeu comme résultat d'un sort ou d'une capacité. Quand une capacité activée, une capacité déclenchée ou un sort se résout, il peut créer un ou plusieurs effets ponctuels ou effets continus. Les capacités statiques peuvent créer un ou plusieurs effets continus. Un texte en soi n'est jamais un effet.

609.2 Les effets ne s'appliquent qu'aux permanents, à moins que les instructions ne spécifient autrement ou qu'elles ne puissent évidemment s'appliquer qu'à des objets dans d'autres zones.

Exemple : Un effet qui transforme tous les terrains en créatures ne changera pas les cartes de terrain dans les cimetières des joueurs. Mais un effet qui dit que les sorts ont un coût supplémentaire pour être lancés ne s'applique qu'aux sorts sur la pile puisqu'un sort est toujours sur la pile lorsqu'un joueur est en train de le lancer.

609.3 Si un effet essaye de faire quelque chose d'impossible, il essaye toutefois d'en faire autant que possible.

Exemple : Si un joueur a une seule carte en main, un effet qui dit « Défaussez-vous de deux cartes » le fera se défausser de cette seule carte. Si un effet retire des cartes d'une bibliothèque (ce qui n'est pas la même chose que de piocher des cartes), il en retirera autant que possible.

609.4 Certains effets précisent qu'un joueur peut faire quelque chose « comme si » une certaine condition était vraie ou qu'une créature peut faire quelque chose « comme si » une certaine condition était vraie. Cela ne s'applique qu'à cet effet précis. Pour cet effet-là, traitez le jeu exactement comme si la condition était vraie. Pour tout le

reste, traitez le jeu normalement.

609.4a. Si deux effets précisent qu'un joueur peut (ou qu'une créature peut) faire la même chose « comme si » deux conditions différentes étaient vraies, les deux conditions peuvent s'appliquer. Si un des effets « comme si » satisfait les conditions pour un autre effet « comme si », alors les deux effets s'appliquent.

Exemple : Un joueur contrôle un Planétaire Vedalken, un artefact qui dit « Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash. » Ce joueur lance Transe shamanique, un éphémère qui dit, entre autres, « vous pouvez jouer des terrains ou lancer des sorts depuis les cimetières des autres joueurs ce tour-ci comme si ces cartes étaient dans votre cimetière. » Le joueur peut lancer un sort de rituel avec le flashback depuis le cimetière d'un autre joueur comme s'il était dans son propre cimetière et comme s'il avait le flash.

609.4b. Si un effet permet à un joueur de dépenser du mana « comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel [type ou couleur] », cela n'affecte que la façon dont le joueur peut payer un coût. Cela ne change pas ce coût, et cela ne change pas le mana qui a été réellement dépensé pour payer ce coût.

609.5 Si un effet peut se solder par une égalité, le texte du sort ou de la capacité qui a créé l'effet précisera ce qu'il faut faire en cas d'égalité. Le jeu *Magic* n'a pas de règle par défaut pour départager les égalités.

609.6 Certains effets continus sont des effets de remplacement ou des effets de prévention. Voir les règles 614 et 615.

609.7 Certains effets s'appliquent aux blessures en provenance d'une source — par exemple, « La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. »

609.7a. Si un effet demande à un joueur de choisir une source de blessures, celui-ci peut choisir un permanent, un sort sur la pile (y compris un sort de permanent), ou tout objet auquel un objet sur la pile, un effet de remplacement en attente d'être appliqué, ou une capacité déclenchée retardée en attente de déclenchement fait référence (même si cet objet n'est plus dans la zone où il était), ou auquel un objet face visible dans la zone de commandement fait référence. Une source n'a pas besoin d'être capable d'infliger des blessures pour être un choix légal. La source est choisie quand l'effet est créé. Si le joueur choisit un permanent, la prévention s'appliquera aux prochaines blessures infligées par ce permanent, qu'elles soient infligées comme résultat d'un sort ou d'une capacité ou comme blessures de combat. Si le joueur choisit un sort de permanent, l'effet s'appliquera à toute blessure infligée par ce sort et à toute blessure infligée par le permanent que ce sort devient à sa résolution.

609.7b. Certains effets de capacités et de sorts résolus peuvent prévenir ou remplacer des blessures provenant de sources ayant certaines propriétés, comme une créature ou encore une source d'une couleur en particulier. Lorsque la source choisie devrait infliger des blessures, le « bouclier » vérifie à nouveau les caractéristiques de la source. Si celles-ci ne correspondent plus à celles définies par le bouclier, les blessures ne sont pas prévenues ni remplacées. Si, pour quelque raison que ce soit, le bouclier ne prévient ou ne remplace aucune blessure, il n'est pas utilisé et reste en place.

609.7c. Certains effets provenant de capacités statiques préviennent ou remplacent les blessures de sources avec certaines propriétés. Pour ces effets, la prévention ou le remplacement s'applique aux sources qui sont des permanents avec ces propriétés et aux sources qui ne sont pas sur le champ de bataille et qui ont ces propriétés.

609.8 Certains effets regardent en arrière et prennent en compte les états et actions précédents de la partie plutôt que son état actuel. Si un tel effet fait référence à un objet ou à un groupe d'objets, ces objets n'ont pas besoin d'être actuellement dans la zone où ils se trouvaient au moment de l'action, ni de répondre actuellement aux critères définis dans l'action, à partir du moment où ils répondaient à ces critères au moment opportun.

Exemple : Un joueur attaque avec Ourson. Plus tard dans le tour, un effet fait que l'Ourson devienne un permanent non-créature. Le même joueur lance ensuite Capitaine de l'équipe de recherche, un sort qui dit en partie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci. Ce sort coûte {1} de moins parce que le joueur a attaqué avec une créature, même si l'Ourson avec lequel il a attaqué n'est plus une créature.

610. Effets ponctuels

- 610.1** Un effet ponctuel fait quelque chose une seule fois et n'a pas de durée. Par exemple, cela peut être : infliger des blessures, détruire un permanent, créer un jeton ou bien déplacer des objets d'une zone vers une autre.
- 610.2** Certains effets ponctuels créent une capacité déclenchée retardée, qui impose à un joueur de faire quelque chose plus tard dans la partie (en général, à un moment spécifique) plutôt qu'à la résolution du sort ou de la capacité qui crée l'effet ponctuel. (Cf. règle 603.7.)
- 610.3** Certains effets ponctuels font changer de zone un objet « jusqu'à » ce qu'un événement spécifié se produise. Un second effet ponctuel est créé juste après l'événement spécifié. Ce second effet ponctuel renvoie l'objet dans sa zone précédente.
- 610.3a.** Si la résolution d'un sort ou d'une capacité activée crée l'effet ponctuel initial qui cause le changement de zone de l'objet, et que l'événement spécifié s'est déjà produit avant que cet effet ponctuel ne se produise mais après que le sort ou la capacité ne soit mis sur la pile, l'objet ne change pas de zone.
- 610.3b.** Si la résolution d'une capacité déclenchée crée l'effet ponctuel initial qui cause le changement de zone de l'objet, et que l'événement spécifié s'est déjà produit avant que cet effet ponctuel ne se produise mais après que la capacité se soit déclenchée, l'objet ne change pas de zone.
- 610.3c.** Un objet renvoyé sur le champ de bataille de cette façon est renvoyé sous le contrôle de son propriétaire sauf indication contraire.
- 610.3d.** Si de multiples effets ponctuels sont créés de cette manière après un ou plusieurs événements simultanés, ces effets ponctuels sont également simultanés.
Exemple : Deux Prêtresses bannisseuses ont chacune exilé une carte de créature. Toutes les créatures sont détruites en même temps par Jour de condamnation. Les deux cartes de créatures exilées retournent sur le champ de bataille en même temps.
- 610.4** Certains effets ponctuels entraînent le passage hors phase d'un permanent « jusqu'à » ce qu'un événement spécifié se produise. Un second effet ponctuel est créé juste après cet événement. Ce second effet ponctuel entraîne le passage en phase du permanent.
- 610.4a.** Un permanent passé hors phase de cette manière ne passe pas en phase lors de l'action obligatoire du tour de l'étape de dégagement d'un joueur (cf. règle 502.1.) D'autres effets peuvent entraîner son passage en phase. Si un permanent passé hors phase de cette manière passe en phase grâce à un autre effet, le deuxième effet ponctuel ne se produit pas, même si ce permanent est repassé hors phase.
- 610.4b.** Si la résolution d'un sort ou d'une capacité activée crée l'effet ponctuel initial qui cause le passage hors phase d'un permanent, et que l'événement spécifié s'est déjà produit avant que cet effet ponctuel ne se produise mais après que le sort ou la capacité ne soit mis sur la pile, le permanent ne passe pas hors phase.
- 610.4c.** Si la résolution d'une capacité déclenchée crée l'effet ponctuel initial qui cause le passage hors phase d'un permanent, et que l'événement spécifié s'est déjà produit avant que cet effet ponctuel ne se produise mais après que la capacité se soit déclenchée, le permanent ne passe pas hors phase.
- 610.4d.** Si plusieurs effets ponctuels sont créés de cette manière après un ou plusieurs événements simultanés, ces effets ponctuels sont aussi simultanés.

611. Effets continus

- 611.1** Un effet continu modifie des caractéristiques d'objets, modifie le contrôle d'objets, ou affecte les joueurs ou les règles de la partie, pour une période déterminée ou non.
- 611.2** Un effet continu peut être créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité.
- 611.2a.** Un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité dure aussi longtemps qu'indiqué par le sort ou la capacité qui l'a créé (par exemple, « jusqu'à la fin du tour »). Si aucune durée n'est indiquée, l'effet dure jusqu'à la fin de la partie.

611.2b. Certains effets continus créés par la résolution d'un sort ou d'une capacité ont des durées utilisant l'expression « tant que... » Si la durée du « tant que » ne commence jamais, ou si elle se termine avant le moment où l'effet devrait s'appliquer, l'effet ne fait rien. Il ne commence pas pour s'arrêter aussitôt, et ne dure pas non plus indéfiniment.

Exemple : Le Maître Voleur a la capacité : « Quand le Maître Voleur arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de l'artefact ciblé aussi longtemps que vous contrôlez le Maître Voleur. » Si vous perdez le contrôle du Maître Voleur avant que sa capacité ne se résolve, elle ne fait rien car sa durée — tant que vous contrôlez le Maître Voleur — a expiré avant même que l'effet ne commence.

611.2c. Si un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité modifie des caractéristiques d'objets ou change le contrôle d'objets, l'ensemble des objets qu'il affecte est déterminé quand l'effet continu commence. Après cela, cet ensemble ne change plus (notez que cela fonctionne différemment des effets continus provenant d'une capacité statique.) Un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité qui ne modifie pas des caractéristiques d'objets ou qui ne change pas le contrôle d'objets modifie les règles du jeu, il peut donc affecter des objets qui n'étaient pas affectés lorsque l'effet continu a commencé. Si un effet continu contient des parties qui modifient les caractéristiques d'objets ou change le contrôle d'objets et d'autres parties qui ne le font pas, les ensembles d'objets auxquels chaque partie s'applique sont déterminées indépendamment les uns des autres.

Exemple : Un effet qui dit « Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour » donne ce bonus à tous les permanents qui sont des créatures blanches quand le sort ou la capacité se résout — même s'ils changent de couleur plus tard — et n'affecte pas ceux qui arrivent sur le champ de bataille ou deviennent blancs par la suite.

Exemple : Un effet qui dit « Prévenez toutes les blessures que des créatures devraient infliger ce tour-ci » ne modifie les caractéristiques d'aucun objet, il modifie donc les règles du jeu. Cela signifie que cet effet s'applique même aux blessures que devraient infliger des créatures qui n'étaient pas sur le champ de bataille quand l'effet continu a commencé. Il affecte aussi les permanents qui deviennent des créatures plus tard dans le tour.

611.2d. Si un sort ou une capacité créant un effet continu est en train de se résoudre et contient une variable telle que X, la valeur de cette variable est déterminée une seule fois, à la résolution. (Cf. règle 608.2h.)

611.2e. Si un sort ou une capacité en train de se résoudre met un permanent non jeton sur le champ de bataille et crée un effet continu indiquant que le permanent « est [une caractéristique] », cet effet continu commence à s'appliquer simultanément à l'arrivée du permanent sur le champ de bataille. Cette caractéristique est généralement une couleur ou un type de créature. Si l'effet continu indique que le permanent « devient [une caractéristique] » ou « gagne [une capacité] », cet effet s'applique après que le permanent soit sur le champ de bataille.

Exemple : L'Arbitre de l'Idéal met une carte d'artefact, de créature ou de terrain sur le champ de bataille et indique, entre autres, « Ce permanent est un enchantement en plus de ses autres types ». Une capacité qui se déclenche lorsqu'un enchantement arrive sur le champ de bataille se déclencherait. Le permanent ne devient pas un enchantement après être arrivé sur le champ de bataille.

611.3 Un effet continu peut être créé par une capacité statique d'un objet.

611.3a. Un effet continu créé par une capacité statique n'est pas « bloqué en l'état » ; il s'applique à tout moment à ce à quoi son texte fait référence.

611.3b. L'effet s'applique à tout moment où le permanent qui le crée est sur le champ de bataille ou où l'objet qui le crée est dans la zone appropriée.

Exemple : Un permanent avec la capacité statique « Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1 » crée un effet qui donne continûment +1/+1 à chaque créature blanche sur le champ de bataille. Si une créature devient blanche, elle gagne ce bonus ; une créature qui cesse d'être blanche le perd.

611.3c. Les effets continus qui modifient les caractéristiques des permanents le font simultanément avec

l'arrivée du permanent sur le champ de bataille. Ils n'attendent pas que le permanent soit sur le champ de bataille pour ensuite le modifier. Étant donné que ces effets s'appliquent au moment de l'arrivée du permanent sur le champ de bataille, ils sont appliqués avant de déterminer si le permanent va déclencher une capacité quand il arrive sur le champ de bataille.

Exemple : Un permanent avec la capacité statique « Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1 » est sur le champ de bataille. Un sort de créature qui devrait normalement créer une créature blanche 1/1 crée une créature blanche 2/2. Cette créature n'arrive pas sur le champ de bataille comme 1/1 qui se transforme ensuite en 2/2.

612. Effets de changement de texte

- 612.1** Certains effets continus changent le texte d'un objet. Cela peut s'appliquer à n'importe quel mot ou symbole imprimé sur cet objet, mais en général cela n'affecte que le texte de règles de cet objet (qui apparaît dans l'encadré de texte) et/ou le texte qui apparaît dans sa ligne de type. Un tel effet est un effet de changement de texte.
- 612.2** Un effet de changement de texte ne change que les mots qui sont utilisés de la manière appropriée (par exemple, un mot de couleur de *Magic* utilisé comme un mot de couleur, un mot de type de terrain utilisé comme un type de terrain, ou un mot de type de créature utilisé comme un type de créature). Un effet qui change un mot de couleur ou un sous-type ne peut pas changer le nom d'une carte, même si ce nom contient un mot ou une série de lettres qui sont les mêmes qu'un mot de couleur, de type de créature ou de type de terrain de *Magic*.
- 612.2a.** La plupart des sorts et des capacités qui créent des jetons de créature utilisent des types de créature pour définir à la fois le nom et le type de créature de ces jetons. Un effet de changement de texte qui affecte un tel sort ou un objet avec une telle capacité peut changer ces mots parce qu'ils sont utilisés en tant que types de créature, même s'ils sont aussi utilisés comme noms.
- 612.3** Les effets qui rajoutent ou qui retirent des capacités ne changent pas le texte des objets qu'ils affectent, ainsi une capacité qui est rajoutée à un objet ne peut pas être modifiée par des effets de changement de texte qui affectent cet objet.
- 612.4** Les sous-types et le texte de règles d'un jeton sont définis par le sort ou la capacité qui a créé ce jeton. Un effet de changement de texte qui affecte un jeton peut modifier ces caractéristiques.
- 612.5** Une carte (Changeforme de Wöhlrajh) spécifie qu'un objet a « le texte complet » d'un autre objet. Cela ne change pas seulement le texte qui apparaît dans l'encadré de texte et dans la ligne de type de cet objet, mais cela change aussi le texte qui représente son nom, son coût de mana, son indicateur de couleur, sa force et son endurance.
- 612.6** Une carte (Spy Kit) spécifie qu'un objet a « tous les noms des cartes de créature non légendaires. » Cela modifie le texte qui représente le nom de l'objet. Cet objet a le nom de toutes les cartes de créatures non légendaires présentes dans l'Oracle. (Cf. règle 108.1.)
- 612.7** Une carte (Éveil de Vitu-Ghazi) crée un effet continu qui fixe le nom d'un objet. Cela change le texte qui représente le nom de cet objet. Cet objet perd tous les noms qu'il avait et possède uniquement le nom spécifié.
- 612.8** Une carte imprégnation change le texte d'un sort en ajoutant le texte de règles de la carte avec l'imprégnation au sort, à la suite du texte de règles de ce sort. Cela ne modifie ou ne remplace pas le texte de ce sort. (Cf. règle 702.47, « Imprégnation. »)

613. Interaction d'effets continus

- 613.1** La valeur des caractéristiques d'un objet est déterminée en commençant par les valeurs propres à l'objet. Pour une carte, il s'agit des valeurs des caractéristiques imprimées sur cette carte. Pour un jeton ou pour une copie de sort ou de carte, il s'agit des valeurs des caractéristiques définies par l'effet qui l'a créé. Ensuite on applique tous les effets continus applicables en une série de couches, dans l'ordre suivant :

613.1a. Couche 1 : Les règles et effets qui modifient les valeurs copiables sont appliqués.

- 613.1b.** *Couche 2* : Les effets de changement de contrôle sont appliqués.
- 613.1c.** *Couche 3* : Les effets de changement de texte sont appliqués. (Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »)
- 613.1d.** *Couche 4* : Les effets de changement de type sont appliqués. Cela inclut les effets qui modifient le type, le sous-type, et/ou le sur-type d'un objet.
- 613.1e.** *Couche 5* : Les effets de changement de couleur sont appliqués.
- 613.1f.** *Couche 6* : Les effets d'ajout de capacité, les marqueurs mots-clés, les effets qui enlèvent des capacités et les effets indiquant qu'un objet ne peut pas avoir de capacité sont appliqués.
- 613.1g.** *Couche 7* : Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance sont appliqués.
- 613.2** Dans la couche 1, appliquez les effets au sein d'une série de sous-couches dans l'ordre décrit ci-dessous. Dans chaque sous-couche, appliquez les effets dans l'ordre du timestamp (cf. règle 613.7). Notez qu'une dépendance peut modifier l'ordre dans lequel les effets sont appliqués au sein d'une sous-couche. (Cf. règle 613.8.)
- 613.2a.** *Couche 1a* : les effets copiables sont appliqués. Cela inclut les effets de copie (cf. règle 707, « Copie d'objets ») et les modifications des caractéristiques d'un objet déterminées en fusionnant un objet avec un permanent (cf. règle 721, « Fusionner avec des permanents »). Les capacités « Au moment où ... arrive sur le champ de bataille » et « Au moment où ... est tourné face visible » génèrent des effets copiables s'ils fixent une force et une endurance, même s'ils définissent aussi d'autres caractéristiques.
- 613.2b.** *Couche 1b* : les sorts et permanents face cachée ont leurs caractéristiques modifiées comme défini dans la règle 708.2.
- 613.2c.** Une fois que toutes les règles et tous les effets de la couche 1 ont été appliqués, les caractéristiques de l'objet sont ses *valeurs copiables*. (Cf. règle 707.2.)
- 613.3** À l'intérieur des couches 2–6, appliquez en premier les effets de capacités de définition de caractéristique (cf. règle 604.3), puis tous les autres effets dans l'ordre du timestamp (cf. règle 613.6). Notez que la dépendance d'effet peut modifier l'ordre dans lequel les effets sont appliqués au sein d'une couche. (Cf. règle 613.7.)
- 613.4** À l'intérieur de la couche 7, appliquez les effets applicables dans une série de sous-couches dans l'ordre décrit ci-dessous. À l'intérieur de chaque sous-couche, appliquez les effets dans l'ordre du timestamp. (Cf. règle 613.6.) Notez que la dépendance d'effets peut modifier l'ordre dans lequel les effets sont appliqués au sein d'une sous-couche. (Cf. règle 613.7.)
- 613.4a.** *Couche 7a* : Les effets des capacités de définition de caractéristique qui définissent la force et/ou l'endurance sont appliqués. (Cf. règle 604.3.)
- 613.4b.** *Couche 7b* : Les effets qui fixent la force et/ou l'endurance à un nombre ou à une valeur spécifique sont appliqués. Les effets qui font référence à la force et/ou l'endurance de base d'une créature s'applique dans cette couche.
- 613.4c.** *Couche 7c* : Les effets et marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance (mais qui ne fixent pas la force et/ou l'endurance à un nombre ou à une valeur spécifique) sont appliqués.
- 613.4d.** *Couche 7d* : Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature sont appliqués. De tels effets prennent la valeur de la force et l'appliquent à l'endurance de la créature, et prennent la valeur de l'endurance et l'appliquent à la force de la créature.
- Exemple* : Une créature 1/3 gagne +0/+1 par un effet. Puis un autre effet échange la force et l'endurance de cette créature. Ses nouvelles force et endurance sont 4/1. Ensuite, un nouvel effet lui fait gagner +5/+0. Sa force et son endurance non-échangées seraient 6/4, et donc sa force et son endurance réelles sont 4/6.
- Exemple* : Une créature 1/3 gagne +0/+1 par un effet. Puis un autre effet

échange la force et l'endurance de cette créature. Ses nouvelles force et endurance sont 4/1. Si l'effet qui donne +0/+1 cesse avant celui qui échange la force et l'endurance, alors la créature deviendra 3/1.

Exemple : *Une créature 1/3 gagne +0/+1 grâce à un effet. Un autre effet inverse ensuite les force et endurance de la créature. Un autre effet inverse encore les force et endurance de la créature. Les deux inversions au final s'annulent et la créature devient 1/4.*

613.5 L'application des effets continus tel que décrit par le système de couches est continûment et automatiquement réalisée par le jeu. Tous les changements des caractéristiques des objets sont instantanés.

Exemple : *Honneur des Purs est un enchantement qui dit : « Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1. » Un Honneur des Purs et une créature noire 2/2 sont sur le champ de bataille sous votre contrôle. Si un effet rend la créature blanche (couche 5), elle gagne +1/+1 grâce à l'Honneur des Purs (couche 7c) et devient donc 3/3. Si ensuite la créature devient rouge (couche 5), l'effet de l'Honneur des Purs cesse de s'appliquer à elle et elle devient 2/2.*

Exemple : *Un Ogre gris, créature 2/2, est sur le champ de bataille. Un effet met sur lui un marqueur +1/+1 (couche 7d) le rendant 3/3. Un sort le ciblant qui dit « La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour » (couche 7c) se résout, le rendant 7/7. Un enchantement qui a pour texte : « Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 » arrive sur le champ de bataille (couche 7c), le rendant 7/9. Un effet qui dit « La créature ciblée devient 0/1 jusqu'à la fin du tour » (couche 7b) lui est appliqué le rendant 5/8 (0/1, avec +4/+4 du sort résolu, +0/+2 de l'enchantement et +1/+1 du marqueur).*

613.6 Si un effet devait s'appliquer dans des couches et/ou des sous-couches différentes, chaque partie de l'effet est appliquée dans la couche ou la sous-couche appropriée. Si un effet commence à s'appliquer dans une couche et/ou dans une sous-couche, il continuera de s'appliquer aux mêmes objets dans chaque couche et/ou dans chaque sous-couche où il doit s'appliquer, même si la capacité qui produisait cet effet a été retirée pendant ce procédé.

Exemple : *Un effet qui dit « Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour » est à la fois un effet de modification de force et d'endurance et un effet de changement de couleur. La partie « devient de la couleur de votre choix » s'applique dans la couche 5, tandis que la partie « gagne +1/+1 » s'applique dans la couche 7c.*

Exemple : *Acte de Trahison a un effet qui dit : « Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. » Il s'agit à la fois d'un effet de changement de contrôle et d'un effet qui rajoute une capacité à un objet. La partie « acquérez le contrôle » s'applique dans la couche 2, tandis que la partie « elle acquiert la célérité » s'applique dans la couche 6.*

Exemple : *Un effet qui dit : « Tous les artefacts non-créature deviennent des créatures-artefacts 2/2 jusqu'à la fin du tour » est à la fois un effet de changement de type et un effet qui fixe la force et d'endurance. L'effet de changement de type est appliqué à tous les artefacts non-créature dans la couche 4, et l'effet qui fixe la force et l'endurance est appliqué à ces mêmes permanents dans couche 7b, bien qu'à ce moment les artefacts ne soient plus non-créature.*

Exemple : *Svogthos, le Tombeau agité est sur le champ de bataille. Un effet qui dit : « Jusqu'à la fin du tour, le terrain ciblé devient une créature 3/3 qui est toujours un terrain » lui est appliqué (couches 4 et 7b). Un effet qui dit « La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour » lui est ensuite appliqué (couche 7c), et il devient donc un terrain-créature 4/4. Ensuite, alors que vous avez dix cartes de créature dans votre cimetière, vous activez la capacité de Svogthos : « Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature plante et zombie noire et verte avec 'La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créatures dans votre cimetière.' C'est toujours un terrain. » (Couches 4, 5 et 7b). Svogthos devient un terrain-créature 11/11. Si une carte de créature est mise dans votre cimetière ou le quitte, la force et l'endurance de Svogthos seront modifiées en conséquence. Si le premier effet lui est appliqué à nouveau, Svogthos redeviendra 4/4.*

- 613.7** À l'intérieur d'une couche ou d'une sous-couche, pour déterminer l'ordre des effets à appliquer, on utilise le système de « *timestamp*. » Un effet avec un timestamp plus ancien est appliqué avant un effet avec un timestamp plus récent.
- 613.7a.** Un effet continu généré par une capacité statique a le même timestamp que celui de l'objet sur lequel se trouve cette capacité statique ou que celui de l'effet qui a créé cette capacité, selon lequel est le plus récent. Si l'effet qui a créé la capacité a le timestamp le plus récent et que l'objet sur lequel se trouve cette capacité reçoit un nouveau timestamp, chaque effet continu généré par les capacités statiques de cet objet reçoit également un nouveau timestamp, mais leur ordre relatif reste le même.
Exemple : Rune de vol est une aura qui octroie à l'équipement enchanté « La créature équipée a le vol. » Un joueur attache Rune de vol à Marteau colossal, un équipement avec « La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol. » La capacité octroyée par Rune de vol possède le même timestamp que celui de Rune de vol car il est plus récent que celui du Marteau colossal. Si Marteau colossal est attaché à une créature, ses deux capacités reçoivent de nouveaux timestamps (cf. règle 613.7e), mais leur ordre relatif reste le même.
- 613.7b.** Un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité reçoit un timestamp au moment où il est créé.
- 613.7c.** Chaque marqueur reçoit un timestamp lorsqu'il est placé sur un objet ou un joueur. Si cet objet ou ce joueur possède déjà un marqueur de ce type, chaque marqueur de ce type reçoit un nouveau timestamp identique à celui du nouveau marqueur.
- 613.7d.** Un objet reçoit un timestamp au moment où il entre dans une zone.
- 613.7e.** Une aura, une fortification ou un équipement reçoit un nouveau timestamp à chaque fois où il devient attaché à un objet ou à un joueur.
- 613.7f.** Un permanent reçoit un nouveau timestamp à chaque fois où il est retourné face visible ou face cachée.
- 613.7g.** Un permanent double face transformable reçoit un nouveau timestamp à chaque fois qu'il se transforme.
- 613.7h.** Une carte de plan, de phénomène ou de machination face visible reçoit un timestamp au moment où elle est retournée face visible.
- 613.7i.** Une carte Vanguard face visible reçoit un timestamp au début de la partie.
- 613.7j.** Une carte de Conspiracy reçoit un nouveau timestamp au début de la partie. Si elle est face cachée, elle reçoit un nouveau timestamp au moment où elle est retournée face visible.
- 613.7k.** Si deux ou plusieurs objets reçoivent simultanément un timestamp, par exemple en entrant dans une zone simultanément ou en étant attachés simultanément, leurs timestamps relatifs sont déterminés dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4). Les objets contrôlés par le joueur actif (ou appartenant au joueur actif, s'ils n'ont pas de contrôleur) ont un timestamp choisi par ce joueur, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour choisit l'ordre pour ses timestamps.
- 613.8** À l'intérieur d'une couche ou d'une sous-couche, pour déterminer l'ordre des effets à appliquer, on utilise parfois un système de dépendance. Si une dépendance existe, elle passe outre le système de timestamp.
- 613.8a.** On dit d'un effet qu'il « dépend » d'un autre si (a) il est appliqué dans la même couche (ou, le cas échéant, sous-couche) que l'autre effet ; (b) appliquer cet autre effet est susceptible de changer le texte ou l'existence du premier effet, ce à quoi il s'applique, ou ce qu'il fait à ce à quoi il s'applique ; et (c) aucun des effets ne provient d'une capacité de définition de caractéristique ou les deux effets proviennent d'une capacité de définition de caractéristique. Si ce n'est pas le cas, l'effet est considéré comme étant indépendant de l'autre.
- 613.8b.** Un effet qui dépend d'un ou de plusieurs autres effets s'applique juste après que ces autres effets ont été appliqués, et pas avant. Si plusieurs effets dépendants doivent s'appliquer simultanément du fait de cette règle, ils sont appliqués dans l'ordre du timestamp relativement les uns par rapport aux autres. Si plusieurs

effets dépendants forment une boucle de dépendance, alors cette règle est ignorée et les effets à l'intérieur de la boucle de dépendance sont appliqués dans l'ordre du timestamp.

613.8c. Après qu'un effet a été appliqué, on réévalue l'ordre des effets restant. Cet ordre peut être amené à changer dans le cas où un effet qui n'a pas encore été appliqué devient dépendant ou indépendant d'un autre effet qui n'a pas encore été appliqué.

613.9 Un effet continu peut en écraser un autre. Parfois, le résultat d'un effet détermine si un autre effet s'applique ou ce qu'un autre effet fait.

Exemple : Deux effets affectent la même créature : le premier d'une aura qui dit « La créature enchantée a le vol. » et l'autre d'une aura qui dit « La créature enchantée perd le vol. » Aucun de ces effets ne dépend de l'autre, car rien ne change ce qu'ils affectent et ce qu'ils lui font. Appliquer l'ordre du timestamp veut dire que celui qui a été créé en dernier « gagne ». On suivrait le même processus si l'un des effets était temporaire (comme « La créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour ») ou venait d'une source non-aura (comme « Toutes les créatures perdent le vol »).

Exemple : Un effet dit « Les créatures blanches gagnent +1/+1 » et un autre dit « La créature enchantée est blanche. » La créature gagne +1/+1 grâce au premier effet quelle que soit sa couleur d'origine.

613.10 Certains effets continus affectent des joueurs plutôt que des objets. Par exemple, un effet peut donner la protection contre le rouge à un joueur. De tels effets sont tous appliqués dans l'ordre du timestamp après la détermination des caractéristiques des objets. Voir aussi les règles sur le timestamp et la dépendance (règles 613.6 et 613.7).

613.11 Certains effets affectent les règles du jeu plutôt que des objets. Par exemple, des effets peuvent modifier la taille de main maximale d'un joueur ou dire qu'une créature doit attaquer ce tour-ci si possible. Ces effets sont appliqués après que tous les autres effets continus ont été appliqués. Les effets continus qui affectent les coûts des sorts ou capacités sont appliqués dans l'ordre stipulé dans la règle 601.2f. Tous les autres effets de ce genre sont appliqués dans l'ordre du timestamp. Voir aussi les règles sur le timestamp et la dépendance (règles 613.6 et 613.7).

614. Effets de remplacement

614.1 Certains effets continus sont des effets de remplacement. Tout comme les effets de prévention (cf. règle 615), les effets de remplacement s'appliquent continuellement lorsque des événements surviennent — ils ne sont pas fixés à l'avance. De tels effets attendent qu'un événement en particulier se produise et le remplacent entièrement ou en partie par un événement différent. Ils agissent comme des « boucliers » autour de ce qu'ils affectent.

614.1a. Les effets qui utilisent la locution « à la place » sont des effets de remplacement. La plupart des effets utilisent cette locution pour indiquer quels événements seront remplacés par d'autres événements.

614.1b. Les effets qui utilisent le mot « sauter » sont des effets de remplacement. Ces effets de remplacement utilisent le mot « sauter » pour indiquer quels événements, phases, étapes ou tours vont être remplacés par rien.

614.1c. Les effets qui disent « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec..., » ou « Au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille..., » ou « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille en tant que... » sont des effets de remplacement.

614.1d. Les effets continus qui disent « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille... » ou « [Des objets] arrivent sur le champ de bataille... » sont des effets de remplacement.

614.1e. Les effets qui disent « Au moment où [ce permanent] est retourné face visible..., » sont des effets de remplacement.

614.2 Certains effets de remplacement s'appliquent aux blessures en provenance d'une source. (Cf. règle 609.7.)

614.3 Il n'y a pas de restriction spécifique au fait de lancer un sort ou d'activer une capacité qui engendre un effet de remplacement. De tels effets durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou que leur durée expire.

614.4 Les effets de remplacement doivent exister avant que l'événement approprié ne se produise — ils ne peuvent pas « revenir en arrière » et changer quelque chose qui est déjà arrivé. En général, les sorts et les capacités qui engendrent ces effets sont lancés ou activés en réponse à ce qui devrait produire l'événement et se résolvent donc avant que l'événement ne puisse se produire

Exemple : Un joueur peut activer une capacité pour régénérer une créature en réponse à un sort qui devrait la détruire. Une fois que le sort a été résolu, en revanche, il est trop tard pour régénérer la créature.

614.5 Un effet de remplacement ne s'invoque pas lui-même de façon répétée ; il n'a qu'une seule occasion d'affecter un événement ou tout événement modifié pouvant remplacer cet événement.

Exemple : Un joueur contrôle deux permanents avec chacun une capacité qui indique « Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place. » Une créature qui inflige normalement 2 blessures en infligera 8 — et non 4, ni un nombre infini.

614.6 Si un événement est remplacé, il ne se produit jamais. Un événement modifié se produit à la place, pouvant à son tour déclencher des capacités. Notez qu'il se peut qu'un événement modifié contienne des instructions impossibles à exécuter. Dans ce cas, ces instructions sont simplement ignorées.

614.7 Si un effet de remplacement devait remplacer un événement, mais que cet événement ne se produit jamais, l'effet de remplacement ne fait rien.

614.7a. Si une source devait infliger 0 blessure, elle n'inflige pas du tout de blessure. Les effets de remplacement qui devraient augmenter les blessures infligées par cette source, ou qui devraient faire que cette source inflige ces blessures à un autre joueur ou à un autre objet, n'ont rien à remplacer et donc n'ont aucun effet.

614.8 La régénération est un effet de remplacement de la destruction. La locution « au lieu de » n'apparaît pas sur la carte mais est incluse implicitement dans la définition de la régénération. « Régénérez [un permanent] » signifie « La prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, retirez toutes les blessures marquées sur lui et engagez-le à la place. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. » Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent même si le permanent régénère. (Cf. règle 701.15.)

614.9 Certains effets remplacent des blessures infligées à une créature, à un Planeswalker ou à un joueur par cette même quantité de blessures infligées à une autre créature, Planeswalker, ou joueur ; de tels effets sont appelés des effets de *redirection*. Si l'un ou l'autre parmi la créature ou le Planeswalker concernés n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus une créature ni un Planeswalker lorsque les blessures devraient être redirigées, l'effet ne fait rien. Si des blessures devaient être redirigées depuis ou vers un joueur qui a quitté la partie, l'effet ne fait rien.

614.10 Un effet qui fait sauter un événement, une étape, une phase ou un tour à un joueur est un effet de remplacement. « Sauter [quelque chose] » revient à dire « À la place de faire [quelque chose], ne faites rien. » Une fois qu'une étape, une phase ou un tour a commencé il ne peut plus être sauté — un effet qui aurait dû le faire sauter attend la prochaine occurrence de cette étape, phase ou tour.

614.10a. Rien de ce qui avait été prévu pour une étape, une phase ou un tour sauté ne se produit. Tout ce qui était prévu pour la « prochaine » occurrence de quelque chose attend la prochaine occurrence qui n'est pas sautée. Si deux effets font tous les deux sauter à un joueur sa prochaine occurrence, ce joueur doit sauter les deux prochaines ; le premier effet sera satisfait par le saut de la première occurrence, tandis que l'autre attendra qu'une autre occurrence puisse être sautée.

614.10b. Certains effets font sauter une étape, une phase, ou un tour à un joueur, puis lui font faire une autre action. Cette action est considérée comme étant la première chose à se produire pendant la prochaine étape, phase ou tour qui se produit vraiment.

614.11 Certains effets remplacent des pioches de carte. Ces effets sont appliqués même si aucune carte n'aurait pu être piochée parce qu'il n'y a aucune carte dans la bibliothèque du joueur concerné.

614.11a. Si un effet remplace une pioche à l'intérieur d'une séquence de pioches de carte, toutes les actions précisées dans le remplacement sont effectuées, si possible, avant de reprendre la séquence.

614.11b. Si un effet devait faire à la fois piocher un joueur et lui faire faire une action supplémentaire sur cette carte, et que la pioche est remplacée, l'action supplémentaire ne sera pas effectuée sur les cartes qui ont été piochées comme résultat de cet effet de remplacement.

614.12 Certains effets de remplacement modifient comment un permanent arrive sur le champ de bataille. (Voir les règles 614.1c–d.) De tels effets peuvent venir du permanent lui-même s'ils affectent uniquement ce permanent (par opposition à un sous-ensemble général de permanents qui l'inclut). Ils peuvent aussi venir d'autres sources. Pour déterminer quels effets de remplacement s'appliquent et comment ils s'appliquent, vérifiez les caractéristiques du permanent tel qu'il existerait une fois sur le champ de bataille en tenant compte des effets de remplacement qui ont déjà modifié la manière dont il arrive sur le champ de bataille (cf. règle 616.1), des effets continus des capacités statiques du permanent lui-même qui s'appliqueraient à lui-même une fois arrivé sur le champ de bataille, et les effets continus qui existent déjà et qui devraient s'appliquer au permanent.

Exemple : *La Voix du Grand Tout* dit « *Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.* » Un effet crée un jeton qui est une copie de *la Voix du Grand Tout*. Au moment où ce jeton est créé, son contrôleur choisit une couleur pour lui.

Exemple : *Le Gardien de prison yixlide* dit « *Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.* » *Le Sylvain de brèchebois* dit « *Le Sylvain de brèchebois arrive sur le champ de bataille engagé.* » Un *Sylvain de brèchebois* mis sur le champ de bataille depuis un cimetière arrivera sur le champ de bataille engagé.

Exemple : *L'Orbe des rêves* est un artefact qui dit « *Les permanents arrivent sur le champ de bataille engagés.* » Son effet ne l'affectera pas elle-même, donc *L'Orbe des rêves* arrive sur le champ de bataille dégagée.

614.12a. Si un effet de remplacement qui modifie comment un permanent arrive sur le champ de bataille nécessite un choix, ce choix est fait avant que le permanent arrive sur le champ de bataille.

614.12b. Certains effets de remplacement font qu'un permanent entre sur le champ de bataille en offrant à son contrôleur le choix entre deux capacités, chacune indexée par un mot d'ancrage suivi par un tiret. « [Mot d'ancrage] — [capacité] » signifie « Tant que [mot d'ancrage] est le mot choisit quand ce permanent est entré sur le champ de bataille, ce permanent a [capacité]. » Les capacités précédées par des mots d'ancrage sont toutes liées à la capacité qui a proposé au joueur le choix du mot d'ancrage. cf. règle 607, « Capacités liées. »

614.13 Un effet qui modifie comment un permanent arrive sur le champ de bataille peut faire que d'autres objets changent de zone.

614.13a. Quand vous appliquez un effet qui modifie comment un permanent entre sur le champ de bataille, vous devrez peut-être choisir un nombre d'objets qui vont aussi changer de zones. Vous ne pouvez choisir l'objet qui va devenir ce permanent, ou tout autre objet entrant sur le champ de bataille en même temps que cet objet.

Exemple : *Goule suturée* dit entre autres « *Au moment où la Goule suturée arrive sur le champ de bataille, exiliez n'importe quel nombre de cartes de créature de votre cimetière. Si la Goule suturée et Ours runegriffe entrent sur le champ de bataille depuis votre cimetière en même temps, aucun des deux ne peut être exilé par l'effet de remplacement de la Goule Sutrée.*

614.13b. Un même objet ne peut pas être choisi pour changer de zone plusieurs fois lorsqu'est appliqué un effet de remplacement qui modifie comment un unique permanent arrive sur le champ de bataille.

Exemple : *Jund (une carte de plan)* dit « *À chaque fois qu'un joueur lance un sort de créature noir, rouge ou vert, il gagne dévorement 5.* » Un joueur contrôle un *Ours runegriffe* et lance un *Doyen rosse-éclair*, une créature rouge avec le dévorement 3. Au moment où le *Doyen rosse-éclair* arrive sur le champ de

bataille, son contrôleur peut choisir de sacrifier l'Ours runegriffe lorsqu'il applique l'effet du dévorement 3 ou lorsqu'il applique l'effet du dévorement 5, mais pas les deux. Le Doyen rosse-éclair arrivera sur le champ de bataille avec aucun, trois ou cinq marqueurs +1/+1 suivant le choix effectué.

- 614.14** Un objet peut avoir une capacité imprimée sur lui qui engendre un effet de remplacement qui entraîne l'exil d'une ou de plusieurs cartes, et une autre capacité qui fait référence soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet]. » Ces capacités sont liées : la seconde fait uniquement référence aux cartes dans la zone d'exil qui y ont été placées lors de l'application directe de l'effet de remplacement généré par la première capacité. Si un autre objet acquiert une paire de capacités liées, ces capacités seront de la même manière liées à cet objet. Elles ne peuvent pas être liées à d'autres capacités, quelles que soient les autres capacités que l'objet pourrait actuellement avoir ou pourrait avoir eues par le passé. cf. règle 607, « Capacités liées. »
- 614.15** Certains effets de remplacement ne sont pas des effets continus. Ce sont l'effet d'un sort ou d'une capacité se résolvant qui remplace tout ou partie du (des) propre(s) effets du sort ou de la capacité. De tels effets sont appelés des *effets d'auto-remplacement*. Le texte qui crée un effet d'auto-remplacement fait généralement partie de la capacité dont l'effet est remplacé, mais il peut être une capacité séparée, tout particulièrement quand il est précédé d'un mot de capacité. Quand on applique des effets de remplacement à un événement, les effets d'auto-remplacement sont appliqués avant les autres effets de remplacement.
- 614.16** Certains effets de remplacement s'appliquent « si un effet devait créer un jeton ou plus » ou « si un effet devait mettre un ou plusieurs marqueurs sur un permanent. » Ces effets de remplacement s'appliquent si un effet de la résolution d'un sort ou d'une capacité crée un jeton ou met un marqueur sur un permanent, et ils s'appliquent si un autre effet de remplacement ou de prévention le fait, même si l'évènement modifié n'était pas lui-même un effet.
- 614.17** Certains effets disent que quelque chose ne peut pas avoir lieu. Ces effets ne sont pas des effets de remplacement, mais ils suivent des règles similaires.
- 614.17a.** Les effets « ne peut pas » doivent exister avant que l'évènement approprié ait lieu, ils ne peuvent pas « remonter le temps » et changer quelque chose qui a déjà eu lieu.
- 614.17b.** Si un évènement ne peut pas avoir lieu, un joueur ne peut pas payer un coût contenant cet évènement.
- 614.17c.** Si un évènement ne peut pas avoir lieu, il ne peut être remplacé que par un effet d'auto-remplacement (cf. règle 614.15). D'autres effets de remplacement et/ou de prévention ne peuvent pas le modifier ou le remplacer.
- 614.17d.** Certains effets « ne peut pas » peuvent modifier comment un permanent arrive sur le champ de bataille ou s'il peut arriver sur le champ de bataille. De tels effets peuvent provenir du permanent lui-même s'il n'affecte que ce permanent (contrairement à s'appliquer à un sous-ensemble général incluant ce permanent). Ils peuvent aussi provenir d'autres sources. Pour déterminer quel effet « ne peut pas » appliquer, vérifiez les caractéristiques du permanent tel qu'il devrait être sur le champ de bataille, en prenant en compte les effets de remplacement qui ont déjà modifié comment il arrive sur le champ de bataille (cf. règle 616.1.), les effets continus des capacités statiques du permanent lui-même qui devraient s'appliquer à lui-même une fois arrivé sur le champ de bataille et les effets continus qui existent déjà et devraient s'appliquer au permanent.

615. Effets de prévention

- 615.1** Certains effets continus sont des effets de prévention. Tout comme les effets de remplacement (cf. règle 614), les effets de prévention s'appliquent continuellement lorsque des événements surviennent — ils ne sont pas fixés à l'avance. De tels effets attendent qu'un événement de blessures doive se produire et préviennent totalement ou en partie les blessures qui devraient être infligées. Ils agissent comme des « boucliers » autour de ce qu'ils affectent.
- 615.1a.** Les effets qui utilisent le mot « prévenir » sont des effets de prévention. Les effets de prévention utilisent le mot « prévenir » pour indiquer quelles blessures ne vont pas être infligées.
- 615.2** De nombreux effets de prévention s'appliquent aux blessures en provenance d'une source. (Cf. règle 609.7)

- 615.3** Il n'y a pas de restriction spécifique au fait de lancer un sort ou d'activer une capacité qui engendre un effet de prévention. De tels effets durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou que leur durée expire.
- 615.4** Les effets de prévention doivent exister avant que l'événement approprié ne se produise — ils ne peuvent pas « revenir en arrière » et changer quelque chose qui est déjà arrivé. En général, les sorts et les capacités qui engendrent ces effets sont lancés ou activés en réponse à l'événement et se résolvent donc avant que l'événement ne puisse se produire
- Exemple : Un joueur peut activer une capacité qui prévient des blessures en réponse à un sort qui devrait infliger des blessures. Une fois que le sort a été résolu, en revanche, il est trop tard pour prévenir les blessures.*
- 615.5** Certains effets de prévention peuvent aussi inclure un effet additionnel, qui peut se référer au nombre de blessures qui ont été prévenues. L'effet de prévention prend place au moment où l'événement original aurait dû se produire ; le reste de l'effet prend place juste après.
- 615.6** Si des blessures qui devraient être infligées sont prévenues, elles ne sont jamais infligées. Un événement modifié peut avoir lieu à la place, pouvant à son tour déclencher des capacités. Notez qu'il se peut qu'un événement modifié contienne des instructions impossibles à exécuter. Dans ce cas, ces instructions sont simplement ignorées.
- 615.7** Certains effets engendrés par la résolution d'un sort ou d'une capacité se réfèrent à un nombre spécifique de blessures — par exemple, « Prévenez, ce tour-ci, les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées à n'importe quelle cible. » Ces effets fonctionnent comme des boucliers. Chaque 1 blessure qui devrait être infligée au permanent ou au joueur « protégé par ce bouclier » est prévenue. Prévenir 1 blessure réduit le bouclier restant de 1. Si des blessures sont infligées simultanément par plusieurs sources au permanent ou au joueur ou protégé par ce bouclier, ce joueur ou le contrôleur de ce permanent choisit quelles blessures le bouclier prévient. Une fois que le bouclier a été réduit à 0, toute blessure restante est infligée normalement. De tels effets ne comptent que le nombre de blessures ; le nombre d'événements ou de sources qui les infligent n'entre pas en compte.
- 615.8** Certains effets de prévention engendrés par la résolution d'un sort ou d'une capacité se réfèrent à la prochaine fois qu'une source spécifique devrait infliger des blessures. Ces effets préviennent le prochain événement de blessures en provenance de cette source, sans tenir compte du nombre de blessures que cela représente. Une fois qu'une instance de blessures en provenance de cette source a été prévenue, les instances de blessures suivantes qui devraient être infligées par cette source sont infligées normalement.
- 615.9** Certains effets générés par la résolution d'un sort ou d'une capacité demandent à un joueur de choisir une source ayant certaines propriétés pour en prévenir des blessures. Quand la source devrait infliger des blessures, le bouclier vérifie les propriétés de la source. Si les propriétés ne correspondent plus, les blessures ne sont pas prévenues et le bouclier n'est pas utilisé. (Cf. règle 609.7b.)
- 615.10** Certains effets de prévention engendrés par des capacités statiques font référence à un nombre spécifique de blessures — par exemple, « Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures. » Un tel effet prévient uniquement le nombre de blessures indiqué lors de tout événement de blessures applicable à n'importe quel moment. Il s'applique séparément aux blessures en provenance d'autres événements de blessures applicables au même moment ou à un autre moment.
- Exemple : Le Défenseur farouche dit « Si une source devait infliger des blessures à une créature clerc que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures. » Le Pyroclasse dit « Le Pyroclasse inflige 2 blessures à chaque créature. » Le Pyroclasse infligera 1 blessure à chaque créature clerc contrôlée par le contrôleur du Défenseur farouche. Il infligera 2 blessures à chaque autre créature.*
- 615.11** Certains effets de prévention préviennent les N prochaines blessures qui devraient être infligées à chaque créature parmi un nombre de créatures non-ciblées. Un tel effet crée un bouclier de prévention sur chaque créature à laquelle il est appliqué quand le sort ou la capacité qui engendre cet effet se résout.
- Exemple : L'Apothicaire wojek a une capacité qui dit « {T} : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. » Quand la capacité se*

résout, elle donne à la créature ciblée et à chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage une couleur avec elle à ce moment un bouclier qui préviendra la prochaine 1 blessure qui devrait lui être infligée. Changer la couleur des créatures après la résolution de la capacité ne rajoute ni ne retire de boucliers, et les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution n'auront pas le bouclier.

615.12 Certains effets stipulent que les blessures « ne peuvent pas être prévenues. » Si des blessures ne pouvant pas être prévenues devaient être infligées, tous les effets de prévention applicables sont quand même appliqués. Ces effets ne préviendront aucune blessure, mais tout effet additionnel qu'ils peuvent avoir prendra place. Les boucliers de prévention de blessures existants ne sont pas diminués par les blessures qui ne peuvent pas être prévenues.

615.12a. Un effet de remplacement n'est appliqué qu'une seule fois sur un événement de blessures qui ne peuvent pas être prévenues. Il ne s'invoque pas lui-même de façon répétée essayant de prévenir ces blessures.

615.13 Certaines capacités déclenchées se déclenchent quand des blessures qui devraient être infligées sont prévenues. Une telle capacité se déclenche chaque fois qu'un effet de prévention est appliqué à un ou plusieurs événements simultanés de blessure et prévient une partie ou la totalité des blessures.

616. Interaction d'effets de remplacement et/ou de prévention

616.1 Si plusieurs effets de remplacement et/ou de prévention essaient de modifier la manière dont un événement affecte un objet ou un joueur, le contrôleur de l'objet affecté (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur) ou le joueur affecté choisit un effet à appliquer, en suivant les étapes décrites ci-dessous. Si deux ou plusieurs joueurs doivent faire ces choix en même temps, les choix sont faits dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4).

616.1a. Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention sont des effets d'auto-remplacement (cf. règle 614.15), l'un d'entre eux doit être choisi. Sinon, poursuivez avec la règle 616.1b.

616.1b. Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention devaient modifier le joueur sous le contrôle duquel un objet devrait arriver sur le champ de bataille, l'un d'entre eux doit être choisi. Sinon, poursuivez avec la règle 616.1c.

616.1c. Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention devaient faire qu'un objet devienne la copie d'un autre objet quand il entre sur le champ de bataille, l'un d'entre eux doit être choisi. Sinon, poursuivez avec la règle 616.1d.

616.1d. Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention devaient faire qu'une carte arrive avec son verso face visible sur le champ de bataille, l'un d'entre eux doit être choisi (cf. règle 701.28, « Transformer »). Sinon, poursuivez avec la règle 616.1e.

616.1e. Un des effets de remplacement et/ou de prévention applicables doit être choisi.

616.1f. Une fois que l'effet choisi a été appliqué, répétez ce processus (en prenant en compte seulement les effets de remplacement et/ou de prévention qui seraient dès lors applicables) jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à appliquer.

***Exemple :** Deux permanents sont sur le champ de bataille. L'un d'entre eux est un enchantement qui dit : « Si une carte devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place, » et l'autre est une créature qui dit : « Si [cette créature] devait mourir, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire à la place. » Si la créature est détruite, son contrôleur décide quel effet de remplacement appliquer en premier ; l'autre effet ne fait alors rien.*

***Exemple :** Essence de la Nature dit « Les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille en tant que copie de l'Essence de la Nature ». Un joueur qui contrôle Essence de la Nature lance Sentinelle Rouillée, qui arrive normalement engagée sur le champ de bataille. Quand elle arrive sur le champ de bataille, l'effet de la copie de l'Essence de la Nature s'applique en premier. En conséquence, elle n'a plus la capacité qui l'oblige à entrer sur le champ de*

bataille engagée. La Sentinelle Rouillée entrera sur le champ de bataille comme une copie dégagée de l'Essence de la Nature.

616.1g. En suivant les étapes de de 616.1a-f, un effet de remplacement ou de prévention peut s'appliquer à un événement, et un autre peut s'appliquer à un événement contenu dans le premier. Dans ce cas, le deuxième effet ne peut être choisi avant que le premier effet l'ait été.

Exemple : Un joueur doit créer un jeton qui est une copie de Voix du Grand Tout, qui possède la capacité « Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. » Saison du dédoublement dit « Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il en met le double sur le champ de bataille à la place. » Comme arriver sur le champ de bataille est un événement inclus dans l'évènement de création d'un jeton, l'effet de Saison du dédoublement doit être appliqué en premier, et ensuite les effets des deux jetons Voix du Grand Tout doivent être appliqués dans l'ordre de votre choix.

616.2 Un effet de remplacement ou de prévention peut devenir applicable à un événement après qu'un autre effet de remplacement a modifié cet événement.

Exemple : Un effet dit « Si vous deviez gagner des points de vie, piochez autant de cartes à la place, » et un autre dit « Si vous deviez piocher une carte, renvoyez une carte depuis votre cimetière dans votre main à la place. » Les deux effets se combinent (quel que soit l'ordre dans lequel ils ont été créés) : Au lieu de gagner 1 point de vie, le joueur met une carte de son cimetière dans sa main.

7. Règles supplémentaires

700. Généralités

700.1 Toute chose qui se produit pendant une partie est un *événement*. Plusieurs événements peuvent avoir lieu pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. Le texte des capacités déclenchées et des effets de remplacement définit quel événement elles recherchent. Une chose qui vient d'avoir lieu peut être considérée comme un unique événement par une capacité, et comme plusieurs événements par une autre capacité.

Exemple : Si une créature attaquante est bloquée par deux créatures, il s'agit d'un unique événement pour une capacité qui se déclenche « À chaque fois que [cette créature] devient bloquée » mais de deux événements pour une capacité qui se déclenche « À chaque fois que [cette créature] devient bloquée par une créature. »

700.2 Un sort ou une capacité est *modal* s'il a au moins deux options présentées dans une liste à puces et précédées d'instructions demandant à un joueur de choisir un nombre de ces options, comme « Choisissez l'un — ». Chacune de ces options est un mode. Les cartes modales imprimées avant les *Khans de Tarkir*® n'utilisaient pas le modèle de listes à puces ; ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle pour que les modes apparaissent sous forme de liste à puces.

700.2a. Le contrôleur d'un sort modal ou d'une capacité activée modale choisit le ou les modes pendant qu'il lance ce sort ou qu'il active cette capacité. Si un mode devait être illégal (par exemple, parce qu'il est impossible de choisir des cibles légales), ce mode ne peut être choisi. (Cf. règle 601.2b.)

700.2b. Le contrôleur d'une capacité déclenchée modale choisit le ou les modes pendant que cette capacité déclenchée est mise sur la pile. Si un mode devait être illégal (par exemple, parce qu'il est impossible de choisir des cibles légales), ce mode ne peut être choisi. Si aucun mode n'est choisi, la capacité est retirée de la pile. (Cf. règle 603.3c.)

700.2c. Si un sort ou une capacité cible une ou plusieurs cibles uniquement dans le cas où un mode particulier a été choisi, son contrôleur ne devra choisir ces cibles que si ce mode a été choisi. Dans le cas contraire, faites comme si le sort ou la capacité n'avait pas les cibles en question. (Cf. règle 601.2c.)

700.2d. Si un joueur est autorisé à choisir plus d'un mode pour un sort ou une capacité modale, ce joueur ne peut pas choisir le même mode plus d'une seule fois. Cependant, quelques sorts modaux comprennent les instructions : « Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois. » Si un mode est choisi plusieurs fois, le sort est traité comme si le mode apparaissait autant de fois à la suite. Si ce mode requiert une cible, le même joueur ou objet peut être choisi comme cible pour chacun de ces modes ou alors d'autres cibles peuvent être choisies.

700.2e. Certains sorts et certaines capacités précisent qu'un joueur autre que le contrôleur choisit les modes. Dans ce cas, cet autre joueur effectue ce choix au moment où le contrôleur du sort ou de la capacité aurait normalement dû le faire. Si plus d'un joueur peut effectuer ce choix, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit quel joueur effectue ce choix.

700.2f. Les cibles qu'il est possible de choisir pour un sort modal ou une capacité modale peuvent être différentes pour chaque mode. Changer les cibles d'un sort ou d'une capacité ne change pas ses modes.

700.2g. Une copie d'un sort modal ou d'une capacité modale copie les modes qui ont été choisis. Le contrôleur de la copie ne peut pas choisir de mode différent. (Cf. règle 707.10.)

700.3 Certains effets regroupent temporairement des objets en *tas* (anciennement appelés *pires*).

700.3a. Chaque objet doit être placé dans un et un seul tas, à moins que l'effet précise spécifiquement l'inverse.

700.3b. Chaque objet dans un tas est toujours un objet individuel. Le tas n'est pas un objet.

700.3c. Les objets regroupés en tas ne quittent pas la zone dans laquelle ils sont. Si, dans un cimetière, des cartes sont séparées en plusieurs tas, l'ordre des cartes du cimetière doit être conservé.

Exemple : *Fait ou fiction indique « Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas faces visibles. Mettez un de ces tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. » Bien qu'un adversaire soit en train de séparer les cartes révélées en plusieurs tas, elles restent dans la bibliothèque de leur propriétaire. Elles ne quittent pas la bibliothèque jusqu'à ce qu'elles soient mises dans la main ou le cimetière de leur propriétaire.*

700.3d. Un tas peut contenir zéro objet ou plus.

700.4 Le terme *meurt* signifie « est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ».

700.5 La *dévotion à la [couleur]* d'un joueur est égale au nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle. La *dévotion à la [couleur 1]* et à la *[couleur 2]* d'un joueur est égale au nombre de symboles de mana parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle qui sont de la [couleur 1], de la [couleur 2] ou des deux couleurs.

700.5a. La dévotion d'un joueur à chaque couleur et chaque combinaison de couleurs, en tenant compte de tous les effets qui modifient la dévotion, est calculée après avoir considéré tout effet de copie, de contrôle ou de changement de texte mais avant tout autre effet qui modifie les caractéristiques des permanents. Il s'agit d'une exception à la règle 613.10. Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »

Exemple : *L'Autel du panthéon est un artefact sans mana coloré dans son coût et avec une capacité qui dit « Votre dévotion à chaque couleur et à chaque combinaison de couleurs est augmentée de un. » Purphoros, dieu des Forges est un permanent avec un coût de mana de $\{3\}\{R\}$ et une capacité qui dit « Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature. » Si un joueur contrôle à la fois ces 2 permanents et un autre permanent qui coûte $\{R\}\{R\}\{R\}$, la dévotion de ce joueur au rouge est calculée à cinq avant que l'effet de changement de type de Purphoros ne soit appliqué, et Purphoros est une créature.*

700.6 Le terme *historique* réfère à un objet qui a le sur-type légendaire, le type de carte artefact, ou le sous-type saga.

700.7 Si une capacité utilise une phrase telle que « ce [quelque chose] » pour identifier un objet, où [quelque chose] est une caractéristique, elle fait référence à cet objet, même s'il n'a pas les caractéristiques décrites à ce moment.

Exemple : *Une capacité dit « La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Détruisez cette créature au début de la prochaine étape de fin. » La capacité détruira l'objet auquel elle a donné +2/+2 même si cet objet n'est plus une créature au début de la prochaine étape de fin.*

700.8 Certaines cartes font référence au nombre de créatures dans le *groupe* d'un joueur. Le groupe d'un joueur comprend jusqu'à une créature que ce joueur contrôle de chacun des quatre types de créatures suivants : Clerc, Gredin, Guerrier et Sorcier.

700.8a. Le calcul du nombre de créatures dans le groupe d'un joueur est réalisé automatiquement par le jeu et aboutit à un nombre entre zéro et quatre. Les joueurs ne déclarent pas lesquelles de leurs créatures font partie de leur groupe.

700.8b. Si une créature a plusieurs types de créatures comptant comme membre du groupe, elle est comptée comme membre du groupe pour un seul de ces types. Si différentes façons de compter une telle créature aboutit à un nombre différent de créatures dans le groupe d'un joueur, elle est comptée de manière à obtenir le résultat le plus élevé.

700.8c. Un joueur a un *groupe complet* s'il y a quatre créatures dans son groupe.

700.9 Certaines cartes font référence à des créatures modifiées. Une créature est modifiée si elle a un ou plusieurs marqueurs sur elle (cf. règle 122), si elle est équipée (cf. règle 301.5), ou si elle est enchantée par une aura contrôlée par le contrôleur de cette créature (cf. règle 303.4). Si la capacité d'un permanent vérifie si ce permanent est modifié, la réponse est toujours non si ce permanent n'est pas actuellement une créature.

701. Actions mot-clé

701.1 La plupart des actions décrites dans le texte de règles d'une carte utilisent les définitions usuelles des verbes

dans la langue française. Cependant, certains verbes spécifiques, dont la signification pourrait ne pas être claire, sont utilisés. Ces « mots-clés » sont des termes de jeu. Parfois, des textes aide-mémoire résument leur signification.

701.2 Activer

701.2a. Activer une capacité activée signifie mettre cette capacité sur la pile et payer tous ses coûts, afin qu'elle puisse éventuellement se résoudre et produire son effet. Seul le contrôleur d'un objet (ou, à défaut, son propriétaire) peut activer une de ses capacités activées, à moins que cet objet ne précise le contraire. Un joueur peut activer une capacité s'il a la priorité. (Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »)

701.3 Attacher

701.3a. Attacher une aura, un équipement ou une fortification à un objet ou un joueur signifie le prendre depuis l'endroit dans lequel il se trouve et le mettre sur cet objet ou ce joueur. Si une chose est attachée à un permanent sur le champ de bataille, elle est habituellement placée au contact de ce permanent. Une aura, un équipement, ou une fortification ne peut pas être attaché à un objet ou un joueur qu'il ne pourrait pas enchanter, équiper, ou fortifier, respectivement.

701.3b. Si un effet tente d'attacher une aura, un équipement ou une fortification à un objet ou un joueur auquel il ne peut pas être attaché, l'aura, l'équipement ou la fortification ne bouge pas. Si un effet tente d'attacher une aura, un équipement ou une fortification à l'objet ou au joueur auquel il est déjà attaché, l'effet ne fait rien. Si un effet tente d'attacher un objet qui n'est ni une aura, ni un équipement, ni une fortification à un autre objet ou joueur, l'effet ne fait rien et le premier objet ne bouge pas.

701.3c. Attacher une aura, un équipement ou une fortification sur le champ de bataille à un objet ou un joueur différent donne à l'aura, l'équipement ou la fortification un nouveau timestamp.

701.3d. « Détacher » un équipement d'une créature signifie le retirer de cette créature, si bien que l'équipement sur le champ de bataille n'équipe plus rien. Il devrait ne plus être au contact d'aucune créature. Si une aura, un équipement ou une fortification qui était attaché à un objet ou à un joueur cesse de lui être attaché, cela compte comme « devenir détaché [de cet objet ou de ce joueur] », et inclut le cas où cette aura, cet équipement ou cette fortification quitte le champ de bataille, l'objet quitte la zone dans laquelle il se trouvait ou ce joueur quitte la partie.

701.4 Lancer

701.4a. Lancer un sort signifie le prendre depuis l'endroit dans lequel il se trouve (généralement la main), le mettre sur la pile, et payer tous ses coûts, afin qu'il puisse éventuellement se résoudre et produire son effet. Un joueur peut lancer un sort s'il a la priorité. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

701.4b. Lancer une carte signifie lancer cette carte en tant que sort.

701.5 Contrecarrer

701.5a. Contrecarrer un sort ou une capacité signifie l'annuler, le retirer de la pile. Il ne se résout pas et son effet ne se produit pas. Un sort contrecarré est mis dans le cimetière de son propriétaire.

701.5b. Aucun des coûts payés n'est « remboursé » au joueur qui a lancé un sort contrecarré ou qui a activé une capacité contrecarrée.

701.6 Créer

701.6a. Pour créer un ou plusieurs jetons avec certaines caractéristiques, mettez ce nombre de jetons avec les caractéristiques spécifiées sur le champ de bataille.

701.6b. Si un effet de remplacement s'applique à un jeton en train d'être créé, cet effet s'applique avant de considérer tout effet continu qui modifierait les caractéristiques de ce jeton. Si un effet de remplacement s'applique à un jeton arrivant sur le champ de bataille, cet effet s'applique avant de considérer tout effet continu qui modifierait les caractéristiques de ce jeton.

701.6c. Auparavant, un effet qui créait des jetons demandait à un joueur de « mettre » « [ces jetons] » sur le champ de bataille. Les cartes qui ont été imprimées avec cette formulation ont subi des errata dans la base de cartes Oracle de manière à ce qu'elles « créent » à présent ces jetons.

701.7 Détruire

701.7a. Pour détruire un permanent, déplacez-le dans le cimetière de son propriétaire depuis le champ de bataille.

701.7b. Un permanent peut uniquement être détruit dans les cas suivants : un effet qui utilise le verbe « détruire » se résout, une action basée sur un état qui vérifie les blessures mortelles s'applique (cf. règle 704.5g), ou des blessures sont infligées par une source avec le contact mortel (cf. règle 704.5h). Si un permanent est mis dans le cimetière de son propriétaire pour tout autre raison, il n'a pas été « détruit. »

701.7c. La régénération remplace l'événement de destruction. (Cf. règle 701.15, « Régénérer. »)

701.8 Défausser

701.8a. Pour se défausser d'une carte, son propriétaire la déplace dans son cimetière depuis sa main.

701.8b. Par défaut, les effets qui demandent à un joueur de se défausser d'une carte autorisent le joueur affecté à choisir de quelle carte il veut se défausser. Cependant, certains effets précisent que ce joueur doit se défausser d'une carte au hasard, ou autorisent un autre joueur à choisir de quelle carte il doit se défausser.

701.8c. Si une carte est défaussée, mais qu'un effet fait qu'on la met dans une zone cachée sans la révéler à la place de la mettre dans le cimetière de son propriétaire, toutes les valeurs des caractéristiques de cette carte sont considérées comme non-définies. Si une carte est ainsi défaussée pour payer un coût qui spécifie une caractéristique de la carte défaussée, alors ce paiement est illégal ; le jeu retourne en arrière, au moment avant que le coût ne soit payé (cf. règle 726, « Gérer les actions illégales »).

701.9 Doubler

701.9a. Doubler la force et/ou l'endurance d'une créature crée un effet continu. Cet effet modifie la force et/ou l'endurance de cette créature mais ne fixe pas ces caractéristiques à une valeur spécifique. (Cf. règle 613.4c.)

701.9b. Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne $+X/+0$, où X est la force de cette créature à la résolution du sort ou de la capacité qui double cette force. Similairement, un effet qui double l'endurance d'une créature lui donne $+0/+X$, où X est son endurance. Doubler la force et l'endurance d'une créature lui donne $+X/+Y$, où X est sa force et Y son endurance.

701.9c. Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, doubler la force de cette créature signifie à la place que cette créature gagne $-X/-0$, où X est la différence entre 0 et cette force. Similairement, si son endurance est inférieure à 0 quand elle est doublée, elle gagne $-0/-X$. Si une des caractéristiques est négative et l'autre non alors qu'elles sont toutes les deux doublées, la créature gagne $+X/-Y$ ou $-X/+Y$, selon quelle valeur est négative.

701.9d. Pour doubler le total de points de vie d'un joueur, ce joueur gagne ou perd la quantité de points de vie nécessaire pour atteindre le double de sa valeur actuelle.

701.9e. Pour doubler le nombre d'un type de marqueurs sur un joueur ou un permanent, donnez à ce joueur ou ce permanent autant de marqueurs de ce type que ce joueur ou ce permanent a.

701.9f. Pour doubler la quantité de mana d'un type dans la réserve de mana d'un joueur, ce joueur ajoute une quantité de mana de ce type égale à la quantité qu'il a actuellement.

701.10 Échanger

701.10a. Un sort ou une capacité peut, à sa résolution, demander à des joueurs d'échanger quelque chose (par

exemple, leur total de points de vie ou le contrôle de deux permanents). Quand un tel sort ou une telle capacité se résout, si l'échange ne peut pas être effectué en totalité, il n'est pas effectué du tout.

Exemple : Si un sort tente d'échanger le contrôle de deux créatures ciblées mais si une de ces créatures est détruite avant la résolution de ce sort, ce sort n'a aucun effet sur la créature restante.

- 701.10b.** Quand le contrôle de deux permanents est échangé, si ces permanents sont contrôlés par des joueurs différents, chacun de ces joueurs gagne simultanément le contrôle du permanent qui était sous le contrôle de l'autre joueur. Par contre, si ces permanents sont contrôlés par le même joueur, l'échange ne fait rien.
- 701.10c.** Quand des totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd le nombre de points de vie nécessaire pour atteindre l'ancien total de points de vie de l'autre joueur. Ces gains et ces pertes peuvent être modifiés par des effets de remplacement et peuvent déclencher des capacités déclenchées. Un joueur qui ne peut pas gagner de points de vie ne peut pas recevoir un total de points de vie plus grand de cette manière, et un joueur qui ne peut pas perdre de points de vie ne peut pas recevoir un total de points de vie plus petit (cf. règles 119.7 et 119.-8).
- 701.10d.** Certains sorts et certaines capacités peuvent demander à un joueur d'échanger des cartes dans une zone avec des cartes dans une autre zone (par exemple, des cartes exilées avec des cartes dans la main d'un joueur). Ces sorts et capacités fonctionnent de la même manière que les autres sorts et capacités d'« échange », sauf qu'ils ne peuvent échanger que des cartes possédées par le même joueur, et qu'elles peuvent échanger des cartes même si une des zones est vide.
- 701.10e.** Si une carte dans une zone est échangée avec une carte dans une autre zone, et si l'une d'elle est attachée à un objet, cette carte cesse d'être attachée à cet objet et l'autre carte devient attachée à cet objet.
- 701.10f.** Si un sort ou une capacité demande à un joueur de simplement échanger deux zones, et si l'une de ces zones est vide, les cartes dans ces zones sont quand même échangées.
- 701.10g.** Certains sorts et certaines capacités peuvent demander à un joueur d'échanger deux valeurs numériques. Dans un tel échange, la valeur de chacune devient égale à l'ancienne valeur de l'autre. Si l'une de ces valeurs est un total de points de vie, le joueur concerné gagne ou perd le nombre de points de vie nécessaire pour atteindre l'autre valeur. Ces gains et ces pertes peuvent être modifiés par des effets de remplacement et peuvent déclencher des capacités déclenchées. Un joueur qui ne peut pas gagner de points de vie ne peut pas recevoir un total de points de vie plus grand de cette manière, et un joueur qui ne peut pas perdre de points de vie ne peut pas recevoir un total de points de vie plus petit (cf. règles 119.7 et 119.-8). Si l'une de ces valeurs est une force ou une endurance, un effet continu est créé, fixant cette force ou endurance à l'autre valeur. (Cf. règle 613.4b). Cette règle ne s'applique pas aux sorts et capacités qui échantent la force et l'endurance d'une créature.

701.11 Exiler

- 701.11a.** Pour exiler un objet, déplacez-le dans l'exil depuis la zone dans laquelle il se trouve. (Cf. règle 406, « Exil. »)

701.12 Se battre

- 701.12a.** Un sort ou une capacité peut demander à une créature de se battre contre une autre créature, ou à deux créatures de se battre l'une contre l'autre. Chacune de ces créatures inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre créature.
- 701.12b.** Si une créature, ou les deux créatures, ayant reçu l'instruction de se battre n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus une créature, aucune d'entre elles ne se bat ni n'inflige de blessures. Si une créature, ou les deux créatures, est devenue une cible illégale pour un sort ou une capacité instruisant de se battre en se résolvant, aucune d'entre elles ne se bat ni n'inflige de blessures.
- 701.12c.** Si une créature se bat contre elle-même, elle s'inflige un nombre de blessures égal à deux fois sa force.
- 701.12d.** Les blessures infligées quand une créature se bat ne sont pas des blessures de combat.

701.13 Meuler

- 701.13a.** Pour qu'un joueur meule un nombre de cartes, ce joueur met ce même nombre de cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
- 701.13b.** Un joueur ne peut meuler un nombre de cartes plus grand que le nombre de cartes dans sa bibliothèque. S'il a le choix de faire ainsi, il ne peut pas choisir d'effectuer cette action. S'il reçoit l'instruction de faire ainsi, il meule autant de cartes que possible. De la même manière, un joueur ne peut pas payer un coût impliquant de meuler un nombre de cartes plus grand que le nombre de cartes dans sa bibliothèque.
- 701.13c.** Un effet se référant à une « carte meulée » peut trouver cette carte dans la zone où elle s'est déplacée depuis la bibliothèque, du moment que cette zone est une zone publique.
- 701.13d.** Si une capacité vérifie des informations à propos d'une unique carte meulée mais que plus d'une carte a été meulée, cette capacité se réfère à chacune des cartes meulées. Si cette capacité demande une information à propos de la carte meulée, comme une caractéristique ou sa valeur de mana, elle reçoit plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme des réponses est utilisée. Si la capacité effectue n'importe quelle action sur « la carte, » elle effectue cette action sur chaque carte meulée. Si la capacité effectue n'importe quelle action sur « une carte, » le contrôleur de cette capacité choisit quelle carte exactement est affectée.

701.14 Jouer

- 701.14a.** Jouer un terrain signifie le mettre sur le champ de bataille depuis la zone dans laquelle il se trouve (généralement la main). Un joueur peut jouer un terrain s'il a la priorité, pendant la phase principale de son tour, lorsque la pile est vide, et s'il n'a pas joué de terrain ce tour-ci. Jouer un terrain est une action spéciale (cf. règle 116). Cette action ne passe donc pas par la pile ; elle se produit juste. Mettre un terrain sur le champ de bataille par la suite d'un sort ou d'une capacité n'est pas la même chose que jouer un terrain. (Cf. règle 305, « Terrains. »)
- 701.14b.** Jouer une carte signifie jouer cette carte comme un terrain ou lancer cette carte comme un sort, selon le cas.
- 701.14c.** Certains effets demandent à un joueur de « jouer » avec quelques modifications dans les règles, comme par exemple « Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. » Dans ce cas, « jouer » est pris dans le sens de « jouer au jeu *Magic*. »
- 701.14d.** Avant, l'action de lancer un sort, ou de lancer une carte comme un sort, était imprimée avec la formulation : « jouer » ce sort ou cette carte. Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « lancer » ce sort ou cette carte.
- 701.14e.** Avant, l'action d'activer une capacité activée était imprimée avec la formulation « jouer » cette capacité. Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « activer » cette capacité.

701.15 Régénérer

- 701.15a.** Si, à la résolution d'un sort ou d'une capacité, un effet régénère un permanent, celui-ci crée un effet de remplacement qui protège ce permanent la prochaine fois qu'il devrait être détruit ce tour-ci. Dans ce cas, « Régénérez [ce permanent] » signifie « La prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, il ne l'est pas. À la place, retirez-lui toutes ses blessures et engagez-le. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »
- 701.15b.** Si un effet provenant d'une capacité statique régénère un permanent, il remplace la destruction par un autre événement chaque fois que ce permanent devrait être détruit. Dans ce cas, « Régénérez [ce permanent] » signifie « Si [ce permanent] devait être détruit, il ne l'est pas. À la place, retirez-lui toutes ses blessures et engagez-le. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »
- 701.15c.** Activer une capacité ou lancer un sort qui crée un bouclier de régénération n'est pas la même chose que

régénérer un permanent. Les effets qui disent qu'un permanent ne peut pas être régénéré n'empêchent pas de telles capacités d'être activées ou de tels sorts d'être lancés ; néanmoins, ils font en sorte que les boucliers de régénération ne sont pas appliqués.

701.16 Révéler

701.16a. Pour révéler une carte, montrez cette carte à tous les joueurs pendant quelques instants. Si un effet demande à ce qu'une carte soit révélée, elle reste révélée aussi longtemps que nécessaire pour compléter les parties de l'effet en rapport avec cette carte. Si révéler une carte fait partie du coût pour lancer un sort ou activer une capacité, cette carte reste révélée depuis l'annonce du sort ou de la capacité jusqu'au moment où il quitte la pile. Si révéler une carte fait se déclencher une capacité, la carte reste révélée jusqu'à ce que la capacité déclenchée quitte la pile. Si cette capacité n'est pas mise sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, la carte cesse d'être révélée.

701.16b. Révéler une carte ne lui fait pas quitter la zone dans laquelle elle se trouve.

701.16c. Si les cartes de la bibliothèque d'un joueur sont mélangées ou réordonnées, toute carte révélée qui est en train d'être ordonnée cesse d'être révélée et devient un nouvel objet.

701.16d. Certains effets demandent à un joueur de regarder une ou plusieurs cartes. Regarder une carte suit les mêmes règles que révéler une carte, excepté le fait que la carte n'est vue que du joueur spécifié.

701.17 Sacrifier

701.17a. Pour sacrifier un permanent, son contrôleur le déplace directement dans le cimetière de son propriétaire depuis le champ de bataille. Un joueur ne peut sacrifier ni une chose qui n'est pas un permanent, ni un permanent qu'il ne contrôle pas. Sacrifier un permanent ne le détruit pas. La régénération et les autres effets qui remplacent une destruction ne peuvent donc pas modifier cette action.

701.18 Regard

701.18a. « Regard N » signifie « Regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre, et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre. »

701.18b. Si un joueur doit appliquer « Regard 0 », il n'y a aucun regard d'effectué. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur applique le regard ne se déclenchent pas.

701.18c. Si plusieurs doivent appliquer un regard en même temps, chacun de ces joueurs regarde les cartes du dessus de leurs bibliothèques en même temps. Ces joueurs décident dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4) où ils choisissent de mettre ces cartes, puis ces cartes bougent en même temps.

701.19 Chercher

701.19a. Pour chercher une carte dans une zone, regardez toutes les cartes dans cette zone (même s'il s'agit d'une zone privée) et trouvez une carte qui correspond à la description donnée.

701.19b. Si un joueur cherche, dans une zone privée, des cartes qui ont des caractéristiques précises, comme par exemple une carte ayant un certain type ou une certaine couleur, ce joueur n'est pas tenu de trouver une partie ou la totalité de ces cartes, même si elles sont présentes dans cette zone.

Exemple : Démantèlement rigoureux indique : « Exilez l'artefact ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cet artefact et exilez-les. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque. » Un joueur lance Démantèlement rigoureux en ciblant Mine rugissante (un artefact). Le contrôleur de la Mine rugissante en a une autre dans son cimetière ainsi que deux dans sa bibliothèque. Le contrôleur du Démantèlement rigoureux est tenu de trouver la Mine rugissante qui se trouve dans le cimetière, mais peut choisir de trouver zéro, une ou deux Mine Rugissante dans la bibliothèque.

701.19c. Si un joueur doit chercher, dans une zone privée, des cartes qui ont des caractéristiques non définies, ce joueur peut chercher dans cette zone mais ne peut trouver aucune carte.

Exemple : Lobotomie indique : « Le joueur ciblé révèle sa main, et vous y choisissez ensuite une carte autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que la carte choisie et exiliez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque. » Si le joueur ciblé n'a aucune carte dans sa main lors de la résolution de Lobotomie, le joueur qui a lancé Lobotomie cherche dans les zones spécifiées mais n'exile aucune carte.

701.19d. Si un joueur cherche, dans une zone privée, seulement un certain nombre de cartes, comme par exemple « une carte » ou « trois cartes », ce joueur est tenu de trouver ce nombre de cartes (ou autant que possible, dans le cas où la zone ne contient pas assez de cartes).

701.19e. Si l'effet qui demande de chercher des cartes ne demande pas de révéler les cartes ainsi cherchées, ces cartes ne sont pas révélées.

701.19f. Si une recherche dans une zone est remplacée par une recherche dans une portion de cette zone, les autres instructions faisant référence à la recherche dans cette zone s'appliquent toujours. Une capacité qui se déclenche lorsqu'on cherche dans une bibliothèque se déclenchera.

Exemple : Le Cérébrocenseur avemain indique, entre autres : « Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place. » L'Explorateur émérite indique « Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière la mélange ensuite. » Un adversaire ayant cherché dans les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque grâce à la capacité de l'Explorateur émérite mélange ensuite l'intégralité de sa bibliothèque.

701.19g. Si un effet donne à un joueur le choix de chercher dans une zone et d'effectuer une action supplémentaire avec les cartes trouvées, ce joueur peut décider de chercher même si les actions supplémentaires sont illégales ou impossibles.

701.19h. Un effet peut demander à un joueur de chercher dans une bibliothèque une ou plusieurs cartes plus d'une fois avant de lui demander de mélanger la bibliothèque. C'est la même chose qu'une seule instruction au joueur lui demandant de chercher dans la bibliothèque toutes ces cartes. Le joueur cherche dans cette bibliothèque juste une fois.

701.19i. Si plusieurs joueurs cherchent en même temps, chacun de ces joueurs regarde les cartes en question au même moment, puis les joueurs décident dans l'ordre APNAP (cf. règles 101.4) quelle carte trouver.

701.20 Mélanger

701.20a. Pour mélanger une bibliothèque ou un tas de cartes faces cachées, rendez aléatoire l'ordre des cartes de telle sorte qu'aucun joueur n'en connaisse l'ordre.

701.20b. Certains effets demandent à un joueur de chercher une ou plusieurs cartes dans une bibliothèque, de mélanger cette bibliothèque, puis de mettre certaines ou toutes les cartes trouvées dans une zone différente ou à un certain emplacement dans cette bibliothèque. Dans de tels cas, les cartes trouvées ne sont pas incluses dans le mélange, même si elles restent dans la bibliothèque à ce moment-là. À la place, mélangez toutes les autres cartes de la bibliothèque. Les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent tout de même (cf. règle 401, « Bibliothèque »).

701.20c. Si un effet devait amener un joueur à mélanger un ou plusieurs objets dans une bibliothèque, la bibliothèque est mélangée même si aucun de ces objets ne se trouve dans la zone où il devrait être ou si un effet amène ces objets à être déplacés vers une autre zone à la place ou si un effet amène à conserver ces objets dans leurs zones actuelles.

Exemple : L'Ardeur dit, entre autres : « Quand l'Ardeur est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son

propriétaire. » Si elle est mise dans le cimetière de son propriétaire et que sa capacité se déclenche et qu'en réponse un joueur l'exile du cimetière, la bibliothèque est mélangée.

***Exemple :** Le Zénith de noirsoleil dit, entre autres, « Mélangez le Zénith de noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire ». Si le Zénith de noirsoleil se trouve dans un cimetière et qu'il a acquis le flashback (grâce à la carte Revenez-y par exemple) et qu'il est lancé depuis le cimetière, alors le Zénith de noirsoleil sera exilé et la bibliothèque est mélangée.*

701.20d. Si un effet devait amener un joueur à mélanger un ensemble d'objets dans une bibliothèque, cette bibliothèque est mélangée, même s'il n'y a aucun objet dans cet ensemble.

***Exemple :** Le Shamane au terreau dit « Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque ». S'il arrive sur le champ de bataille, que sa capacité se déclenche et qu'aucune carte n'est ciblée, alors quand la capacité se résout, le joueur ciblé doit quand même mélanger sa bibliothèque.*

701.20e. Si un effet amène un joueur à mélanger une bibliothèque contenant zéro ou une seule carte, alors les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent tout de même.

701.20f. Si plusieurs effets amènent un joueur à mélanger sa bibliothèque plusieurs fois simultanément, alors les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent ce même nombre de fois.

701.20g. Si un effet devait faire qu'un joueur mélange une bibliothèque en même temps qu'un objet est placé à une certaine position de cette bibliothèque, le résultat est que la bibliothèque est mélangée aléatoirement, excepté que l'objet est placé à la position spécifiée.

***Exemple :** Un Colosse de sombracier et un Zombie récurrent sont mis dans le cimetière d'un joueur depuis le champ de bataille au même moment. Le Colosse de sombracier dit en partie « Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place. ». Le Zombie récurrent dit « Si le Zombie récurrent devait mourir, mettez le Zombie récurrent au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place. ». Le joueur mélange le Colosse de sombracier dans sa bibliothèque, et met le Zombie récurrent au-dessus de cette bibliothèque.*

701.21 Engager et Dégager

701.21a. Pour engager un permanent, tournez-le sur le côté depuis sa position verticale. Seul un permanent dégagé peut être engagé.

701.21b. Pour dégager un permanent, remettez-le en position verticale depuis sa position latérale. Seul un permanent engagé peut être dégagé.

701.22 Destin

701.22a. « Destin N » signifie « Regardez les N cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire., puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de sa bibliothèque, dans n'importe quel ordre, et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre. »

701.23 Confronter

701.23a. Pour effectuer une confrontation, un joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Ce joueur peut ensuite mettre cette carte au-dessous de sa bibliothèque.

701.23b. « Confronter un adversaire » signifie « Choisissez un adversaire. L'adversaire choisi et vous effectuez ensuite une confrontation. »

701.23c. Chaque joueur qui confronte révèle la carte du dessus de sa bibliothèque en même temps. Puis ces joueurs décident dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4) où mettre ces cartes, puis ces cartes bougent en même temps.

701.23d. Un joueur gagne une confrontation lorsqu'il révèle une carte avec une valeur de mana supérieure à toutes les autres cartes révélées pendant cette confrontation.

701.24 Transplaner

701.24a. Un joueur ne peut transplaner que lors d'une partie de Planechase. Seul le contrôleur planaire peut transplaner. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

701.24b. Transplaner consiste à mettre toutes les cartes de plan et de phénomène face visible au-dessous du deck planaire de son propriétaire face cachée, puis retirer la carte du dessus de votre deck planaire et la retourner face visible.

701.24c. Un joueur peut transplaner comme conséquence de la « capacité de transplanage » (cf. règle 901.8), parce que le propriétaire d'une carte de plan ou de phénomène face visible quitte la partie (cf. règle 901.10) ou parce que la capacité déclenchée d'un phénomène quitte la pile (cf. règle 704.6f). Des capacités peuvent également demander à un joueur de transplaner.

701.24d. La carte de plan qui est retournée face visible est le plan vers lequel le joueur transplane. La carte de plan qui est retournée face cachée ou qui quitte la partie est le plan depuis lequel le joueur transplane. La même chose est vraie pour les phénomènes.

701.25 Mettre à exécution

701.25a. Seule une machination peut être mise à exécution, et uniquement au cours d'une partie d'Archenemy. Seul l'Archenemy peut mettre une machine à exécution. (Cf. règle 313, « Machination » et règle 904, « Archenemy. »)

701.25b. Pour mettre une machination à exécution, retirez-la du dessus de votre deck de machinations si elle est sur votre deck de machination et tournez-la face visible si elle était face cachée. Cette machination est considérée comme étant mise en exécution même si aucune de ces actions n'a été effectuée.

701.25c. Les machinations ne peuvent être mises à exécution qu'une à la fois. Si un joueur doit mettre à exécution plusieurs machinations, ce joueur met à exécution une machination autant de fois.

701.26 Abandonner

701.26a. Seule une carte de machination continue peut être abandonnée, et seulement lors d'une partie d'Archenemy. (Cf. règle 313, « Machinations, » et règle 904, « Archenemy. »)

701.26b. Pour abandonner une machination, remettez-la face cachée au-dessous du deck de machinations de son propriétaire.

701.27 Proliférer

701.27a. Pour proliférer, choisissez un nombre quelconque de permanents et/ou de joueurs avec au moins un marqueur sur eux, puis ajoutez un marqueur supplémentaire de chaque type que ce permanent ou joueur avait déjà sur lui.

701.27b. Dans une partie de Troll à deux têtes, les marqueurs poison sont partagés par l'équipe. Si plus d'un joueur est choisi de cette manière, seul un des 2 joueurs peut recevoir un marqueur poison additionnel. Le joueur qui prolifère choisit quel joueur le reçoit. (Cf. règle 810 « Variante du troll à deux têtes. »)

701.28 Se transformer

701.28a. Pour transformer un permanent, retournez-le pour que son autre face soit visible. Seuls les permanents représentés par des cartes double face transformables peuvent être transformés. (Cf. règle 712, « Cartes double face. »)

701.28b. Bien que transformer un permanent utilise la même action physique que retourner un permanent face visible ou face cachée, ce sont des actions de jeu différentes. Les capacités qui se déclenchent quand un

permanent est retourné face cachée ne se déclenchent pas quand ce permanent se transforme, et ainsi de suite.

701.28c. Si un sort ou une capacité demande à un joueur de transformer un permanent qui n'est pas représenté par une carte double face transformable, rien ne se passe.

701.28d. Si un sort ou une capacité demande à un joueur de transformer un permanent, et que la face vers laquelle ce permanent devrait se transformer est représenté par une face d'éphémère ou de rituel, rien ne se passe.

701.28e. Certaines capacités déclenchées se déclenchent lorsqu'un objet se « transforme en » un objet avec des caractéristiques spécifiques. Une telle capacité se déclenche si l'objet se transforme et a les caractéristiques requises immédiatement après sa transformation.

701.28f. Si une capacité activée ou déclenchée d'un permanent qui n'est pas une capacité déclenchée retardée de ce permanent essaie de le transformer, le permanent ne se transforme que s'il ne s'est pas transformé depuis que la capacité a été mise en pile. Si une capacité déclenchée retardée d'un permanent essaie de le transformer, le permanent se transforme uniquement s'il ne s'est pas déjà transformé depuis la création de la capacité déclenchée. Dans tous les cas, si le permanent s'est déjà transformé, on ignore l'instruction de transformation.

701.29 Détenir

701.29a. Certains sorts et capacités peuvent détenir un permanent. Jusqu'au prochain tour du contrôleur de ce sort ou de cette capacité, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

701.30 Peupler

701.30a. Pour peupler, choisissez un jeton de créature que vous contrôlez créez une copie de ce jeton de créature.

701.30b. Si vous ne contrôlez aucun jeton de créature lorsqu'une instruction vous demande de peupler, vous ne créez pas de jeton.

701.31 Monstruosité

701.31a. « Monstruosité N » signifie « Si ce permanent n'est pas monstrueux, mettez N marqueurs +1/+1 sur lui et il devient monstrueux. »

701.31b. Monstrueux est une désignation qui n'a aucune signification du point de vue des règles autre qu'être témoin de l'action de monstruosité que d'autres sorts et capacités peuvent identifier. Seuls des permanents peuvent devenir monstrueux. Une fois devenu monstrueux, un permanent le reste jusqu'à ce qu'il ait quitté le champ de bataille. Monstrueux n'est pas une capacité, et ne fait pas partie des valeurs copiables du permanent.

701.31c. Si la capacité d'un permanent demande à un joueur d'appliquer « monstruosité X », d'autres capacités de ce permanent peuvent aussi faire référence à X. La valeur de X dans ces capacités est égale à la valeur que valait X lorsque ce permanent est devenu monstrueux.

701.32 Voter

701.32a. Certains sorts et capacités indiquent aux joueurs de voter pour un choix parmi une liste d'option pour déterminer certains aspects de l'effet de ce sort ou cette capacité. Pour voter, chaque joueur, en commençant par le joueur spécifié et en continuant dans l'ordre du tour, choisit l'un des choix.

701.32b. Les choix listés peuvent être des objets, des mots n'ayant pas de sens vis-à-vis des règles et chacun connecté à un effet différent, ou d'autres variables liées à la résolution du sort ou de la capacité.

701.32c. Si le texte d'un sort ou d'une capacité fait référence au terme « voter », il ne fait référence qu'à un vote réel, et pas à un sort ou une capacité impliquant un choix ou une décision de la part des joueurs qui

n'utilise pas le mot « vote ».

701.32d. Si un effet donne plusieurs votes à un joueur, ces votes se passent tous en même temps, au moment où le joueur aurait normalement voté.

701.33 Renforcement

701.33a. « Renforcement N » signifie « Choisissez une créature que vous contrôlez avec l'endurance la plus faible ou qui partage l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez N marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

701.34 Manifester

701.34a. « Manifestez [une carte] » signifie « Mettez [cette carte] sur le champ de bataille face cachée. » Ce permanent est une créature 2/2 sans texte, sans nom, sans sous-type et sans coût de mana. Ce permanent est un permanent manifesté tant qu'il est face cachée. L'effet définissant ses caractéristiques fonctionne à tout moment où la carte est face cachée et cesse quand elle est retournée face visible.

701.34b. Chaque fois que vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent manifesté que vous contrôlez. C'est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (cf. règle 116.2b). Pour ce faire, montrez à tous les joueurs que la carte représentant ce permanent est une carte de créature et son coût de mana, payez ce coût et retournez ensuite le permanent face visible. L'effet définissant ses caractéristiques quand il était face cachée cesse et il recouvre ses caractéristiques normales. Si la carte représentant ce permanent n'est pas une carte de créature ou n'a pas de coût de mana, elle ne peut pas être retournée face visible de cette manière.

701.34c. Si une carte avec la mue est manifestée, son contrôleur peut utiliser la procédure décrite dans la règle 702.37e pour retourner face visible un permanent face cachée avec la mue plutôt que celle décrite ci-dessus pour retourner un permanent manifesté face visible.

701.34d. Si un effet instruit un joueur de manifester plusieurs cartes de sa bibliothèque, ces cartes sont manifestées l'une après l'autre.

701.34e. Si un effet demande à un joueur de manifester une carte et qu'une règle ou un effet interdit à l'objet face cachée d'entrer sur le champ de bataille, la carte n'est pas manifestée. Ses caractéristiques ne sont pas modifiées et elle reste dans sa zone. Si elle était face visible, elle reste face visible.

701.34f. Un permanent face cachée représenté par une carte d'éphémère ou de rituel ne peut pas être retourné face visible. Si un effet instruit un joueur d'en retourner un face visible, son contrôleur le révèle et le laisse face cachée. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas.

701.34g. Voir la règle 708, « Sorts et permanents face cachée » pour plus d'information.

701.35 Soutenez

701.35a. « Soutenez N » sur un permanent signifie « Ciblez jusqu'à N autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. » « Soutenez N » sur un sort d'éphémère ou de rituel signifie « Ciblez jusqu'à N créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. »

701.36 Enquêtez

701.36a. « Enquêtez » signifie « Créez un jeton Indice. » (Cf. règle 111.10f.)

701.37 Assimilation

701.37a. L'assimilation est une action mot-clé qui apparaît sur une capacité de l'une des cartes d'une paire avec l'assimilation (cf. règle 713, « Cartes avec l'assimilation »). Pour assimiler les deux cartes d'une paire avec l'assimilation, mettez-les sur le champ de bataille avec leurs côtés verso visibles et combinés. Le permanent qui en résulte est un objet unique représenté par deux cartes.

701.37b. Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec l'assimilation ne peuvent pas être assimilées.

701.37c. Si un effet instruit un joueur d'assimiler des objets qui ne peuvent pas être assimilés, ils restent dans leur zone actuelle.

Exemple : un joueur possède et contrôle les Charognards de minuit et un jeton qui est une copie des Rats du graf. Au début du combat, les deux sont exilés mais ne peuvent pas être assimilés. Les Charognards de minuit restent exilés et les jetons exilés cessent d'exister.

701.38 Inciter

701.38a. Certains sorts et capacités peuvent inciter une créature. Jusqu'au prochain tour du contrôleur de ce sort ou de cette capacité, cette créature est incitée.

701.38b. « Être incité » est une désignation qu'un permanent peut avoir. Une créature incitée attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que le contrôleur du permanent, du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. « Être incité » n'est ni une capacité ni une part des valeurs copiables du permanent.

701.38c. Une créature peut être incitée par plusieurs joueurs. Faire ainsi crée des obligations de combat supplémentaires.

701.38d. Une fois qu'un joueur a incité une créature, que le même joueur l'incite à nouveau n'a aucun effet. Faire ainsi ne crée pas d'obligations de combat supplémentaires.

701.39 Surmener

701.39a. Pour surmener un permanent, vous choisissez de ne pas pouvoir le dégager durant votre prochaine étape de dégagement.

701.39b. Un permanent peut être surmener même s'il n'est pas engagé ou s'il a déjà été surmené ce tour-ci. Si vous surmenez un permanent plus d'une fois avant votre prochaine étape de dégagement, chaque effet empêchant de le dégager expire durant la même étape de dégagement.

701.39c. Un objet qui n'est pas sur le champ de bataille ne peut pas être surmené.

701.39d. « Vous pouvez surmener [cette créature] au moment où elle attaque » est un coût optionnel pour attaquer (cf. règle 508.1g). Certains objets avec cette capacité statique ont une capacité déclenchée imprimée dans le même paragraphe qui se déclenche « quand vous faites ainsi. » Ces capacités sont liées. (Cf. règle 607.2h.)

701.40 Explore

701.40a. Certaines capacités demandent à un permanent d'explorer. Pour le faire, le contrôleur de ce permanent révèle la première carte de sa bibliothèque. Si une carte de terrain est révélée de cette manière, le joueur met cette carte dans sa main. Sinon, il met un marqueur +1/+1 sur le permanent explorant et peut mettre la carte révélée dans son cimetière.

701.40b. Un permanent « explore » après que le processus décrit en règle 701.40a soit terminé, même si certaines de ces actions étaient impossibles à effectuer.

701.40c. Si un permanent change de zone avant qu'un effet le fasse explorer, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer quel objet a exploré et qui le contrôlait.

701.41 Assembler

701.41a. Assembler est une action mot-clé dans l'édition *Unstable* qui met des Appareils sur le champ de bataille. En dehors des cartes à bords argentés, seulement une carte (Patron Fouillevapeur) fait référence à

assembler un appareil. Les cartes et les mécaniques de l'édition *Unstable* ne sont pas incluses dans ces règles. Voir la FAQ de l'édition *Unstable* pour plus d'information.

701.42 Surveiller

701.42a. «Surveillez N » signifie qu'il faut regarder les N cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettre n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière, et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.

701.42b. Si un effet permet de regarder des cartes supplémentaires quand vous surveillez, ces cartes sont incluses dans l'ensemble des cartes que vous pouvez mettre dans votre cimetière et au dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

701.43 Adapter

701.43a. « Adaptez N » signifie « Si ce permanent n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui, mettez N marqueurs +1/+1 sur lui. »

701.44 Amasser

701.44a. Amassez N signifie « Si vous ne contrôlez pas une créature de type Armée, créez un jeton de créature 0/0 noir Zombie et Armée. Choisissez une créature Armée que vous contrôlez. Mettez N marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

701.44b. La phrase « le [sous-type] que vous avez amassé » réfère à la créature choisie, qu'elle ait reçue des marqueurs ou non.

701.45 Apprenez

701.45a. « Apprenez » signifie « Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. Si vous ne vous êtes pas défaussés d'une carte, vous pouvez révéler une carte de façon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. »

701.46 Aventurez-vous dans le donjon

701.46a. Si un joueur reçoit l'instruction de s'aventurer dans le donjon alors qu'il ne possède pas de carte de donjon dans la zone de commandement, il choisit une carte de donjon qu'il possède en dehors de la partie et la place dans la zone de commandement. Ce joueur place son marqueur d'exploration sur la pièce la plus haute. (Cf. règle 309, « Donjons. »)

701.46b. Si un joueur reçoit l'instruction de s'aventurer dans le donjon alors que son marqueur d'exploration se trouve dans n'importe quelle pièce à l'exception de la pièce la plus basse de la carte de donjon, il choisit une pièce adjacente, en suivant la direction d'une flèche pointant vers l'extérieur de sa pièce actuelle. S'il y a plusieurs flèches pointant en-dehors de la pièce dans laquelle se trouve le marqueur d'exploration du joueur, il choisit l'une d'entre elles à suivre. Ce joueur déplace son marqueur d'exploration vers cette pièce adjacente.

701.46c. Si un joueur reçoit l'instruction de s'aventurer dans le donjon alors que son marqueur d'exploration est dans la pièce la plus basse d'une carte de donjon, il retire cette carte de donjon de la partie. Cela amène le joueur à terminer ce donjon (cf. règle 309.7). Ce joueur complète ensuite à nouveau la procédure décrite dans la règle 701.46a.

702. Capacités mot-clé

702.1 La plupart des capacités décrivent exactement ce qu'elles font dans le texte de règles de la carte. Certaines, toutefois, sont très courantes ou demanderaient trop de place pour être détaillées sur la carte. Dans ces cas, la carte indique juste le nom de la capacité en tant que « mot-clé. » Parfois, un aide-mémoire résume la règle.

702.1a. Si un effet fait référence un « coût de [capacité mot-clé] », il fait référence uniquement à la partie variable du coût pour ce mot-clé.

Exemple : Varolz, l'escarifié a une capacité qui dit : « Chaque carte de créature

de votre cimetière a la récupération. Le coût de récupération est égal à son coût de mana. » Le coût de récupération d'une carte de créature est la quantité de mana de son coût de mana, et son coût d'activation est cette quantité de mana plus « Exilez cette carte de votre cimetière. »

702.1b. Un effet qui donne une capacité mot-clé à un objet peut définir une variable de cette capacité basée sur des caractéristiques de cet objet ou d'autres informations à propos de l'état de la partie. Pour ces capacités les valeurs de ces variables sont réévaluées en permanence.

***Exemple :** Monstruosité volcanique a la capacité suivante : « La Monstruosité volcanique a écho {X}, X étant votre total de points de vie. » Si vous avez 10 points de vie lorsque la capacité d la Monstruosité Volcanique se déclenche mais 5 quand elle se résout alors le coût d'écho à payer est {5}.*

***Exemple :** Feu/Glace est une carte double dont les moitiés ont les coûts suivants : {1}{R} et {1}{U}. Passé enflammé dit « Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. » Le coût de flashback est égal à son coût de mana. Feu/Glace a « Flashback {2}{U}{R} » tant que la carte est dans votre cimetière mais si vous choisissez de lancer Feu, le sort résultant a « Flashback {1}{R}. »*

702.1c. Un effet peut indiquer que « la même chose est vraie pour » une liste de capacités de mot-clé ou similaire. Si l'une de ces capacités mot-clé a des variantes ou des variables, et que l'effet accorde ce mot-clé ou ce marqueur à un ou plusieurs objets et/ou joueurs, il accorde chaque variante et variable appropriée de ce mot-clé.

***Exemple :** Effort concerté est un enchantement qui dit : « Au début de chaque entretien, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance. » Lorsque cette capacité déclenchée se résout, chaque capacité de traversée des terrains et de protection parmi les créatures que vous contrôlez est gagnée par chaque créature que vous contrôlez.*

702.1d. Un effet peut faire référence à un objet « avec [capacité mot-clé] » ou « qui a [capacité mot-clé] ». Cela signifie la même chose qu'un objet « avec une capacité [mot-clé] » ou un objet « qui a une capacité [mot-clé] ».

702.2 Contact mortel

702.2a. Le contact mortel est une capacité statique.

702.2b. Une créature avec une endurance strictement supérieure à 0 qui s'est vu infliger des blessures par une source avec le contact mortel depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées est détruite en tant qu'action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

702.2c. Toute quantité non-nulle de blessures de combat assignées à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme des blessures mortelles pour déterminer si l'assignation des blessures de combat proposée est valide, quelle que soit l'endurance de cette créature. (Cf. règles 510.1c-d.)

702.2d. Les règles du contact mortel fonctionnent peu importe la zone depuis laquelle l'objet avec le contact mortel inflige des blessures.

702.2e. Si un objet change de zone avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait le contact mortel ou non.

702.2f. Plusieurs occurrences du contact mortel sur le même objet sont redondantes.

702.3 Défenseur

702.3a. Défenseur est une capacité statique.

702.3b. Une créature avec défenseur ne peut pas attaquer.

702.3c. Plusieurs occurrences du défenseur sur une même créature sont redondantes.

702.4 Double initiative

702.4a. La double initiative est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de blessures de combat. (Cf. règle 510, « Étape des blessures de combat. »)

702.4b. Au début de l'étape de blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (cf. règle 702.7), les seules créatures qui infligent des blessures de combat dans cette étape sont celles qui ont l'initiative ou la double initiative. Après cette étape, au lieu de passer à l'étape de fin de combat, il y a une deuxième étape de blessures de combat. Lors de cette seconde étape de blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape de blessures de combat, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

702.4c. Retirer la double initiative à une créature lors de la première étape de blessures de combat l'empêchera d'infliger ses blessures de combat lors de la deuxième étape de blessures de combat.

702.4d. Donner la double initiative à une créature ayant l'initiative après qu'elle a infligé des blessures de combat lors de la première étape de blessures de combat lui permettra d'assigner des blessures de combat lors de la deuxième étape de blessures de combat.

702.4e. Plusieurs occurrences de la double initiative sur une même créature sont redondantes.

702.5 Enchanter

702.5a. Enchanter est une capacité statique rédigée sous la forme « Enchanter [objet ou joueur]. » La capacité enchanter définit ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce qu'une aura peut enchanter.

702.5b. Pour plus d'informations sur les auras, cf. règle 303, « Enchantements. »

702.5c. Si une aura possède plusieurs exemplaires d'« enchanter », chacun d'eux s'applique. La cible de l'aura doit suivre les restrictions de tous les exemplaires d'« enchanter. » L'aura peut seulement enchanter des objets ou des joueurs qui correspondent aux critères requis par toutes les capacités « enchanter. »

702.5d. Les auras qui peuvent enchanter un joueur peuvent cibler et être attachées à des joueurs. De telles auras ne peuvent pas cibler des permanents ni y être attachées.

702.6 Équiper

702.6a. Équiper est une capacité activée présente sur les cartes d'équipement. « Équiper [coût] » signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à la créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.6b. Pour plus d'informations sur les équipements, cf. règle 301 « Artefacts. ».

702.6c. Une capacité « équiper » peut restreindre quelle créature peut être légalement choisie en tant que cible. De telles restrictions apparaissent sous la forme « Équiper [qualité] » ou « Équiper créature [qualité]. » Ces capacités d'équipement ne peuvent cibler qu'une créature contrôlée par le joueur activant la capacité et ayant la qualité requise. Des restrictions supplémentaires d'une capacité d'équipement ne restreignent pas ce à quoi cet équipement peut être attaché.

702.6d. Si un permanent a plusieurs capacités d'équipement, chaque occurrence peut être activée.

702.7 Initiative

702.7a. L'initiative est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de blessures de combat. (Cf. règle 510 « Étape de blessures de combat. »)

702.7b. Au début de l'étape de blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (cf. règle 702.4), les seules créatures qui infligent des blessures de combat dans cette étape sont celles qui ont l'initiative ou la double initiative. Après cette étape, au lieu de passer à l'étape de fin de combat, il y a une deuxième étape de blessures de combat. Lors de cette seconde étape de blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape de blessures de combat, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

702.7c. Donner l'initiative à une créature sans l'initiative après que les blessures de combat ont été infligées dans la première étape de blessures de combat n'empêchera pas cette créature d'assigner des blessures de combat dans la deuxième étape de blessures de combat. Retirer l'initiative d'une créature après qu'elle a infligé des blessures de combat dans la première étape de blessures de combat ne lui permettra pas d'assigner aussi des blessures de combat dans la deuxième étape de blessures de combat (à moins que la créature n'ait la double initiative).

702.7d. Plusieurs occurrences de l'initiative sur une même créature sont redondantes.

702.8 Flash

702.8a. Le flash est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez jouer la carte avec le flash. « Flash » signifie « Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

702.8b. Plusieurs occurrences du flash sur le même objet sont redondantes.

702.9 Vol

702.9a. Le vol est une capacité d'évasion.

702.9b. Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée sauf par des créatures avec le vol et/ou la portée. Une créature avec le vol peut bloquer une créature avec ou sans le vol. (Cf. règle 509 « Étape de déclaration des bloqueurs » et règle 702.17, « Portée. »).

702.9c. Plusieurs occurrences du vol sur une même créature sont redondantes.

702.10 Célérité

702.10a. La célérité est une capacité statique.

702.10b. Si une créature a la célérité, elle peut attaquer même si elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son tour le plus récent. (Cf. règle 302.6.)

702.10c. Si une créature a la célérité, son contrôleur peut activer ses capacités activées contenant le symbole d'engagement ou de dégagement même si elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son dernier tour. (Cf. règle 302.6.)

702.10d. Plusieurs occurrences de la célérité sur une même créature sont redondantes.

702.11 Défense talismanique

702.11a. La défense talismanique est une capacité statique.

702.11b. « Défense talismanique » sur un permanent signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ».

702.11c. « Défense talismanique » sur un joueur signifie « Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ».

702.11d. « Défense talismanique contre [qualité] » est une variante de la capacité de défense talismanique. « Défense talismanique contre [qualité] » sur un permanent signifie « Ce permanent ne peut pas être la cible

de sorts [qualité] ou de capacités [qualité] que vos adversaires contrôlent. » Une capacité « défense talismanique contre [qualité] » est une capacité de défense talismanique.

702.11e. Tout effet qui fait perdre à un objet la défense talismanique lui fera également perdre toute capacité « défense talismanique contre [qualité]. » Tout effet qui permet à un joueur de choisir comme cible une créature avec la défense talismanique comme si elle ne l'avait pas lui permettra de choisir une créature avec une capacité « défense talismanique contre [qualité]. » Tout effet qui cherche une carte avec la défense talismanique trouvera une carte avec une capacité « défense talismanique contre [qualité]. »

702.11f. « Défense talismanique contre [qualité A] et contre [qualité B] » est un raccourci pour « défense talismanique contre [qualité A] » et « défense talismanique contre [qualité B] » ; cela se comporte comme deux capacités de défense talismanique différentes. Si un effet fait qu'un objet avec une telle capacité perde la défense talismanique contre [qualité A], par exemple, cet objet aura toujours la défense talismanique contre [qualité B].

702.11g. Plusieurs occurrences de la même capacité de défense talismanique sur une même créature ou un même joueur sont redondantes.

702.12 Indestructible

702.12a. L'indestructible est une capacité statique.

702.12b. Un permanent avec l'indestructible ne peut pas être détruit. Ces permanents ne sont pas détruits par des blessures mortelles et ignorent l'action basée sur un état qui vérifie les blessures mortelles. (Cf. règle 704.5g.)

702.12c. Plusieurs occurrences de l'indestructible sur un même permanent sont redondantes.

702.13 Intimidation

702.13a. L'intimidation est une capacité d'évasion.

702.13b. Une créature avec l'intimidation ne peut pas être bloquée sauf par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs »).

702.13c. Plusieurs occurrences de l'intimidation sur une même créature sont redondantes.

702.14 Traversée des terrains

702.14a. La traversée des terrains est un terme générique qui apparaît dans le texte de règles d'un objet sous la forme : « Traversée des[type] » où [type] est habituellement un type de terrain, mais il peut aussi être le type de carte « terrain » plus n'importe quelle combinaison de types de terrain, de types de carte, et/ou de sur-types.

702.14b. La traversée des terrains est une capacité d'évasion.

702.14c. Une créature avec la traversée des terrains ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain avec le type de terrain spécifié (comme dans « Traversée des îles »), avec le type ou sur-type spécifié (comme dans « Traversée de terrain-artefact »), sans le type ou sur-type spécifié (comme dans « Traversée des terrains non-base ») ou avec à la fois le type ou sur-type et le sous-type spécifiés (comme dans « Traversée des marais neigeux »). (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.14d. Les capacités de traversée des terrains ne s'« annulent » pas les unes les autres.

Exemple : Si un joueur contrôle une forêt enneigée, il ne peut pas bloquer une créature attaquante avec la traversée des forêts enneigées même s'il contrôle une créature avec la traversée des forêts enneigées.

702.14e. Plusieurs occurrences d'une même capacité de traversée des terrains, sur une même créature, sont redondantes.

702.15 Lien de vie

702.15a. Le lien de vie est une capacité statique.

702.15b. Des blessures infligées par une source avec le lien de vie font que le contrôleur de cette source, ou son propriétaire si elle n'a pas de contrôleur, gagne autant de points de vie que de blessures infligées (en plus de toutes les autres conséquences entraînées par ces blessures). (Cf. règle 120.3.)

702.15c. Si un objet change de zone avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait le lien de vie ou non.

702.15d. Les règles du lien de vie fonctionnent peu importe la zone depuis laquelle l'objet avec le lien de vie inflige des blessures.

702.15e. Si plusieurs sources avec le lien de vie infligent des blessures en même temps, elles causent des évènements de gain de vie séparés (cf. règles 119.9–10).

Exemple : Un joueur contrôle un Frère de bande d'Ajani, qui dit « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani, » et deux créatures avec le lien de vie. Les créatures avec le lien de vie infligent des blessures de combat simultanément. La capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche deux fois.

702.15f. Plusieurs occurrences du lien de vie sont redondantes.

702.16 Protection

702.16a. La protection est une capacité statique rédigée sous la forme « Protection contre [Qualité]. » Cette qualité est habituellement une couleur (comme dans « Protection contre le noir ») mais peut également être n'importe quelle autre information ou valeur de caractéristique. Si la qualité apparaît comme étant le nom d'une carte, la protection s'applique à la carte nommée seulement s'il est spécifié que la qualité est un nom. Si la qualité est un type de carte, un sous-type ou un sur-type, la capacité s'applique aux sources qui sont des permanents avec ce type, ce sous-type ou ce sur-type et à toutes les autres sources qui ne sont pas sur le champ de bataille qui ont ce type, ce sous-type ou ce sur-type. Ceci est une exception à la règle 109.2.

702.16b. Un permanent ou un joueur avec la protection ne peut pas être ciblé par un sort ayant la qualité citée et ne peut pas être ciblé par une capacité d'une source ayant cette qualité.

702.16c. Un permanent ou un joueur avec la protection ne peut pas être enchanté par des auras ayant la qualité citée. De telles auras attachées au permanent ou au joueur avec la protection sont mises dans le cimetière de leur propriétaire en tant qu'action basée sur un état. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

702.16d. Un permanent avec la protection ne peut pas être équipé par des équipements ayant la qualité citée ou fortifié par des fortifications ayant la qualité citée. De tels équipements ou fortifications deviennent détachés en tant qu'action basée sur un état, mais restent sur le champ de bataille. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

702.16e. Les blessures infligées à un permanent ou à un joueur ayant la protection par une source ayant la qualité citée sont prévenues.

702.16f. Les créatures attaquant avec la protection ne peuvent pas être bloquées par des créatures avec la qualité citée.

702.16g. « Protection contre [Qualité A] et contre [Qualité B] » est une abréviation pour « Protection contre [Qualité A] » et « Protection contre [Qualité B] », elle fonctionne comme deux capacités séparées. Si un effet faisait perdre la protection contre [Qualité A] à un tel objet, l'objet garderait la protection contre [Qualité B].

702.16h. « Protection contre tous/toutes [Caractéristique] » est une abréviation pour « Protection contre [Qualité A] » et « Protection contre [Qualité B] », et ainsi de suite pour toutes les qualités que la caractéristique

pourrait comporter ; une telle protection fonctionne comme plusieurs capacités séparées. Si un effet faisait perdre à un objet la protection contre [Qualité A], par exemple, cet objet garderait la protection contre [Qualité B], contre [Qualité C] et ainsi de suite.

- 702.16i.** « Protection contre chaque [ensemble de caractéristiques, qualités ou joueurs] » est l'abréviation de « protection contre [A] », « protection contre [B] », et ainsi de suite pour chaque caractéristique, qualité ou joueur de l'ensemble. Il se comporte comme plusieurs capacités de protection distinctes.
- 702.16j.** « Protection contre tout » est une variante de la capacité de protection. Un permanent ou un joueur avec la protection contre tout a la protection contre tous les objets sans tenir compte des caractéristiques de ces objets. Un tel permanent ou joueur ne peut pas être ciblé par des sorts ou des capacités, ni être enchanté par des auras. Un tel permanent ne peut pas être équipé par des équipements, fortifié par des fortifications, ni bloqué par des créatures. Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce permanent ou joueur sont prévenues.
- 702.16k.** « Protection contre [un joueur] » est une variante de la capacité de protection. Un permanent avec la protection contre un joueur spécifique a la protection contre tous les objets contrôlés par ce joueur et contre tous les objets possédés par ce joueur qui ne sont pas contrôlés par un autre joueur, sans tenir compte des caractéristiques de ces objets. Un tel permanent ne peut pas être ciblé par des sorts ou des capacités contrôlés par ce joueur, enchanté par des auras contrôlées par ce joueur, équipé par des équipements contrôlés par ce joueur, fortifié par des fortifications contrôlées par ce joueur, ni bloqué par des créatures contrôlées par ce joueur et toutes les blessures qui devraient lui être infligées par des sources contrôlées par ce joueur ou possédées par ce joueur et pas contrôlées par un autre joueur sont prévenues.
- 702.16m.** Plusieurs occurrences de la protection contre une même qualité sur un même permanent, ou sur un même joueur, sont redondantes.
- 702.16n.** Certaines auras donnent à la créature enchantée à la fois une protection contre une qualité et indiquent « cet effet ne retire pas » soit cette aura en particulier, soit toutes les auras. Cela signifie que les auras spécifiées ne sont pas mises dans le cimetière de leur propriétaire en tant qu'action basée sur un état. Si la créature a d'autres instances de protection contre une même qualité, ces autres instances affectent normalement les auras.
- 702.16p.** Une aura (Bénédition bienveillante) donne une protection contre une qualité à la créature enchantée et dit que l'effet ne retire pas certains permanents qui sont « déjà attachés à » cette créature. Cela signifie que lorsque l'effet de protection commence à s'appliquer, n'importe quel objet avec la qualité spécifiée étant déjà attachés à cette créature (y compris l'aura donnant la protection à cette créature) ne sera pas mis dans le cimetière de son propriétaire comme action basée sur un état (NDT, « ou détachés pour les équipements et fortifications »). Les autres permanents avec la qualité spécifiée ne peuvent pas s'attacher à la créature. Si la créature a d'autres instances de protection de la même qualité, ces autres instances affectent normalement les permanents attachés.

702.17 Portée

- 702.17a.** La portée est une capacité statique.
- 702.17b.** Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée sauf par des créatures avec le vol et/ou la portée. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs » et règle 702.9, « Vol. »)
- 702.17c.** Plusieurs occurrences de la portée sur une même créature sont redondantes.

702.18 Linceul

- 702.18a.** Le Linceul est une capacité statique. « Linceul » signifie « Ce permanent ou joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités. »
- 702.18b.** Plusieurs occurrences du linceul sur un même permanent ou joueur sont redondantes.

702.19 Piétinement

- 702.19a.** Le piétinement est une capacité statique qui modifie les règles d'assignation des blessures d'une créature attaquante. La capacité n'a pas d'effet lorsqu'une créature avec le piétinement bloque ou assigne des blessures en dehors du combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)
- 702.19b.** Le contrôleur d'une créature attaquante avec le piétinement assigne d'abord ses blessures à la créature (ou aux créatures) bloqueuse(s). Une fois que toutes les créatures bloqueuses se sont vues assigner des blessures mortelles, tous les surplus de blessures sont répartis entre les créatures bloqueuses et le joueur ou le Planeswalker que la créature attaque. La répartition se fait au choix du contrôleur de la créature attaquante. Afin de vérifier que les blessures sont bien mortelles, il faut prendre en compte les blessures déjà subies par les créatures, ainsi que les blessures qui vont être assignées par d'autres créatures durant cette même étape de blessures de combat, mais pas les capacités ou effets qui pourraient changer la quantité de blessures effectivement infligées. Le contrôleur de la créature attaquante n'a pas l'obligation d'assigner des blessures mortelles à toutes ces créatures bloqueuses mais dans ce cas, il ne peut pas assigner de blessures au joueur ou au Planeswalker que cette créature attaque.
- Exemple : Une créature 2/2 qui peut bloquer une créature supplémentaire, bloque deux créatures : une 1/1 sans capacité et une 3/3 avec le piétinement. Le joueur actif pourrait assigner 1 blessure du fait de la 1/1 et une autre du fait de la 3/3 à la créature bloqueuse, ainsi que 2 blessures au joueur défenseur du fait de la créature avec le piétinement.*
- Exemple : Une créature verte 6/6 avec le piétinement est bloquée par une créature 2/2 avec la protection contre le vert. Le contrôleur de la créature attaquante doit assigner au moins 2 blessures au bloqueur, même si ces blessures seront prévenues par la capacité de protection. Le contrôleur de la créature attaquante peut répartir le reste des blessures comme il le souhaite entre la créature bloqueuse et le joueur défenseur.*
- 702.19c.** Le piétinement des Planeswalkers est une variante du piétinement qui modifie les règles d'attribution des blessures de combat aux Planeswalkers. Le contrôleur d'une créature avec le piétinement des Planeswalkers assigne les blessures de combat de cette créature comme décrit dans la règle 702.19b, à une exception près. Si cette créature attaque un Planeswalker, une fois que des blessures mortelles ont été attribuées à toutes les créatures bloqueuses et que des blessures au moins égales à la loyauté du Planeswalker que la créature attaque lui ont été attribuées, d'autres blessures en excès peuvent être attribuées au choix du contrôleur de la créature attaquante parmi ces créatures bloqueuses, ce Planeswalker et le contrôleur de ce Planeswalker. Lors de la vérification des blessures attribuées égales à la loyauté d'un Planeswalker, il faut prendre en compte les blessures des autres créatures qui sont attribuées pendant la même étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou effets qui pourraient changer la quantité de blessures réellement infligées.
- Exemple : Un joueur contrôle un Planeswalker avec trois marqueurs de loyauté qui est attaqué par une 1/1 sans capacité et une 7/7 avec piétinement des Planeswalkers. Le joueur actif peut assigner 1 blessure du premier attaquant et 2 blessures du second au Planeswalker et 5 blessures au joueur défenseur de la créature avec le piétinement des Planeswalkers.*
- 702.19d.** Si une créature attaquante avec le piétinement ou le piétinement des Planeswalkers est bloquée, mais qu'il n'y a plus de bloqueur lorsque les blessures sont assignées, toutes ses blessures sont assignées au joueur défenseur et/ou au Planeswalker comme si des blessures mortelles avaient été assignées à toutes les créatures bloqueuses.
- 702.19e.** Si une créature avec le piétinement des Planeswalkers attaque un Planeswalker et que celui-ci est retiré du combat, les blessures de la créature peuvent être assignées au joueur défenseur une fois que toutes les créatures bloqueuses ont subi des blessures mortelles ou, s'il n'y a pas de créature bloqueuse lorsque les blessures sont attribuées, toutes ses blessures sont attribuées au joueur défenseur. Cela ne fait pas que la créature attaque à présent ce joueur.
- 702.19f.** Si une créature sans le piétinement des Planeswalkers attaque un Planeswalker, aucune de ses blessures ne pourra être assignée au joueur défenseur, même si le Planeswalker est retiré du combat ou si le nombre de blessures que la créature attaquante pourrait lui assigner est supérieur à sa loyauté.
- 702.19g.** Plusieurs occurrences du piétinement sur une même créature sont redondantes. Plusieurs occurrences du piétinement des Planeswalkers sur une même créature sont redondantes.

702.20 Vigilance

702.20a. La vigilance est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de déclaration des attaquants.

702.20b. Attaquer avec une créature qui a la vigilance ne la fait pas s'engager. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »)

702.20c. Plusieurs occurrences de la vigilance sur une même créature sont redondantes.

702.21 Parade

702.21a. La parade est une capacité déclenchée. Parade [coût] signifie « À chaque fois que ce permanent devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie [coût] ».

702.22 Regroupement

702.22a. Le regroupement est une capacité statique qui modifie les règles du combat.

702.22b. « Regroupement avec les autres » est une forme spéciale du regroupement. Si un effet fait perdre le regroupement à un permanent, ce permanent perd aussi toutes les capacités « regroupement avec les autres. »

702.22c. Au moment où un joueur déclare ses attaquants, il peut déclarer qu'une ou plusieurs créatures attaquantes avec le regroupement et au plus une créature attaquante sans le regroupement (même si elle a « regroupement avec les autres ») sont toutes dans un « regroupement. » Il peut aussi déclarer qu'une ou plusieurs créatures [qualité] attaquantes avec « regroupement avec les autres [qualité] » et n'importe quel nombre d'autres créatures [qualité] attaquantes sont toutes dans un « regroupement. » Un joueur peut déclarer autant de regroupements attaquants qu'il le souhaite, mais chaque créature ne doit être membre que de l'un d'entre eux. (Le joueur défenseur ne peut pas déclarer de regroupement mais peut utiliser le regroupement d'une autre manière ; cf. règle 702.22j.)

702.22d. Toutes les créatures d'un même regroupement attaquant doivent attaquer le même joueur ou Planeswalker.

702.22e. Une fois qu'un regroupement attaquant a été déclaré, il dure jusqu'à la fin du combat, même si quelque chose retire les capacités de regroupement ou de « regroupement avec les autres » d'une ou plusieurs des créatures du regroupement.

702.22f. Une créature attaquante qui est retirée du combat est aussi retirée du regroupement dont elle faisait partie.

702.22g. Le regroupement ne fait pas en sorte que les créatures partagent leurs capacités, il n'en retire également aucune. Les créatures attaquantes d'un même regroupement sont des permanents distincts.

702.22h. Si une créature attaquante devient bloquée par une créature, chaque autre créature dans le même regroupement que la créature attaquante devient bloquée par cette même créature bloqueuse.

Exemple : Un joueur attaque avec un regroupement comprenant une créature avec le vol et une créature avec la traversée des marais. Le joueur défenseur, qui contrôle un marais, peut bloquer la créature avec le vol s'il en a les moyens. S'il le fait, la créature avec la traversée des marais sera aussi bloquée par la(les) créature(s) bloqueuse(s).

702.22i. Si le membre d'un regroupement devenait bloqué suite à un effet, la totalité du regroupement deviendrait bloquée.

702.22j. Pendant l'étape de blessures de combat, si une créature attaquante est bloquée par une créature avec le regroupement, ou par une créature [qualité] avec le « regroupement avec les autres [qualité] » et une autre créature [qualité], le joueur défenseur (plutôt que le joueur actif) choisit comment les blessures de la

créature attaquante vont être assignées. Ce joueur peut répartir les blessures de combat de cette créature comme il le souhaite entre n'importe quelles créatures bloqueuses. C'est une exception à la procédure décrite dans la règle 510.1c.

702.22k. Pendant l'étape de blessures de combat, si une créature bloque une créature avec le regroupement, ou bloque à la fois une créature [qualité] avec le « regroupement avec les autres [qualité] » et une autre créature [qualité], le joueur actif (plutôt que le joueur défenseur) choisit comment les blessures de la créature bloqueuse vont être assignées. Ce joueur peut répartir les blessures de combat de cette créature comme il le souhaite entre n'importe quel nombre de créatures qu'elle bloque. C'est une exception à la procédure décrite dans la règle 510.1d.

702.22m. Plusieurs occurrences du regroupement sur une même créature sont redondantes. Plusieurs occurrences du « regroupement avec les autres » du même genre sur une même créature sont redondantes.

702.23 Sauvagerie

702.23a. Sauvagerie est une capacité déclenchée. « Sauvagerie N » signifie « À chaque fois que cette créature devient bloquée, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour pour chaque créature la bloquant au-delà de la première. » (cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.23b. Le bonus de sauvagerie est calculé une seule fois par combat, quand la capacité déclenchée se résout. Ajouter ou enlever des bloqueurs plus tard pendant le combat ne changera pas le bonus.

702.23c. Si une créature a plusieurs occurrences de sauvagerie, chacune d'entre elles se déclenche séparément.

702.24 Entretien cumulatif

702.24a. Entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui impose un coût croissant sur un permanent. « Entretien cumulatif [coût] » signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent est sur le champ de bataille, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent. Ensuite vous pouvez payer [coût] pour chaque marqueur « âge » sur lui. Si vous ne le faites pas, sacrifiez-le. » Si [coût] a des choix qui lui sont associés, chaque choix est fait séparément pour chaque marqueur « âge », ensuite soit la totalité des coûts est payée, soit aucun d'entre eux ne l'est. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

Exemple : Une créature a « Entretien cumulatif {W} ou {U} » et deux marqueurs « âge » sur elle. Quand la capacité se déclenche et se résout, le contrôleur de la créature ajoute un marqueur « âge » sur elle et peut ensuite payer {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U} ou {U}{U}{U} pour garder sa créature sur le champ de bataille.

Exemple : Une créature a « Entretien cumulatif-Sacrifiez une créature » et un marqueur « âge » sur elle. Quand la capacité se déclenche et se résout, son contrôleur ne peut pas choisir deux fois la même créature à sacrifier. Soit deux créatures différentes doivent être sacrifiées, soit la créature avec entretien cumulatif doit être sacrifiée.

702.24b. Si un permanent a plusieurs occurrences de l'entretien cumulatif, chacune d'entre elles se déclenche séparément. Cependant, les marqueurs « âge » ne sont liés à aucune capacité spécifique ; chaque capacité d'entretien cumulatif prendra en compte le nombre total de marqueurs « âge » sur le permanent au moment de sa résolution.

Exemple : Une créature a deux occurrences d'« Entretien cumulatif-Payez un point de vie. » La créature n'a aucun marqueur « âge » sur elle et chacune des deux capacités se déclenche. Quand la première se résout, le contrôleur ajoute un marqueur et choisit ensuite de payer 1 point de vie. Quand la deuxième se résout, le contrôleur ajoute un autre marqueur et choisit ensuite de payer 2 points de vie en plus.

702.25 Débordement

702.25a. Le débordement est une capacité déclenchée qui se déclenche pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. ») « Débordement » signifie « À chaque fois que cette créature devient bloquée par une créature sans le débordement, la créature bloqueuse gagne -

1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

702.25b. Si une créature a plusieurs occurrences du débordement, chacune d'entre elles se déclenche séparément.

702.26 Déphasage

702.26a. Le déphasage est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de dégagement. Pendant l'étape de dégagement de chaque joueur, avant que le joueur actif ne dégage ses permanents, tous les permanents en phase et avec le déphasage que ce joueur contrôle passent hors phase. Simultanément, tous les permanents hors phase qui sont passés hors phase alors qu'ils étaient sous le contrôle de joueur passent en phase.

702.26b. Si un permanent passe hors phase, son statut devient « hors phase. » Excepté pour les règles et les effets qui mentionnent spécifiquement les permanents hors phase, un permanent hors phase est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut affecter ou être affecté par quelque chose d'autre dans la partie. Un permanent qui passe hors phase est retiré du combat (cf. règle 506.4.)

Exemple : Vous contrôlez trois créatures dont une est hors phase. Vous lancez un sort qui dit « Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez. » Vous piochez deux cartes.

Exemple : Vous contrôlez une créature hors phase. Vous lancez un sort qui dit « Détruisez toutes les créatures. » La créature hors phase n'est pas détruite.

702.26c. Si un permanent passe en phase, son statut devient « en phase. » Le jeu le traite à nouveau comme s'il existait.

702.26d. Le déphasage ne fait pas qu'un permanent change de zone ou de contrôleur, même s'il est traité comme s'il n'était ni sur le champ de bataille, ni sous le contrôle de son contrôleur tant qu'il est hors phase. Les capacités déclenchées de changement de zone ne se déclenchent pas quand un permanent passe en phase ou hors phase. Les jetons continuent d'exister sur le champs de bataille lorsque'ils passent hors phase. Les marqueurs restent sur un permanent lorsque celui-ci passe hors phase. Un effet qui vérifie l'historique d'un permanent en phase ne considérera pas que le déphasage a fait arriver ce permanent sur le champ de bataille, qu'il l'a fait quitter le champ de bataille, ni qu'il l'a fait changer de contrôleur.

702.26e. Si la résolution d'un sort ou d'une capacité génère un effet continu qui modifie les caractéristiques d'un objet ou en change le contrôleur, un permanent hors phase ne pourra pas être inclus dans l'ensemble des objets affectés. Cela inclut les effets continus qui se réfèrent spécifiquement à ce permanent, à moins qu'ils ne se réfèrent spécifiquement à un permanent étant hors phase.

702.26f. Les effets continus qui affectent un permanent hors phase peuvent prendre fin pendant que ce permanent est hors phase. Dans ce cas, ils n'affecteront plus ce permanent une fois qu'il sera en phase. En particulier, les effets « tant que » qui se réfèrent à ce permanent (cf. règle 611.2b) prennent fin quand ce permanent passe hors phase étant donné qu'ils ne peuvent plus le « voir. »

702.26g. Quand un permanent passe hors phase, tous les équipements, auras et fortifications attachés à ce permanent passent hors phase en même temps. Ce mode alternatif de déphasage est connu sous le nom de « déphasage indirect. » Un équipement, aura ou fortification qui passe indirectement hors phase ne passera pas en phase de lui-même mais passera en phase avec le permanent auquel il est attaché.

702.26h. Si un objet devait simultanément passer hors phase directement et indirectement, il passe hors phase indirectement.

702.26i. Un équipement, aura ou fortification qui passe hors phase directement repassera en phase attaché à l'objet ou au joueur auquel il était attaché quand il est passé hors phase, à condition que cet objet soit toujours dans la même zone ou que ce joueur soit toujours dans la partie. Sinon, cet équipement, aura ou fortification passe en phase détaché. Les actions basées sur un état s'appliqueront de la manière appropriée. (Cf. règles 704.5m et 704.5n.)

702.26j. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent devient attaché ou détaché d'un objet ou d'un joueur ne se déclenchent pas quand ce permanent passe hors phase.

702.26k. Un permanent hors phase quitte la partie si son propriétaire quitte la partie. Cela ne déclenche pas les capacités de changement de zone. (Cf. règle 800.4.)

702.26m. Si un effet fait sauter son étape de dégagement à un joueur, l'événement de déphasage ne se produit simplement pas.

702.26n. Dans une partie multi-joueurs, les règles du jeu peuvent faire qu'un permanent hors phase quitte la partie ou aille en exil dû au fait qu'un joueur ait quitté la partie. (Cf. règles 800.4a et 800.4c.) Si un permanent hors phase est passé hors phase sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, ce permanent passera en phase durant la prochaine étape de dégagement après que le prochain tour de ce joueur aurait commencé.

702.26p. Plusieurs occurrences du déphasage sur un même permanent sont redondantes.

702.27 Rappel

702.27a. Le rappel apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que le sort est sur la pile. « Rappel [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] en tant que coût supplémentaire quand vous lancez ce sort » et « Si le coût de rappel a été payé, mettez ce sort dans la main de son propriétaire au lieu de le mettre dans le cimetière de ce joueur au moment où il se résout. » Payer le coût de rappel d'un sort suit les règles de paiement des coûts supplémentaires, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.28 Distorsion

702.28a. La distorsion est une capacité d'évasion.

702.28b. Une créature avec la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature sans la distorsion. Une créature sans la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature avec la distorsion. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.28c. Plusieurs occurrences de la distorsion sur une même créature sont redondantes.

702.29 Recyclage

702.29a. Le recyclage est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec le recyclage est dans la main d'un joueur. « Recyclage [coût] » signifie « [Coût], Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte. »

702.29b. Même si la capacité de recyclage peut être activée uniquement lorsque la carte est dans la main d'un joueur, elle continue d'exister pendant que l'objet est sur le champ de bataille et dans toutes les autres zones. Un objet avec le recyclage sera affecté par des effets qui dépendent de la présence d'autres objets avec une ou plusieurs capacités activées.

702.29c. Certaines cartes avec le recyclage ont des capacités qui se déclenchent lorsque ces cartes sont recyclées. « Quand vous recyclez [cette carte] » signifie « Quand vous vous défaussez de [cette carte] afin de payer un coût d'activation d'une capacité de recyclage. » Une telle capacité se déclenche depuis la zone dans laquelle se retrouve la carte après avoir été recyclée.

702.29d. Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent quand un joueur « recycle ou se défausse » d'une carte. Ces capacités se déclenchent seulement une fois qu'une carte est recyclée.

702.29e. Le « recyclage de type » est une variante du recyclage. « Recyclage de [type] » signifie « [Coût], défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type], révélez-la, et mettez la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. » Ce type est habituellement un sous-type (comme dans « recyclage de montagne ») mais peut aussi être n'importe quel type de carte, sous-type ou sur-type, ou une combinaison de ceux-ci (comme dans « recyclage de terrain de base »).

702.29f. Les capacités de recyclage de type sont des capacités de recyclage et les coûts de recyclage de type sont des coûts de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand un joueur recycle une carte se déclenchera

quand une carte sera défaussée dans le but de payer un coût d'activation d'une capacité de recyclage de type. Tout effet qui empêche un joueur de recycler des cartes l'empêchera également d'activer une capacité de recyclage de type. Un effet qui augmente ou qui réduit le coût de recyclage augmente ou réduit un coût de recyclage de type. Un effet qui cherche une carte avec le recyclage trouvera une carte avec recyclage de type.

702.30 Écho

702.30a. L'écho est une capacité déclenchée. « Écho [coût] » signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho. »

702.30b. Les cartes du bloc d'Urza avec l'écho ont été imprimées sans coût d'écho. Ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle ; chacune d'entre elles a maintenant un coût d'écho égal à son coût de mana.

702.31 Équitation

702.31a. L'équitation est une capacité d'évasion.

702.31b. Une créature avec l'équitation ne peut pas être bloquée par une créature sans l'équitation. Une créature avec l'équitation peut bloquer une créature avec ou sans l'équitation. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.31c. Plusieurs occurrences de l'équitation sur une même créature sont redondantes.

702.32 Évanescence

702.32a. Évanescence est un mot clé qui représente deux capacités. « Évanescence N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « évanescence » » et « Au début de votre entretien, retirez un marqueur « évanescence » de ce permanent. Si vous ne le pouvez pas, sacrifiez-le. »

702.33 Kick

702.33a. Le kick est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec le kick est sur la pile. « Kick [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] en tant que coût supplémentaire lorsque vous lancez ce sort. » Payer le coût de kick d'un sort suit les règles de paiement des coûts supplémentaires, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.33b. L'expression « Kick [coût 1] et/ou [coût 2] » veut dire la même chose que « Kick [coût 1], kick [coût 2]. »

702.33c. Le multikick est une variante de la capacité de kick. « Multikick [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort. » Un coût de multikick est un coût de kick.

702.33d. Si le contrôleur d'un sort déclare son intention de payer un des coûts de kick de ce sort, ce sort a été « kické ». Si un sort a deux coûts de kick ou le multikick, il peut être kické plusieurs fois. (Cf. règle 601.2b.)

702.33e. Les objets avec le kick ou le multikick ont des capacités supplémentaires qui spécifient ce qu'il se passe s'ils ont été kickés. De telles capacités sont liées à la capacité de kick imprimée sur l'objet : elles peuvent uniquement se référer à cette capacité de kick. (Cf. règle 607, « Capacités liées. »)

702.33f. Les objets avec plus d'un coût de kick ont des capacités qui correspondent à un coût de kick spécifique. Ils contiennent les expressions « si le coût de kick [A] a été payé » et « si le coût de kick [B] a été payé », où A et B sont respectivement le premier et le deuxième coût de kick listés sur la carte. Chacune de ces capacités est liée à la capacité de kick appropriée.

702.33g. Si une partie de la capacité d'un sort n'a d'effet que si ce sort a été kické, et que cette partie de la capacité inclut des cibles, le contrôleur de ce sort choisit ces cibles seulement si le sort a été kické. Autrement, le sort est lancé comme s'il n'avait pas ces cibles. (Cf. règle 601.2c.)

702.34 Flashback

702.34a. Le flashback apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités statiques : une qui ne fonctionne que pendant que la carte est dans le cimetière d'un joueur et une autre qui fonctionne tant que la carte est sur la pile. « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort qui en résulte est un sort d'éphémère ou de rituel en payant son coût de flashback plutôt qu'en payant son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre dans toute autre zone quand elle devrait quitter la pile. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de flashback suit les règles de paiement des coûts alternatifs, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.35 Folie

702.35a. La folie est un mot clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne pendant que la carte avec la folie est dans la main d'un joueur. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la première capacité est appliquée. « Folie [coût] » signifie « Si un joueur devait se défausser de cette carte, ce joueur s'en défausse, mais il l'exile à la place de la mettre dans son cimetière » et « Quand cette carte est exilée de cette manière, son propriétaire peut la lancer en payant son coût de folie à la place de payer son coût de mana. Si ce joueur ne le fait pas, il met cette carte dans son cimetière. »

702.35b. Lancer un sort en payant son coût de folie suit les règles de paiement des coûts alternatifs, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.35c. Après avoir résolu une capacité déclenchée de folie, si la carte exilée n'a pas été lancée et est déplacée dans une zone publique, les effets faisant référence aux cartes défaussées arrivent à trouver cette carte. (Cf. règle 400.7i)

702.36 Peur

702.36a. La peur est une capacité d'évasion.

702.36b. Une créature avec la peur ne peut pas être bloquée sauf par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.36c. Plusieurs occurrences de la peur sur une même créature sont redondantes.

702.37 Mue

702.37a. La mue est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez lancer la carte avec la mue, et l'effet de la mue fonctionne à tout moment où la carte est face cachée. « Mue [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte face cachée en tant que créature 2/2 sans texte, ni nom, ni sous-types, ni coût de mana, en payant {3} au lieu de payer son coût de mana. » (cf. règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »)

702.37b. Mégamue est une variante de la capacité mue. "Mégamue [coût]" signifie "Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 sans texte, sans nom, sans sous-types et sans coût de mana en payant {3} au lieu de payer son coût de mana" et "Au moment où ce permanent est retourné face visible, mettez un marqueur +1/+1 sur lui si son coût de Mégamue a été payé pour le retourner face visible". Un coût de Mégamue est un coût de mue.

702.37c. Pour lancer une carte en utilisant sa capacité de mue, tournez-la face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée sans texte, ni nom, ni sous-types, ni coût de mana. Tout effet ou interdiction qui s'appliquerait pour lancer une carte avec ces caractéristiques (et non pas les caractéristiques de la même carte face visible) s'applique pour lancer cette carte. Ces valeurs sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus » et règle 706, « Copier des objets. ») Mettez-la sur la pile (en tant que sort face cachée avec les mêmes caractéristiques), et payez {3} au lieu de son coût de mana. Ceci suit les règles des coûts alternatifs. Vous pouvez utiliser une capacité de mue pour lancer une carte depuis toute zone depuis laquelle vous pourriez la lancer normalement. Quand le sort se résout, la carte arrive sur le champ de bataille avec les mêmes caractéristiques qu'avait le sort.

L'effet de mue s'applique à l'objet face cachée partout où il se trouve, et ne prend fin que quand le permanent est retourné face visible.

702.37d. Vous ne pouvez normalement pas lancer de carte face cachée. La capacité de mue vous permet de le faire.

702.37e. À n'importe quel moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner un permanent face cachée que vous contrôlez face visible, s'il a une capacité de mue. Pour le faire, montrez à tous les joueurs ce que serait le coût de mue du permanent s'il était face visible, payez ce coût, puis retournez le permanent face visible. (Si le permanent n'aurait pas de coût de mue s'il était face visible, il ne peut pas être retourné face visible de cette façon.) (Ceci est une action spéciale ; elle n'utilise pas la pile cf. règle 116). L'effet de mue de ce permanent prend alors fin, et le permanent regagne ses caractéristiques normales. Toute capacité liée à l'arrivée sur le champ de bataille de ce permanent ne se déclenche pas quand il est retourné face visible et n'a aucun effet, car ce permanent est déjà sur le champ de bataille.

702.37f. Si le coût de mue d'un permanent contient X, les autres capacités de ce permanent peuvent également mentionner X. La valeur de X de ces capacités est égale au X choisi quand l'action spéciale de la mue a été effectuée.

702.37g. Pour plus d'informations sur la manière de lancer les cartes avec une capacité de mue, cf. règle 708.

702.38 Amplification

702.38a. L'amplification est une capacité statique. « Amplification N » signifie « Au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille, révélez n'importe quel nombre de cartes de votre main partageant un type de créature avec lui. Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque carte révélée de cette manière. Vous ne pouvez pas révéler cette carte ou toute autre carte arrivant sur le champ de bataille au même moment que cette carte. »

702.38b. Si une créature a plusieurs occurrences d'amplification, chacune fonctionne séparément.

702.39 Provocation

702.39a. La provocation est une capacité déclenchée. « Provocation » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez choisir que la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle bloque cette créature si possible. Si vous faites ainsi, dégagez cette créature. »

702.39b. Si une créature a plusieurs occurrences de provocation, chacune se déclenche séparément.

702.40 Déluge

702.40a. Le déluge est une capacité déclenchée qui fonctionne sur la pile. « Déluge » signifie « Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie. »

702.40b. Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune se déclenche séparément.

702.41 Affinité

702.41a. L'affinité est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec l'affinité se trouve sur la pile. « Affinité pour [texte] » signifie « Ce sort vous coûte { 1 } de moins à lancer pour chaque [texte] que vous contrôlez. »

702.41b. Si un sort a plusieurs occurrences d'affinité, chacune s'applique.

702.42 Union

702.42a. L'union est une capacité statique des sorts modaux (cf. règle 700.2) qui fonctionne quand le sort avec union se trouve sur la pile. « Union [coût] » signifie « Vous pouvez choisir tous les modes de ce sort au lieu du nombre spécifié. Si vous faites ainsi, payez [coût] en tant que coût supplémentaire pour lancer ce

sort. » Utiliser la capacité d'union suit les règles de choix de modes ainsi que celles relatives aux coûts supplémentaires. (Cf. règles 601.2b et 601.2f-h.)

702.42b. Si le coût d'union a été payé, suivez les instructions de chaque mode dans l'ordre écrit sur la carte lorsque le sort se résout.

702.43 Modularité

702.43a. La modularité représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. « Modularité N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent. »

702.43b. Si une créature a plusieurs occurrences de modularité, chacun fonctionne séparément.

702.44 Solarisation

702.44a. La solarisation est une capacité statique qui fonctionne au moment où un objet arrive sur le champ de bataille. « Solarisation » signifie « Si cet objet arrive sur le champ de bataille en tant que créature, en ignorant les effets de changement de type qui devraient l'affecter, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. Autrement, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. »

702.44b. La solarisation ajoute des marqueurs uniquement si l'objet avec solarisation arrive sur le champ de bataille depuis la pile en tant que sort se résolvant et seulement si un ou plusieurs manas colorés ont été dépensés dans les coûts du sort, en incluant les manas dépensés dans les coûts supplémentaires ou alternatifs.

702.44c. La solarisation peut également être utilisée pour fixer un nombre variable d'une autre capacité. Si le mot-clé est utilisé de cette manière, il n'importe pas que cette capacité soit sur un sort de créature ou sur un sort non-créature.

Exemple : La capacité « Modularité -Solarisation » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensé pour le lancer » et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent. »

702.44d. Si un objet a plusieurs occurrences de solarisation, chacune fonctionne séparément.

702.45 Bushido

702.45a. Le bushido est une capacité déclenchée. « Bushido N » signifie « À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour. » (cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.45b. Si une créature a plusieurs occurrences de bushido, chacune se déclenche séparément.

702.46 Transmigration

702.46a. La transmigration est une capacité déclenchée. « Transmigration N » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec une valeur de mana de N ou moins depuis votre cimetière dans votre main. »

702.46b. Si un permanent a plusieurs occurrences de transmigration, chacune se déclenche séparément.

702.47 Imprégnation

702.47a. L'imprégnation est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec l'imprégnation se trouve dans votre main. « Imprégnation de [qualité] [coût] » signifie « Vous pouvez révéler cette carte depuis

vosre main au moment où vous lancez un sort de [qualité]. Si vous faites ainsi, le sort gagne le texte de règles de cette carte et payez [coût] en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. » Payer le coût d'imprégnation d'une carte suit les règles des coûts supplémentaires (cf. règles 601.2b et 601.2f-h).

Exemple : Puisque la carte avec imprégnation reste dans la main du joueur, elle peut être lancée normalement plus tard dans le tour ou imprégner un autre sort. Elle peut même être défaussée pour payer un coût (comme par exemple : « défaussez-vous d'une carte ») du sort sur lequel elle est imprégnée.

702.47b. Vous ne pouvez pas choisir d'utiliser la capacité d'imprégnation d'une carte si vous ne pouvez pas effectuer les choix requis (cibles, etc.) pour le texte de règles de cette carte. Vous ne pouvez pas imprégner plus d'une fois une carte sur un même sort. Si vous imprégnez plus d'une carte sur un sort, révéléz-les toutes en même temps et choisissez l'ordre dans lequel leurs effets respectifs auront lieu. Les effets du sort principal doivent avoir lieu en premier.

702.47c. Le sort a les caractéristiques du sort principal, plus les texte de règles de chaque carte imprégnée dessus. Ceci est un effet de changement de texte (cf. règle 612, « Effets de changement de texte »). Le sort ne gagne pas d'autres caractéristiques (nom, coût de mana, couleur, sur-types, types de carte, sous-types, etc.) des cartes imprégnées dessus. Du texte gagné par le sort et se référant à une carte par son nom se réfère au sort sur la pile, et non à la carte depuis laquelle il a été copié.

Exemple : Rayon glaciaire est une carte rouge avec imprégnation d'arcane qui dit : « Le Rayon glaciaire inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. » Supposons qu'un Rayon glaciaire soit imprégné sur Sonder les brumes, un sort bleu. Le sort reste bleu et Sonder les brumes inflige les blessures. Cela signifie que la capacité peut cibler une créature avec la protection contre le rouge et lui infliger 2 blessures.

702.47d. Choisissez normalement les cibles pour le texte ajouté (cf. règle 601.2c). Notez qu'un sort avec une ou plusieurs cibles ne se résoudra pas si toutes ses cibles sont illégales à la résolution.

702.47e. Le sort perd tout changement dû à l'imprégnation une fois qu'il a quitté la pile, qu'elle qu'en soit la raison.

702.48 Offrande

702.48a. L'offrande est une capacité statique d'une carte qui fonctionne quand le sort avec l'offrande est sur la pile. « Offrande de [sous-type] » signifie « En tant que coût additionnel pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier un permanent [sous-type]. Si vous faites ainsi, le coût total pour lancer cette carte est réduit du coût de mana du permanent sacrifié et vous pouvez lancer cette carte à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

702.48b. Vous choisissez quels permanents vous sacrifiez au moment où vous effectuez les choix pour le sort (cf. règle 601.2b), et vous sacrifiez ce permanent quand vous payez le coût total (cf. règle 601.2h).

702.48c. Le mana générique du coût de mana du permanent sacrifié réduit le mana générique du coût total du sort. Le mana coloré et incolore du coût de mana du permanent sacrifié réduit le mana du même type du coût total du sort et ce qui est en excès réduit d'autant la quantité de mana générique du coût total. (Cf. règle 118.7.)

702.49 Ninjutsu

702.49a. Le Ninjutsu est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec le Ninjutsu se trouve dans la main d'un joueur. « Ninjutsu [coût] » signifie « [coût], révéléz cette carte depuis votre main, renvoyez une créature attaquante non bloquée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez cette carte sur le champ de bataille depuis votre main, engagée et attaquante. »

702.49b. La carte avec Ninjutsu reste révélée à partir du moment où la capacité est annoncée et jusqu'à ce que la capacité quitte la pile.

702.49c. Une capacité de Ninjutsu ne peut être activée que lorsqu'une créature sur le champ de bataille est non bloquée (cf. règle 509.1h). La créature avec Ninjutsu est mise sur le champ de bataille non bloquée. Elle

sera attaquante du même joueur ou Planeswalker que la créature renvoyée dans la main de son propriétaire.

702.49d. Le ninjutsu de commandant est une variante de capacité ninjutsu qui fonctionne également lorsque la carte avec ninjutsu de commandant est dans la zone de commandement. « Ninjutsu de commandant [coût] » signifie « [coût], révéléz cette carte de votre main ou zone de commandement, renvoyez une créature attaquante non bloquée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : mettez cette carte sur le champs de bataille engagée et attaquante.»

702.50 Épique

702.50a. Épique représente deux capacités de sort, dont une crée une capacité déclenchée retardée. « Épique » signifie « Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas lancer de sorts » et « Au début de chacun de vos entretiens et pour le reste de la partie, copiez ce sort à l'exception de sa capacité épique. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » (cf. règle 707.10.)

702.50b. Un joueur ne peut plus lancer de sorts une fois qu'un sort avec épique qu'il contrôle s'est résolu, mais des effets (tels que la capacité épique elle-même) peuvent toujours mettre des copies de sorts sur la pile.

702.51 Convocation

702.51a. La convocation est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec la convocation se trouve sur la pile. « Convocation » signifie « Pour chaque mana coloré dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagee de cette couleur que vous contrôlez plutôt que de payer ce mana. Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagee que vous contrôler plutôt que de payer ce mana. »

702.51b. La capacité convocation n'est ni un coût supplémentaire ni un coût alternatif et s'applique uniquement une fois que le coût total du sort avec convocation est déterminé.

Exemple : L'Invocation cruelle indique, entre autres, « Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer. » Vous contrôlez une Invocation cruelle et vous lancez une Guivre de siège, un sort avec la convocation qui coûte {5}{G}{G}. Le coût total pour lancer la Guivre de siège est {3}{G}{G}. Après avoir activé des capacités de mana, vous payez le coût total. Vous pouvez engager jusqu'à deux créatures vertes et jusqu'à trois autres créatures pour payer ce coût, et le reste est payé avec du mana.

702.51c. On dit d'une créature engagée pour payer le mana du coût total d'un sort de cette manière qu'elle a « convoqué » ce sort.

702.51d. Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

702.52 Dragage

702.52a. Le dragage est une capacité statique qui fonctionne uniquement quand la carte avec le dragage se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Dragage N » signifie « Tant que vous avez au moins N cartes dans votre bibliothèque, si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler N cartes et renvoyer cette carte depuis votre cimetière dans votre main à la place. »

702.52b. Un joueur avec moins de cartes dans sa bibliothèque que le nombre requis par une capacité de dragage ne peut meuler aucune de ces cartes de cette façon.

702.53 Transmutation

702.53a. La transmutation est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec la transmutation se trouve dans la main d'un joueur. « Transmutation [coût] » signifie « [coût], défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que la carte défaussée, révéléz cette carte, et mettez la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. N'activez cette capacité qu'au moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.53b. Bien que la capacité de transmutation ne puisse être activée que si la carte avec la transmutation se trouve dans la main d'un joueur, elle continue d'exister quand l'objet est sur le champ de bataille et dans toutes les autres zones. Ainsi, les objets avec la transmutation sont affectés par les effets qui s'intéressent aux objets ayant une ou plusieurs capacités activées.

702.54 Soif de sang

702.54a. La soif de sang est une capacité statique. « Soif de sang N » signifie « Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui. »

702.54b. « Soif de sang X » est une forme spéciale de soif de sang. « Soif de sang X » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, où X est le nombre total de blessures subies par vos adversaires ce tour-ci. »

702.54c. Si un objet a plusieurs occurrences de soif de sang, chacune se déclenche séparément.

702.55 Hantise

702.55a. La hantise est une capacité déclenchée. « Hantise » sur un permanent signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le hantant la créature ciblée. » « Hantise » sur un sort d'éphémère ou un sort de rituel signifie « Quand ce sort est mis au cimetière pendant sa résolution, exilez-le hantant la créature ciblée. »

702.55b. Les cartes qui se trouvent dans la zone d'exil suite à la capacité d'hantise « hantent » la créature ciblée par la capacité. La tournure « la créature qu'il hante » se réfère à l'objet ciblé par la capacité de hantise, peu importe que cet objet soit encore une créature ou non.

702.55c. Les capacités déclenchées de cartes avec la hantise se référant à la créature hantée peuvent se déclencher dans la zone d'exil.

702.56 Duplication

702.56a. Duplication est un mot-clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec duplication se trouve sur la pile. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne tant que le sort avec duplication se trouve sur la pile. « Duplication [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] n'importe quel nombre de fois en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de duplication a été payé pour ce sort, copiez-le pour chaque fois que le coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe lesquelles de ces copies. » Payer le coût de duplication d'un sort suit les règles sur les coûts supplémentaires dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.56b. Si un sort a plusieurs occurrences de duplication, chacune est payée séparément et se déclenche selon les coûts payés pour cette occurrence spécifique, et non selon ceux payés pour toute autre occurrence de duplication.

702.57 Prévion

702.57a. Une capacité de prévion est un genre spécial de capacité activée qui ne peut être activée que depuis la main d'un joueur. Elle est formulée comme ceci : « Prévion — [Capacité activée]. »

702.57b. Une capacité de prévion ne peut être activée que durant l'étape d'entretien du propriétaire de la carte ayant une capacité de prévion et seulement une fois par tour. Le contrôleur de la capacité de prévion révèle la carte avec cette capacité depuis sa main au moment où il active la capacité. Ce joueur joue avec cette carte révélée dans sa main jusqu'à ce qu'elle quitte la main de ce joueur ou jusqu'à ce qu'une étape ou phase autre qu'une étape d'entretien commence, selon ce qui arrive en premier.

702.58 Greffe

702.58a. La greffe représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. « Greffe N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « À chaque fois qu'une

autre créature arrive sur le champ de bataille, si ce permanent a un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 depuis ce permanent sur cette créature. »

702.58b. Si un permanent a plusieurs occurrences de greffe, chacune fonctionne séparément.

702.59 Recouvrement

702.59a. Le recouvrement est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la carte avec le recouvrement se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Recouvrement [coût] » signifie « Quand une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer [coût]. Si vous le faites, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, exilez cette carte. »

702.60 Remous

702.60a. Le remous est une capacité déclenchée qui fonctionne uniquement quand la carte avec le remous se trouve sur la pile. « Remous N » signifie « Quand vous lancez ce sort, vous pouvez révéler les N cartes du dessus de votre bibliothèque ou, s'il y a moins de N cartes dans votre bibliothèque, vous pouvez révéler toutes les cartes de votre bibliothèque. Si vous révélez des cartes de votre bibliothèque de cette façon, vous pouvez lancer n'importe lesquelles de ces cartes ayant le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana, puis mettez toutes les cartes révélées de cette manière mais non lancées au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre. »

702.60b. Si un sort a plusieurs occurrences de remous, chacune se déclenche séparément.

702.61 Fraction de seconde

702.61a. La fraction de seconde est une capacité statique qui fonctionne uniquement quand le sort avec la fraction de seconde se trouve sur la pile. « Fraction de seconde » signifie « Tant que ce sort se trouve sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer d'autres sorts ni activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

702.61b. Les joueurs peuvent activer des capacités de mana et effectuer des actions spéciales pendant qu'un sort avec la fraction de seconde se trouve sur la pile. Les capacités déclenchées se déclenchent et sont mises sur la pile normalement quand un sort avec la fraction de seconde s'y trouve.

702.61c. Plusieurs occurrences de fraction de seconde sur un même sort sont redondantes.

702.62 Suspension

702.62a. La suspension représente trois capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne quand la carte avec la suspension se trouve dans la main d'un joueur. La deuxième et la troisième sont des capacités déclenchées qui fonctionnent dans la zone d'exil. « Suspension N [coût] » signifie « Si vous pouviez commencer à lancer cette carte en la mettant sur la pile depuis votre main, vous pouvez payer [coût] et l'exiler avec N marqueurs « temps » sur elle. Cette action n'utilise pas la pile » et « Au début de votre entretien, si cette carte est suspendue, retirez-en un marqueur « temps » » ainsi que « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de cette carte, si elle est exilée, lancez-la sans payer son coût de mana, si possible. Si vous ne pouvez pas, elle reste exilée. Si vous lancez un sort de créature de cette façon, il gagne la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de ce sort ou du permanent qu'il est devenu. »

702.62b. Une carte est suspendue si elle est dans la zone d'exil, qu'elle a la suspension et qu'elle a un marqueur « temps » sur elle.

702.62c. Pour déterminer si vous pourriez lancer une carte avec la suspension, prenez en considération tout effet qui interdirait cette carte d'être lancée.

702.62d. Lancer un sort pendant la résolution de sa capacité de suspension suit les règles sur les coûts alternatifs (cf. règles 601.2b et 601.2f-h).

702.63 Disparition

702.63a. La disparition représente trois capacités. « Disparition N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « temps » sur lui » et « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-en un » et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le. »

702.63b. Disparition sans nombre signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-en un » et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le. »

702.63c. Si un permanent a plusieurs occurrences de disparition, chacune fonctionne séparément.

702.64 Absorption

702.64a. L'absorption est une capacité statique. « Absorption N » signifie « Si une source devait infliger des blessures à cette créature, prévenez N de ces blessures. »

702.64b. Chaque capacité d'absorption ne peut prévenir que N blessures d'une unique source à un moment donné. Elle s'appliquera séparément aux blessures en provenance d'autres sources, ou aux blessures provenant de la même source à un autre moment.

702.64c. Si un objet a plusieurs occurrences d'absorption, chacune s'applique séparément.

702.65 Échange d'aura

702.65a. L'échange d'aura est une capacité déclenchée sur certaines cartes d'aura. « Échange d'aura [coût] » signifie « [coût] : Vous pouvez échanger ce permanent avec une carte d'aura de votre main. »

702.65b. Si une des parties de l'échange de ne peut se faire, la capacité n'a pas d'effet.

Exemple : Vous activez la capacité d'échange d'aura d'une aura. La seule carte d'aura dans votre main ne peut pas enchanter le permanent qui est enchanté par la carte avec l'échange d'aura. La capacité n'a pas d'effet.

Exemple : Vous activez la capacité d'échange d'aura d'une aura que vous contrôlez mais qui ne vous appartient pas. La capacité n'a pas d'effet.

702.66 Fouille

702.66a. La fouille est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec la fouille se trouve sur la pile. « Fouille » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez exiler une carte de votre cimetière plutôt que de payer ce mana. »

702.66b. La capacité fouille n'est ni un coût supplémentaire ni un coût alternatif et s'applique uniquement une fois que le coût total du sort avec fouille est déterminé.

702.66c. Plusieurs occurrences de fouille sur un même sort sont redondantes.

702.67 Fortification

702.67a. La fortification est une capacité activée des cartes de fortification. « Fortification [coût] » signifie « [coût] : Attachez cette fortification au terrain ciblé que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.67b. Pour plus d'informations sur les fortifications. (Cf. règle 301, « Artefacts. »)

702.67c. Si une fortification a plusieurs occurrences de la capacité fortification, n'importe laquelle peut être utilisée.

702.68 Frénésie

702.68a. La frénésie est une capacité déclenchée. « Frénésie N » signifie « À chaque fois que cette créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, elle gagne +N/+0 jusqu'à la fin du tour. »

702.68b. Si une créature a plusieurs occurrences de frénésie, chacune se déclenche séparément.

702.69 Déluge de cimetière

702.69a. Le déluge de cimetière est une capacité déclenchée qui fonctionne quand le sort avec le déluge de cimetière se trouve sur la pile. « Déluge de cimetière » signifie « Quand vous lancez ce sort, mettez-en une copie pour chaque permanent qui a été mis au cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe lesquelles des copies. »

702.69b. Si un sort a plusieurs occurrences de déluge de cimetière, chacune se déclenche séparément.

702.70 Empoisonnement

702.70a. L'empoisonnement est une capacité déclenchée. « Empoisonnement N » signifie « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur reçoit N marqueurs poison. » Pour plus d'informations sur les marqueurs poison, (cf. règle 104.3d.)

702.70b. Si une créature a plusieurs occurrences d'empoisonnement, chacune se déclenche séparément.

702.71 Transfiguration

702.71a. La transfiguration est une capacité activée. « Transfiguration [coût] signifie « [coût], sacrifiez ce permanent : cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant la même valeur de mana que ce permanent et mettez-le sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.72 Appui

702.72a. L'appui représente deux capacités déclenchées. « Appui de [objet] » signifie « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre [objet] que vous contrôlez » et « Quand ce permanent quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

702.72b. Les deux capacités représentées par l'appui sont liées. (Cf. règle 607, « Capacités liées. ») **702.71c** Un permanent est appuyé par un autre permanent si ce dernier exile le premier par le résultat d'une capacité d'appui.

702.73 Changelin

702.73a. Changelin est une capacité de définition de caractéristique. « Changelin » signifie « Cet objet a tous les types de créature. » Cette capacité fonctionne partout, même en dehors de la partie. (Cf. règle 604.3.)

702.74 Évocation

702.74a. L'évocation représente à la fois une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle la carte avec l'évocation peut être lancée et une capacité déclenchée qui fonctionne sur le champ de bataille. « Évocation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] au lieu de payer son coût de mana » et « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, si son coût d'évocation a été payé, son contrôleur le sacrifie. ». Lancer un sort pour son coût d'évocation suit les règles sur les coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.75 Cachette

702.75a. Cachette représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. « Cachette » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille engagé » et « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez le reste des cartes au-dessous votre bibliothèque dans n'importe quel ordre. La carte exilée gagne « N'importe quel joueur qui a contrôlé le permanent qui a exilé cette carte peut la regarder dans la zone d'exil. »

702.76 Incursion

702.76a. L'incursion est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec l'incursion se trouve sur la pile. « Incursion [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de ce sort si un joueur a subi des blessures de combat ce tour-ci par une source qui, au moment où elle a infligé ces blessures, était sous votre contrôle et avait un des types de créature de ce sort. » Lancer un sort pour son coût d'incursion suit les règles sur les coûts alternatifs. (Cf. règles 601.2b et 601.2f-h.)

702.77 Renfort

702.77a. Le renfort est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec renfort est dans la main d'un joueur. « Renfort N — [coût] » signifie « [coût], défaussez-vous de cette carte : mettez N marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée. »

702.77b. Bien que la capacité de renfort ne puisse être activée que si la carte est dans la main d'un joueur, elle continue d'exister quand l'objet est sur le champ de bataille ou toute autre zone. Ainsi, les objets avec le renfort sont affectés par les effets qui s'intéressent aux objets ayant une ou plusieurs capacités activées.

702.78 Conspiration

702.78a. Conspiration est un mot-clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec conspiration se trouve sur la pile. La seconde est une capacité déclenchée qui fonctionne tant que le sort avec conspiration se trouve sur la pile. « Conspiration » signifie « Vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez et qui partagent une couleur avec ce sort en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort » et « Quand vous lancez ce sort, si son coût de conspiration a été payé, copiez-le. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » Payer le coût de conspiration d'un sort suit les règles sur les coûts supplémentaires des règles 601.2b et 601.2f-h.

702.78b. Si un sort a plusieurs occurrences de conspiration, chacune est payée séparément et se déclenche selon les coûts payés pour cette occurrence spécifique, et non selon ceux payés pour toute autre instance de conspiration.

702.79 Persistance

702.79a. La persistance est une capacité déclenchée. « Persistance » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, s'il n'avait pas de marqueur -1/-1 sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur lui. »

702.80 Flétrissure

702.80a. Les blessures infligées à une créature par une source avec la flétrissure ne sont pas marquées sur cette créature. À la place, le contrôleur de la source place autant de marqueurs -1/-1 sur la créature. (Cf. règle 120.3.)

702.80b. Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait la flétrissure.

702.80c. La règle de flétrissure fonctionne quelle que soit la zone depuis laquelle l'objet avec la flétrissure inflige des blessures.

702.80d. Plusieurs occurrences de flétrissure sur un même objet sont redondantes.

702.81 Pistage

702.81a. Le pistage apparaît sur certains éphémères et rituels. Le pistage est une capacité statique qui fonctionne quand la carte avec pistage se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Pistage » signifie « Vous pouvez lancer ce sort depuis votre cimetière en défaussant une carte de terrain en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de pistage suit les règles sur les coûts

supplémentaires. (Cf. règles 601.2b et 601.2f-h.)

702.82 Dévorement

- 702.82a.** Le dévorement est une capacité statique. « Dévorement N » signifie « Au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 pour chaque créature sacrifiée de cette manière. »
- 702.82b.** Certains objets ont des capacités se référant au nombre de créatures que le permanent a dévoré. « Qu'il a dévoré » signifie « sacrifié en conséquence de sa capacité de dévorement au moment de son arrivée sur le champ de bataille. »
- 702.82c.** Dévorement [type] est une variante du dévorement. « Dévorement [type] N » signifie « Au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de permanents [type]. Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque permanent sacrifié de cette manière. »

702.83 Exaltation

- 702.83a.** L'exaltation est une capacité déclenchée. « Exaltation » signifie « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »
- 702.83b.** Une créature « attaque » seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante dans une phase de combat donnée. (Cf. règle 506.5.)

702.84 Exhumation

- 702.84a.** L'exhumation est une capacité activée qui fonctionne quand la carte avec l'exhumation se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Exhumation [coût] » signifie « [coût] : renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin de tour. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la au lieu de la mettre partout ailleurs que dans la zone d'exil. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.85 Cascade

- 702.85a.** La cascade est une capacité déclenchée qui fonctionne quand le sort avec cascade se trouve sur la pile. « Cascade » signifie « Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à la valeur de mana de ce sort. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana du sort qui en résulte est inférieure à celle de ce sort. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »
- 702.85b.** Si un effet permet à un joueur d'effectuer une action avec une ou plusieurs des cartes exilées « au moment où vous appliquez la cascade », le joueur peut effectuer cette action après avoir fini d'exiler les cartes avec la capacité de cascade. Cette action est effectuée avant de choisir de lancer la dernière carte exilée ou, si aucune carte appropriée n'a été exilée, avant de placer les cartes exilées au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- 702.85c.** Si un sort a plusieurs occurrences de cascade, chacune se déclenche séparément.

702.86 Annihilateur

- 702.86a.** L'annihilateur est une capacité déclenchée qui apparaît sur certaines créatures. « Annihilateur N » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie N permanents. »
- 702.86b.** Si une créature a plusieurs occurrences d'annihilateur, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.87 Montée de niveau

- 702.87a.** La montée de niveau est une capacité activée. « Montée de niveau [coût] » signifie « [Coût] : Mettez un

marqueur « niveau » sur ce permanent. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.87b. Chaque carte imprimée avec une capacité de montée de niveau est appelée carte de monteur de niveau. Elle a un design inhabituel et elle inclut deux symboles de niveau qui sont eux-mêmes des capacités mot-clé. (Cf. règle 711, « Cartes de monteur de niveau. »)

702.88 Rebond

702.88a. Le rebond apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente une capacité statique qui fonctionne tant que le sort est sur la pile et qui peut créer une capacité déclenchée retardée. « Rebond » signifie « Si ce sort a été lancé depuis votre main, à la place de le mettre dans votre cimetière au moment où il se résout, exilez-le et, au début de votre prochain entretien, vous pourrez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana. »

702.88b. Lancer un sort en tant qu'effet de sa capacité de rebond suit les règles de paiement des coûts alternatifs des règles 601.2b et 601.2f-h.

702.88c. Plusieurs occurrences de rebond sur le même sort sont redondantes.

702.89 Armure totémique

702.89a. L'armure totémique est une capacité statique qui apparaît sur certaines auras. « Armure totémique » signifie « Si le permanent enchanté devait être détruit, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura. »

702.89b. Plusieurs occurrences d'armure totémique sur le même sort sont redondantes.

702.90 Infection

702.90a. L'infection est une capacité statique.

702.90b. Les blessures infligées à un joueur par une source avec l'infection ne font pas perdre de points de vie à ce joueur. À la place, le contrôleur de la source fait gagner autant de marqueurs « poison » à ce joueur. (Cf. règle 120.3.)

702.90c. Les blessures infligées à une créature par une source avec l'infection ne sont pas marquées sur cette créature. Elles font que le contrôleur de la source place autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place. (Cf. règle 120.3.)

702.90d. Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait l'infection.

702.90e. Les règles de l'infection fonctionnent quelle que soit la zone depuis laquelle un objet avec l'infection inflige des blessures.

702.90f. Plusieurs occurrences d'infection sur le même objet sont redondantes.

702.91 Cri de guerre

702.91a. Le cri de guerre est une capacité déclenchée. « Cri de guerre » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquant gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

702.91b. Si une créature a plusieurs occurrences du cri de guerre, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.92 Arme vivante

702.92a. Arme vivante est une capacité déclenchée. « Arme vivante » signifie « Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature noire 0/0 germe phyrexian et attachez-lui cet équipement ».

702.93 Survivance

702.93a. Survivance est une capacité déclenchée. « Survivance » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, s'il n'avait pas de marqueur +1/+1 sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur lui. »

702.94 Miracle

702.94a. Miracle est une capacité statique liée à une capacité déclenchée. (Cf. règle 603.11). « Miracle [coût] » signifie « Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main au moment où vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci. Quand vous révélez cette carte de cette manière, vous pouvez la lancer en payant [coût] à la place de son coût de mana ».

702.94b. Si un joueur choisit de révéler une carte en utilisant sa capacité de miracle, il joue avec cette carte révélée jusqu'à ce qu'elle quitte sa main, que cette capacité se résolve ou qu'elle quitte la pile d'une manière quelconque. (Cf. règle 701.16a.)

702.95 Association d'âmes

702.95a. Association d'âmes est un mot clé qui représente deux capacités déclenchées. « Association d'âmes » signifie « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez à la fois cette créature et une autre créature et que les deux sont dissociées, vous pouvez associer cette créature avec une autre créature dissociée que vous contrôlez pour aussi longtemps que les deux restent des créatures sur le champ de bataille sous votre contrôle » et « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez à la fois la nouvelle créature et celle-ci et que les deux sont dissociées, vous pouvez associer la nouvelle créature et cette créature pour aussi longtemps que les deux restent des créatures sur le champ de bataille sous votre contrôle ».

702.95b. Une créature devient « associée » à une autre via le résultat d'une capacité association d'âmes. Les capacités peuvent faire référence à une créature associée, la créature associée à une autre créature, ou le fait qu'une créature soit associée. Une créature « dissociée » est une créature qui n'est pas associée.

702.95c. Lorsque la capacité association d'âmes se résout, si n'importe lequel des objets qui devraient être associés n'est plus une créature, plus sur le champ de bataille ou plus sous le contrôle du joueur qui contrôle la capacité association d'âmes, aucun des objets ne devient associé.

702.95d. Une créature ne peut être associée qu'avec une seule autre créature.

702.95e. Une créature associée devient dissociée si n'importe lequel de ces événements se produit : un autre joueur en prend le contrôle ou celui de la créature avec laquelle elle est associée ; elle ou la créature avec laquelle elle est associée cesse d'être une créature ; ou elle ou la créature avec laquelle elle est associée quitte le champ de bataille.

702.96 Surcharge

702.96a. Surcharge est un mot clé qui représente deux capacités statiques qui fonctionnent tant que la carte est sur la pile. « Surcharge [coût] » signifie « Vous pouvez choisir de payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort » et « Si vous choisissez de payer le coût de surcharge de ce sort, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences du mot « ciblé » (et « cible », le cas échéant) par le mot « chaque » en réorganisant le texte selon l'ordre grammatical français approprié ». Lancer un sort en utilisant sa capacité de surcharge suit les règles des coûts alternatifs, les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.96b. Si un joueur décide de payer le coût de surcharge d'un sort, ce sort n'aura besoin d'aucune cible. Il peut affecter des objets qui ne pourraient pas être choisis comme cible légale pour le sort s'il était lancé sans que le coût de surcharge soit payé.

702.96c. La deuxième capacité de surcharge crée un effet de changement de texte. (Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »)

702.97 Récupération

702.97a. Récupération est une capacité activée qui fonctionne uniquement lorsque la carte qui a la récupération est dans un cimetière. « Récupération [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de la carte exilée sur la créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.98 Emportement

702.98a. Emportement est un mot clé qui représente deux capacités statiques. « Emportement » signifie « Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui » et « Ce permanent ne peut pas bloquer tant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui. »

702.99 Cryptage

702.99a. Le cryptage apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités statiques, une qui fonctionne quand le sort est sur la pile, et l'autre qui fonctionne quand la carte avec le cryptage est dans la zone d'exil. « Cryptage » signifie « Si ce sort est représenté par une carte, vous pouvez exiler cette carte, cryptée sur une créature que vous contrôlez » et « Tant que cette carte est cryptée sur cette créature, cette créature a 'À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier cette carte et lancer la copie sans payer son coût de mana' ».

702.99b. Le terme « crypté » décrit la relation entre la carte avec le cryptage quand elle est dans la zone d'exil et la créature choisie quand le sort représenté par cette carte se résout.

702.99c. La carte avec le cryptage reste cryptée sur la créature choisie tant que la carte avec le cryptage reste exilée et que la créature reste sur le champ de bataille. La carte reste cryptée sur cet objet même s'il change de contrôleur ou qu'il cesse d'être une créature, tant qu'il reste sur le champ de bataille.

702.100 Évolution

702.100a. L'évolution est une capacité déclenchée. « Évolution » signifie « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force est supérieure à la force de cette créature et/ou si son endurance est supérieure à l'endurance de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature ».

702.100b. Une créature « évolue » quand sa capacité d'évolution se résout et qu'un marqueur +1/+1 est mis sur elle.

702.100c. Une créature ne peut pas avoir une force ou une endurance plus grande qu'un permanent non créature.

702.100d. Si une créature a plusieurs occurrences d'évolution, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.101 Extorsion

702.101a. L'extorsion est une capacité déclenchée. « Extorsion » signifie « À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière. »

702.101b. Si un permanent a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.102 Fusion

702.102a. La fusion est une capacité statique de certaines cartes doubles (cf. règle 709, « Cartes doubles ») qui s'applique pendant que la carte avec la fusion est dans la main d'un joueur. Si un joueur lance une carte double avec la fusion depuis sa main, il peut choisir de lancer les deux moitiés de cette carte double. Ce choix est effectué avant de mettre la carte double avec la fusion sur la pile. Le sort résultant est un sort double fusionné.

702.102b. Un sort fusionné a les caractéristiques combinées de ses deux moitiés. (Cf. règle 709.4) 702.101c Le coût total d'un sort double fusionné comprend le coût de mana de chaque moitié.

702.102c. Au moment où un sort double fusionné se résout, le contrôleur du sort suit les instructions de la moitié gauche, puis celles de la moitié droite.

702.103 Grâce

702.103a. La Grâce représente une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone à partir de laquelle vous pouvez jouer la carte sur laquelle elle se trouve. « Grâce [coût] » signifie « Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez choisir de le lancer pour son coût de Grâce. Si vous faites ainsi, payez [coût] plutôt que son coût de mana. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de Grâce suit les règles de paiement des coûts alternatifs (voir 601.2b et 601.2f – h).

702.103b. Quand un sort lancé pour son coût de grâce est mis sur la pile, il devient un enchantement - aura et acquiert « enchanter créature. » C'est un sort d'aura en grâce, et le permanent qu'il devient à sa résolution est une aura en grâce. Ces effets durent jusqu'à ce que le sort ou le permanent qu'il devient cesse d'être en grâce (cf. règles 702.103e – g). Parce que le sort est un sort d'aura, son contrôleur doit choisir une cible légale pour ce sort tel que défini par sa capacité d'« enchanter créature » et la règle 601.2c. Cf. également la règle 303.4.

702.103c. Si un sort d'Aura en grâce est copié, la copie est également un sort d'Aura en grâce. Toute règle faisant référence à un sort lancé en grâce s'applique également à la copie.

702.103d. Lors du lancement d'un sort en grâce, seules ses caractéristiques telles que modifiées par la capacité grâce sont évaluées pour déterminer s'il peut être lancé.

Exemple : *Tempête d'Aether est un enchantement qui dit « Les sorts de créature ne peuvent pas être lancés. » Cet effet n'empêche pas une créature avec la grâce d'être lancée pour son coût de grâce car le sort est un sort d'enchantement Aura, pas un sort de créature enchantement, quand la partie vérifie la légalité du lancement.*

Exemple : *La Horde de Garruk dit, en partie, « Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque. » Si vous contrôlez la Horde de Garruk et que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature avec la grâce, vous pouvez la lancer comme un sort de créature, mais vous ne pouvez pas la lancer en grâce pour son coût de grâce.*

702.103e. Au moment où un sort d'aura lancé en grâce commence à se résoudre, si sa cible est illégale, son effet de grâce se termine. Il continue de se résoudre comme un sort de créature et il est mis sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort. C'est une exception à la règle 608.3a.

702.103f. Si une aura en grâce devient détachée, elle cesse d'être en grâce. Si une aura en grâce est attachée à un objet ou un joueur illégal, elle devient détachée et cesse d'être en grâce. Il s'agit d'une exception à la règle 704.5m.

702.103g. Si une aura en grâce passe en phase détachée, elle cesse d'être en grâce. (Cf. règle 702.26 « Déphasage. »)

702.104 Tribut

702.104a. Le tribut est une capacité statique qui fonctionne au moment où la créature avec le tribut arrive sur le champ de bataille. « Tribut N » signifie « Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Ce joueur peut placer N marqueurs +1/+1 sur elle au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille avec. »

702.104b. Les objets avec le tribut ont des capacités qui vérifient « si le tribut n'a pas été payé ». Cette condition est vraie si l'adversaire choisi par la capacité de tribut n'a pas fait arriver la créature sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 comme indiqué par la capacité de tribut de la créature.

702.105 Dethrone (Détrôner)

702.105a. Dethrone est une capacité déclenchée. « Dethrone » signifie « Quand cette créature attaque le joueur

avec le plus grand total de points de vie ou à égalité pour le plus grand total de points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

702.105b. Si une créature a plusieurs instances de Dethrone, chacune se déclenche séparément.

702.106 Hidden Agenda (Intentions cachées)

702.106a. Hidden Agenda est une capacité statique qui fonctionne lorsqu'une carte de conspiration avec hidden agenda est mise dans la zone de commandement. « Hidden Agenda » signifie « Lorsque vous mettez cette carte de conspiration dans la zone de commandement, retournez la face cachée et choisissez secrètement le nom d'une carte. »

702.106b. Pour choisir secrètement le nom d'une carte, notez son nom sur un morceau de papier que vous conservez à côté de la carte de conspiration face cachée.

702.106c. À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible une carte de conspiration face cachée que vous contrôlez dans la zone de commandement. Il s'agit d'une action spéciale. Le faire révèle le nom choisi. (Cf. règle 116.2j.)

702.106d. La capacité hidden agenda et une autre capacité de l'objet avec hidden agenda qui fait référence au « nom choisi » sont liées. La seconde capacité fait référence uniquement au nom choisi pour la capacité hidden agenda de cet objet. (Cf. règle 607.2d.)

702.106e. Si un joueur quitte la partie, toutes les cartes de conspiration face cachée contrôlées par ce joueur doivent être révélées à tous les joueurs. À la fin de chaque partie, toutes les cartes de conspiration face cachée doivent être révélées à tous les joueurs.

702.106f. Double agenda est une variante de la capacité hidden agenda. Au moment où vous mettez une carte de conspiration avec le double agenda en zone de commandement, vous nommez secrètement deux cartes au lieu d'une. Vous ne révélez pas que vous avez secrètement choisi plus d'un nom jusqu'au moment où vous révélez les noms choisis.

702.107 Résilience

702.107a. La résilience est une capacité activée. « Résilience [coût] » signifie « [Coût], {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.108 Prouesse

702.108a. La prouesse est une capacité déclenchée. « Prouesse » signifie « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

702.108b. Si une créature a plusieurs occurrences de prouesse, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.109 Précipitation

702.109a. La précipitation représente trois capacités : deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que la carte avec la précipitation est sur la pile, l'une d'elle pouvant créer une capacité déclenchée retardée et une capacité statique qui fonctionne pendant que l'objet avec la précipitation est sur le champ de bataille. « Précipitation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] à la place de son coût de mana », « Si vous choisissez le coût de précipitation de ce sort, renvoyez le permanent que ce sort devient dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin » et « Tant que le coût de précipitation de ce permanent a été payé, il a la célérité. ». Lancer un sort pour son coût de précipitation suit les règles de paiement des coûts alternatifs (cf. règles 601.2b et 601.2f-h.)

702.110 Exploitation

702.110a. Exploitation est une capacité déclenchée. "Exploitation" signifie "Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature."

702.110b. Une créature avec exploitation "exploite une créature" quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature quand la capacité se résout.

702.111 Menace

702.111a. Menace est une capacité d'évasion.

702.111b. Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.111c. Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.

702.112 Réputation

702.112a. Réputation est une capacité déclenchée. « Réputation N » signifie « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée. »

702.112b. Réputé est une désignation qui n'a aucune signification du point de vue des règles sauf d'être un témoin de l'action de réputation que d'autres sorts et capacités peuvent identifier. Seuls des permanents peuvent devenir réputés. Une fois devenu réputé, un permanent le reste jusqu'à ce qu'il ait quitté le champ de bataille. Réputé n'est pas une capacité, et ne fait pas partie des valeurs copiables du permanent.

702.112c. Si une créature a plusieurs instances de réputation, chacune se déclenche séparément. La première de ces capacités à se résoudre rendra la créature réputée, et les autres capacités n'auront aucun effet. (Cf. règle 603.4)

702.113 Éveil

702.113a. L'éveil apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités : une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec l'éveil est sur la pile et une capacité de sort. « Éveil N—[coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place de payer le coût de mana de ce sort au moment où vous lancez ce sort » et « Si le coût d'éveil de ce sort a été payé, mettez N marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain. ». Lancer un sort pour son coût d'éveil suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f–h.

702.113b. le contrôleur d'un sort avec l'éveil choisit la cible de la capacité de sort d'éveil uniquement si ce joueur choisit de payer le coût d'éveil du sort. Sinon, le sort est lancé comme s'il n'avait pas cette cible.

702.114 Carence

702.114a. La carence est une capacité de définition de caractéristique. « Carence » signifie « Cet objet est incolore ». Cette capacité fonctionne n'importe où, même en dehors de la partie. cf. règle 604.3.

702.115 Ingestion

702.115a. L'ingestion est une capacité déclenchée. « Ingestion » signifie « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque ».

702.115b. Si une créature a plusieurs occurrences d'ingestion, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.116 Myriade

702.116a. La myriade est une capacité déclenchée qui peut aussi créer une capacité déclenchée retardée. « Myriade » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un Planeswalker qu'il contrôle. Si vous avez créé un ou plusieurs jetons de cette manière, exilez-les à la fin du combat. ».

702.116b. Si une créature a plusieurs occurrences de myriade, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.117 Déferlement

702.117a. Déferlement est une capacité statique qui fonctionne quand le sort est sur la pile. « Déferlement [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] plutôt que de payer le coût de mana de ce sort quand vous le lancez si vous ou un de vos équipiers a lancé un autre sort ce tour-ci. » Lancer un sort pour son coût de déferlement suit les règles de paiement des coûts alternatifs, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.118 Furtivité

702.118a. Furtivité est une capacité d'évasion.

702.118b. Une créature avec la furtivité ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure (cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.118c. Plusieurs occurrences de furtivité sur la même créature sont redondantes.

702.119 Émergence

702.119a. L'émergence représente deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Émergence [coût] » signifie « Vous pouvez lancer ce sort en payant [coût] et en sacrifiant une créature à la place de payer son coût de mana » et « Si vous choisissez de payer le coût d'émergence de ce sort, son coût total est réduit d'une quantité de mana générique égale au coût converti de mana de la créature sacrifiée. » Lancer un sort pour son coût d'émergence suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.119b. Vous choisissez quelle créature sacrifier au moment où vous choisissez de payer le coût d'émergence d'un sort (cf. règle 601.2b), et vous sacrifiez cette créature au moment où vous payez le coût total (cf. règle 601.2h).

702.120 Intensification

702.120a. L'intensification est une capacité statique des sorts modaux (cf. règle 700.2) qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Intensification [coût] » signifie « Pour chaque mode que vous choisissez pour ce sort après le premier, vous payez [coût] supplémentaire ». Utiliser la capacité d'intensification suit les règles de choix des modes et de paiement des coûts supplémentaires dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.121 Mêlée

702.121a. La mêlée est une capacité déclenchée. « Mêlée » signifie « A chaque fois que cette créature attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque adversaire que vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci. »

702.121b. Si une créature a plusieurs occurrences de mêlée, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.122 Piloter

702.122a. Le pilotage est une capacité activée des cartes ayant pour sous-type « véhicule. » « Pilotage N » signifie « Engagez n'importe quel nombre d'autres créatures dégagées que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à N : Ce permanent devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour. »

702.122b. Une créature « pilote un véhicule » quand elle est engagée pour payer le coût d'activation de la capacité de pilotage d'un véhicule.

702.122c. Si un effet déclare qu'une créature « ne peut pas piloter de véhicules », cette créature ne peut pas être engagée pour payer le coût d'une capacité de pilotage d'un véhicule.

702.122d. Certains véhicules ont des capacités qui se déclenchent lorsqu'ils deviennent pilotés. « À chaque fois

que [ce véhicule] devient piloté » signifie « À chaque fois qu'une capacité de pilotage de [ce véhicule] se résout. »

702.123 Fabrication

702.123a. La fabrication est une capacité déclenchée. « Fabrication N » signifie « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre N marqueurs +1/+1 sur lui. Si vous ne le faites pas, créez N jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo. »

702.123b. Si un permanent a plusieurs occurrences de fabrication, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.124 Partenariat

702.124a. Le partenariat est une capacité qui modifie les règles de construction de deck du format Commander (Cf. règle 903) et fonctionne avant le début de la partie. Vous pouvez désigner deux cartes de créature légendaire comme votre commandant au lieu d'une si chacune d'elles a le partenariat.

702.124b. Votre deck doit contenir exactement 100 cartes, y compris ses deux commandants. Les deux commandants commencent la partie dans la zone de commandement.

702.124c. Une règle ou un effet qui fait référence à l'identité couleur de votre commandant fait référence aux identités couleur combinées de vos deux commandants. (Cf. règle 903.4.)

702.124d. Les deux commandants fonctionnent indépendamment hormis pour déterminer l'identité couleur de votre deck. Quand vous lancez un commandant avec le partenariat, ignorez le nombre de fois que votre autre commandant a été lancé (cf. règle 903.6). Quand vous déterminez si un joueur a subi au moins 21 blessures de combat du même commandant, tenez compte des blessures de chacun de vos commandants séparément. (Cf. règle 903.10a.)

702.124e. Si un effet fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, il fait référence à l'un ou l'autre. Si un effet vous oblige à agir sur votre commandant et qu'il pourrait affecter les deux, vous choisissez celui auquel il fait référence au moment où l'effet est appliqué.

702.124f. « Partenariat avec [nom] » est une variante du partenariat. « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. L'une est une capacité statique qui modifie les règles pour la construction de deck. Vous pouvez désigner deux cartes de créature légendaire comme votre commandant au lieu d'une si chacune d'elles a « partenariat avec [nom] » avec le nom de l'autre. Vous ne pouvez pas désigner deux cartes de créature légendaire comme votre commandant au lieu d'une si chacune d'elles a « partenariat avec [nom] » sans le nom de l'autre. L'autre capacité représentée avec « partenariat avec [nom] » est une capacité qui signifie « Quand ce permanent entre sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte nommée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, et mélanger sa bibliothèque. »

702.125 Témérité

702.125a. La témérité est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile. Témérité signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez ».

702.125b. Les joueurs qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de vos adversaires.

702.125c. Si un sort a plusieurs occurrences de témérité, chacune d'elles s'applique.

702.126 Improvisation

702.126a. L'improvisation est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec l'improvisation se trouve sur la pile. « Improvisation » signifie « Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager un artefact dégagé que vous contrôlez plutôt que de payer ce mana. »

702.126b. La capacité improvisation n'est ni un coût supplémentaire ni un coût alternatif et s'applique uniquement une fois que le coût total du sort avec improvisation est déterminé.

702.126c. Plusieurs occurrences d'improvisation sur le même sort sont redondantes.

702.127 Répercussion

702.127a. La répercussion est une capacité trouvée sur certaines cartes doubles (cf. règle 709, « Cartes doubles »). Elle représente trois capacités statiques. « Répercussion » signifie « Vous pouvez lancer cette moitié de cette carte double depuis votre cimetière », « cette moitié de cette carte double ne peut être lancée d'aucune autre zone qu'un cimetière » et « si ce sort a été lancé depuis un cimetière, exilez-le à la place de le mettre autre part à tout moment où il quitte la pile ».

702.128 Embaumement

702.128a. L'embaumement est une capacité activée qui fonctionne pendant que la carte avec l'embaumement est dans un cimetière. « Embaumement [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'il est blanc, qu'il n'a pas de coût de mana et que c'est un zombie en plus de ses autres types. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.128b. Un jeton est « embaumé » s'il est créé par la résolution d'une capacité d'embaumement.

702.129 Éternalisation

702.129a. L'éternalisation est une capacité activée qui fonctionne pendant que la carte avec l'éternalisation est dans un cimetière. « Éternalisation [coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il est noir, 4/4, qu'il n'a pas de coût de mana et que c'est un zombie en plus de ses autres types. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.130 Affliction

702.130a. L'affliction est une capacité déclenchée. « Affliction N » signifie « À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd N points de vie. »

702.130b. Si une créature a plusieurs occurrences d'affliction, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.131 Ascension

702.131a. L'ascension, sur un sort d'éphémère ou de rituel, représente une capacité de sort. Elle signifie « Si vous contrôlez au moins dix permanents et que vous n'avez pas l'agrément de la cité, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie. »

702.131b. L'ascension sur un permanent représente une capacité statique. Elle signifie « À tout moment où vous contrôlez au moins dix permanents et où vous n'avez pas l'agrément de la cité, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie. »

702.131c. Avoir l'agrément de la cité est une désignation qui a une seule signification de règle : elle sert de marqueur que les autres règles et effets peuvent identifier. N'importe quel nombre de joueurs peuvent avoir l'agrément de la cité en même temps.

702.131d. Après qu'un joueur a gagné l'agrément de la cité, les effets continus sont appliqués à nouveau avant que le jeu ne vérifie si l'état de la partie ou les événements précédents correspondent à une condition de déclenchement.

702.132 Assist

702.132a. Assist est une capacité statique qui modifie les règles de paiement d'un sort avec assist (cf. règle 601.2g-h). Si le coût total pour lancer un sort avec assist inclut une composante de mana générique, avant que vous puissiez ajouter du mana lors du lancement, vous pouvez choisir un autre joueur. Ce joueur a l'opportunité d'activer des capacités de mana. Une fois que ce joueur décide de ne plus activer de capacité de mana, vous pouvez activer des capacités de mana. Avant que vous ne commenciez à payer le coût total de ce sort, le joueur que vous avez choisi peut payer n'importe quelle quantité de mana générique du coût

total de ce sort.

702.133 Relancez

702.133a. Relancez apparaît sur certains éphémères et rituels. Cela représente deux capacités statiques : une qui fonctionne quand la carte est dans le cimetière d'un joueur et la seconde quand elle est en pile. « Relancez » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière si le sort qui en résulte est un sort d'éphémère ou de rituel en défaussant une carte en plus de payer ses autres coûts » et « Si ce sort a été lancé en utilisant sa capacité relancez, exilez cette carte à la place de la mettre dans toute autre zone quand elle devrait quitter la pile. » Lancer un sort en utilisant sa capacité relancez suit les règles de paiement des coûts supplémentaires, décrites dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.134 Mentor

702.134a. Mentor est une capacité déclenchée. « Mentor » signifie « A chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure. »

702.134b. Si une créature a plusieurs instances de mentor, chaque capacité se déclenche séparément.

702.135 Au-delà

702.135a. L'au-delà est une capacité déclenchée. « Au-delà N » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez N jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol. »

702.135b. Si un permanent a plusieurs occurrences d'au-delà, chacune d'elles se déclenche séparément.

702.136 Émeute

702.136a. L'émeute est une capacité statique. « Émeute » signifie « Vous pouvez faire arriver ce permanent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui. Si vous ne le faites pas, il acquiert la célérité. »

702.136b. Si un permanent a plusieurs occurrences d'émeute, chacune d'elles s'applique séparément.

702.137 Spectacle

702.137a. Le spectacle est une capacité statique qui fonctionne sur la pile. « Spectacle [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] à la place du coût de mana de ce sort si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci. » Lancer un sort pour son coût de spectacle suit les règles de paiement des coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

702.138 Échappée

702.138a. L'échappée représente une capacité statique qui fonctionne pendant que la carte avec l'échappée est dans le cimetière d'un joueur. « Échappée [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] plutôt qu'en payant son coût de mana. » Lancer un sort en utilisant sa capacité d'échappée suit les règles de paiement des coûts alternatifs des règles 601.2b et 601.2f-h.

702.138b. Un sort ou permanent « s'est échappé » si ce sort ou le sort qui est devenu ce permanent à sa résolution a été lancé depuis un cimetière avec une capacité d'échappée.

702.138c. Une capacité de la forme « [Ce permanent] s'échappe avec... » signifie « Si ce permanent s'est échappé, il arrive sur le champ de bataille avec... » Cette capacité peut avoir une capacité déclenchée liée qui se déclenche « Quand elle arrive sur le champ de bataille de cette façon. » (cf. règle 603.11.) Une telle capacité déclenchée se déclenche lorsque ce permanent arrive sur le champ de bataille après l'application de son effet de remplacement, même si cet effet de remplacement n'a eu aucun effet.

702.139 Compagnon

702.139a. Compagnon est une capacité mot-clé qui fonctionne en dehors du jeu. Elle est écrite « Compagnon—

[Condition] ». Avant le début de la partie, vous pouvez révéler une carte que vous possédez à l'extérieur de la partie avec une capacité de compagnon dont la condition est remplie par votre deck de départ. (Cf. règle 103.2b.) Une fois pendant la partie, à n'importe quel moment où vous avez la priorité et que la pile est vide, mais uniquement pendant une phase principale de votre tour, vous pouvez payer {3} et mettre cette carte dans votre main. Il s'agit d'une action spéciale qui n'utilise pas la pile (cf. règle 116.2g). Ceci est un changement par rapport aux règles précédentes.

702.139b. Si une capacité de compagnon fait référence à votre deck de départ, elle se réfère à votre deck après avoir mis de côté toutes les cartes de la réserve. Dans une partie de Commander, c'est aussi avant d'avoir mis de côté votre commandant.

702.139c. Une fois que vous avez effectué l'action spéciale de mettre la carte de compagnon dans votre main, elle reste dans le jeu jusqu'à la fin de la partie.

702.140 Mutation

702.140a. Mutation apparaît sur certaines cartes de créature. Elle représente une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort avec mutation est sur la pile. « Mutation [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] plutôt que de payer le coût de mana de ce sort. Si vous faites ainsi, il devient un sort de créature mutante et cible une créature non-humaine avec le même propriétaire que ce sort. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de mutation suit les règles de paiement des coûts alternatifs (cf. règles 601.2b et 601.2f – h).

702.140b. Lorsqu'un sort de créature mutante commence à se résoudre, si sa cible est illégale, il cesse d'être un sort de créature mutante et continue à se résoudre en tant que sort de créature et sera mis sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort.

702.140c. Lorsqu'un sort de créature mutante se résout, si sa cible est légale, il n'entre pas sur le champ de bataille. Au contraire, il fusionne avec la créature ciblée et devient un objet représenté par plus d'une carte ou jeton (cf. règle 723, « Fusionner avec des permanents »). Le contrôleur du sort choisit si la carte est placée au-dessus de la créature ou en-dessous. Le permanent résultant est un permanent muté.

702.140d. Une capacité qui se déclenche à chaque fois qu'une créature subit une mutation se déclenche lorsqu'un sort fusionne avec une créature à la suite d'un sort de créature mutante qui se résout.

702.140e. Un permanent muté a toutes les capacités de chaque carte et jeton qui le représente. Ses autres caractéristiques dérivent de la carte ou du jeton le plus haut.

702.140f. Tout effet qui fait référence, ou qui modifie le sort de créature mutante, fait référence à, ou modifie, le permanent muté avec lequel il fusionne à sa résolution.

702.141 Encore

702.141a. Encore est une capacité activée qui fonctionne lorsque la carte avec cette capacité est dans un cimetière. « Encore [Coût] » signifie « [Coût], exilez cette carte de votre cimetière : pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.142 Vantardise

702.142a. Une capacité de vantardise est un type spécial de capacité activée. « Vantardise - [Coût] : [Effet] » signifie « [Coût] : [Effet]. N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et une seule fois par tour. »

702.142b. Certains effets peuvent faire référence à des capacités de vantardise. Si un effet se réfère à une créature se vantant, cela signifie que sa capacité de vantardise a été activée.

702.143 Prédiction

702.143a. La prédiction est un mot-clé qui fonctionne pendant que la carte avec la prédiction est dans la main d'un joueur. À tout moment où un joueur a la priorité pendant son tour, ce joueur peut payer {2} et exiler une carte avec la prédiction de sa main face cachée. Si ce joueur le fait, il peut regarder cette carte et la

lancer après la fin du tour en cours en payant tout coût de prédiction qu'elle a à la place de payer le coût de mana de ce sort. Lancer un sort de cette manière suit les règles de paiement des coûts alternatifs (cf. règles 601.2b et 601.2f–h).

702.143b. Exiler une carte en utilisant sa capacité de prédiction est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (cf. règle 116, « Actions spéciales »).

702.143c. Si un effet fait référence à l'action prédire une carte, cela signifie effectuer l'action spéciale associée à une capacité de prédiction. Si un effet fait référence à une carte ou un sort qui a été prédit, cela signifie une carte mise dans la zone d'exil par l'action spéciale associée à une capacité de prédiction, ou un sort qui a été une carte prédite avant d'avoir été lancé, même s'il a été lancé pour un coût autre qu'un coût de prédiction.

702.143d. Si un effet indique qu'une carte en exil devient prédite, cette carte devient une carte prédite. Cet effet peut donner à la carte un coût de prédiction. Cette carte peut être lancée après la fin du tour en cours pour tout coût de prédiction qu'elle a, même si le sort qui en résulte n'a pas la prédiction.

702.143e. Si un joueur possède plusieurs cartes prédites en exil, il doit s'assurer que ces cartes puissent être facilement différenciées les unes des autres et des autres cartes face cachée en exil que ce joueur possède. Ceci inclut le fait de savoir à la fois l'ordre dans lequel ces cartes ont été mises en exil et les coûts de prédiction autres que le coût de prédiction imprimé que ces cartes pourraient avoir.

702.143f. Si un joueur quitte la partie, toutes les cartes prédites face cachée que ce joueur possède doivent être révélées à tous les joueurs. À la fin de chaque partie, toutes les cartes prédites face cachée doivent être révélées à tous les joueurs.

702.144 Démonstration

702.144a. La démonstration est une capacité déclenchée. « Démonstration » signifie « Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez le copier et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. Si vous copiez ce sort, choisissez un adversaire. Ce joueur copie le sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie. »

702.145 Diurne et Nocturne

702.145a. Diurne et Nocturne se trouvent sur les faces opposées de certaines cartes double face transformables (Cf. règle 712, « Cartes double face. »)

702.145b. Diurne se trouve sur la face avant de certaines cartes double face transformables et représente trois capacités statiques. « Diurne » signifie « S'il fait nuit, ce permanent arrive sur le champ de bataille transformé », « Au moment où il fait nuit, si ce permanent est face recto visible, transformez-le » et « Ce permanent ne peut être transformé que par sa capacité Diurne. » Cf. règle 724, « Jour et nuit. »

702.145c. À tout moment où un joueur contrôle un permanent avec Diurne face visible et qu'il fait nuit, ce joueur transforme ce permanent. Cela se produit immédiatement et n'est pas une action basée sur un état.

702.145d. À tout moment où un joueur contrôle un permanent avec Diurne, si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour.

702.145e. Nocturne se trouve au dos de certaines cartes double face transformables et représente deux capacités statiques. « Nocturne » signifie « Au moment où il fait jour, si ce permanent est face verso visible, transformez-le » et « Ce permanent ne peut être transformé que par sa capacité Nocturne. »

702.145f. À tout moment où un joueur contrôle un permanent avec Nocturne face visible et qu'il fait jour, ce joueur transforme ce permanent. Cela se produit immédiatement et n'est pas une action basée sur un état.

702.145g. À tout moment où un joueur contrôle un permanent avec Nocturne, si ce n'est ni le jour ni la nuit et qu'il n'y a pas de permanent avec Diurne sur le champ de bataille, on passe à la nuit.

702.146 Perturbation

702.146a. Perturbation est une capacité que l'on trouve au recto de certaines cartes double face transformables (cf. règle 712, « Cartes double face. ») « Perturbation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte transformée depuis votre cimetière en payant [coût] plutôt que son coût de mana. » Cf. règle 712.4b.

702.146b. Un sort double face transformable qui se résout et qui a été lancé en utilisant sa capacité de Perturbation arrive sur le champ de bataille face verso visible.

702.147 Décomposition

702.147a. Décomposition représente une capacité statique et une capacité déclenchée. « Décomposition » signifie « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Quand cette créature attaque, sacrifiez-la à la fin du combat. »

702.148 Tranchage

702.148a. Tranchage est un mot-clé qui représente deux capacités statiques qui fonctionnent lorsqu'un sort avec tranchage est sur la pile. « Tranchage [coût] » signifie « Vous pouvez lancer ce sort en payant [coût] plutôt que de payer son coût de mana » et « Si le coût de tranchage de ce sort a été payé, changez son texte en retirant tout texte entre crochets dans le texte de règle de ce sort. » Lancer un sort pour son coût de tranchage suit les règles de paiement des coûts alternatifs des règles 601.2b et 601.2f – h.

702.148b. La deuxième capacité de tranchage est un effet de changement de texte. Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »

702.149 Entraînement

702.149a. L'entraînement est une capacité déclenchée. « Entraînement » signifie « À chaque fois que cette créature et au moins une autre créature avec une force supérieure à la force de cette créature attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

702.149b. Si une créature a plusieurs instances d'entraînement, chacune d'entre elles se déclenche séparément.

702.149c. Certaines créatures avec entraînement ont des capacités qui se déclenchent lorsqu'elles s'entraînent. « Quand cette créature s'entraîne » signifie « quand une capacité d'entraînement qui se résout met un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

702.150 Parachevé

702.150a. Parachevé est une capacité statique que l'on trouve sur certaines cartes de planeswalker. Parachevé signifie « Si ce permanent devait arriver sur le champ de bataille avec un ou plusieurs marqueurs loyauté sur lui et que le joueur qui l'a lancé a choisi de payer des points de vie pour n'importe quelle partie de son coût représenté par des symboles de mana Phyrexian, à la place, il arrive sur le champ de bataille avec autant de marqueurs loyauté moins deux pour chacun de ces symboles de mana. »

702.151 Reconfiguration

702.151a. Reconfiguration représente deux capacités activées. Reconfiguration [coût] signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à une autre créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel » et « [Coût] : Détachez ce permanent. N'activez que si ce permanent est attaché à une créature et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

702.149d.702.151b. Attacher un équipement avec la Reconfiguration à une autre créature fait que l'équipement cesse d'être une créature jusqu'à ce qu'il se détache de cette créature.

703. Actions obligatoires du tour

703.1 Les actions obligatoires du tour sont des actions de jeu qui se déroulent automatiquement au début ou à la fin de certaines étapes et de certaines phases. Les actions obligatoires du tour ne passent pas par la pile.

703.1a. Les capacités qui attendent une certaine étape ou phase pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions obligatoires du tour, mais des capacités déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

703.2 Les actions obligatoires du tour ne sont contrôlées par aucun joueur.

703.3 Au début de chaque étape et de chaque phase, si des actions obligatoires du tour lui sont associées, elles sont automatiquement traitées en premier, avant que les actions basées sur un état ne soient effectuées, que les capacités déclenchées ne rejoignent la pile, et que les joueurs ne reçoivent la priorité.

703.4 Les actions obligatoires du tour sont les suivantes :

703.4a. Tout de suite après le début de l'étape de dégagement, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. Tout cela se déroule simultanément. (Cf. règle 502.1.)

703.4b. Tout de suite après les actions de déphasage pendant l'étape de dégagement, si le jeu a la désignation du jour ou de la nuit, il vérifie si cette désignation doit changer. Si ce n'est ni le jour, ni la nuit, cette vérification ne se produit pas. (Cf. règle 502.2.)

703.4c. Tout de suite après que le jeu ait vérifié si la désignation de jour ou de nuit doit changer pendant l'étape de dégagement, ou, si le jeu n'a pas l'une de ces désignations, tout de suite après les actions de déphasage pendant l'étape de dégagement, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle doivent se dégager. Puis il dégager tous ces permanents simultanément. (Cf. règle 502.3.)

703.4d. Tout de suite après le début de l'étape de pioche, le joueur actif pioche une carte. (Cf. règle 504.1.)

703.4e. Dans une partie d'Archenemy (cf. règle 904), tout de suite après le début de la phase principale d'avant combat de l'Archenemy, ce joueur met la carte du dessus de son deck de machinations à exécution. (Cf. règle 701.25.)

703.4f. Tout de suite après le début de la phase principale d'avant combat d'un joueur, ce joueur met un marqueur sagesse sur chaque enchantement saga qu'il contrôle. Dans une partie d'Archenemy, ceci a lieu avant l'action de machination. (Cf. règle 715, « Cartes de saga. »)

703.4g. Tout de suite après le début de l'étape de début de combat, si la partie en cours est une partie multi-joueurs dans laquelle tous les adversaires du joueur actif ne deviennent pas automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires, qui devient le joueur défenseur. (Cf. règle 507.1.)

703.4h. Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des attaquants, le joueur actif déclare ses attaquants. (Cf. règle 508.1.)

703.4i. Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur déclare ses bloqueurs. (Cf. règle 509.1.)

703.4j. Tout de suite après la déclaration des bloqueurs, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature attaquante bloquée par plus d'une créature, le joueur actif annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures bloqueuses. (Cf. règle 509.2.)

703.4k. Tout de suite après l'annonce de l'ordre d'assignation des blessures par le joueur actif (si nécessaire), pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature qui bloque plus d'une créature, le joueur défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures attaquantes. (Cf. règle 509.3.)

703.4m. Tout de suite après le début de l'étape des blessures de combat, chaque joueur annonce, dans l'ordre APNAP, comment chacune des blessures attaquantes ou bloqueuses sous son contrôle assigne ses blessures de combat. (Cf. règle 510.1.)

703.4n. Tout de suite après l'assignation des blessures de combat, pendant l'étape des blessures de combat, toutes les blessures de combat sont infligées simultanément. (Cf. règle 510.2.)

703.4p. Tout de suite après le début de l'étape de nettoyage, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale. (Cf. règle 514.1.)

703.4q. Tout de suite après que le joueur actif s'est défaussé (si nécessaire), pendant l'étape de nettoyage, toutes les blessures marquées sur tous les permanents sont retirées et tous les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » et « ce tour-ci » se terminent. Ces actions se déroulent simultanément. (Cf. règle 514.2.)

703.4r. Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu. (Cf. règle 500.4.)

704. Actions basées sur un état

704.1 Les actions basées sur un état sont des actions de jeu qui se déroulent automatiquement chaque fois que certaines conditions (listées ci-dessous) sont remplies. Les actions basées sur un état ne passent pas par la pile.

704.1a. Les capacités qui attendent un certain état du jeu pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions basées sur un état, mais des capacités déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

704.2 Les actions basées sur un état sont vérifiées tout le long de partie et ne sont contrôlées par aucun joueur.

704.3 Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité (cf. règle 117, « Timing et priorité »), le jeu vérifie si les conditions concernant des actions basées sur un état sont remplies, puis effectue toutes les actions basées sur un état applicables, en un unique événement. Si des actions basées sur un état ont été effectuées à la suite d'une vérification, la vérification est répétée. Dans le cas contraire, toutes les capacités déclenchées qui attendent d'être mises sur la pile y sont mises, puis la vérification est répétée. Dès que plus aucune action basée sur un état n'a été effectuée à la suite d'une vérification et que plus aucune capacité déclenchée n'attend d'être mise sur la pile, le joueur approprié reçoit la priorité. Il en va de même lors de l'étape de nettoyage (cf. règle 514), sauf que dans le cas où aucune action basée sur un état n'est effectuée après la première vérification de l'étape et où aucune capacité n'attend d'être mise sur la pile, aucun joueur ne reçoit la priorité et l'étape se termine.

704.4 À la différence des capacités déclenchées, les actions basées sur un état ne prennent pas en compte ce qui se passe pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

***Exemple :** Un joueur contrôle une créature avec la capacité « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de cartes que vous avez en main » et lance un sort dont l'effet est « Défaussez-vous de votre main, puis piochez sept cartes. » L'endurance de la créature sera temporairement égale à 0 au milieu de la résolution du sort, mais reviendra à 7 lorsque le sort aura fini de se résoudre. La créature survivra donc lorsque les actions basées sur un état seront vérifiées. Par contre, une capacité qui se déclenche quand un joueur n'a pas de carte en main rejoint la pile après la résolution du sort, parce qu'elle s'est déclenchée pendant la résolution.*

704.5 Les actions basées sur un état sont les suivantes :

704.5a. Si un joueur a 0 point de vie ou moins, il perd la partie.

704.5b. Si un joueur a tenté de piocher une carte dans une bibliothèque qui ne contient aucune carte depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, il perd la partie.

704.5c. Si un joueur a dix marqueurs poison ou plus, il perd la partie. Ignorez cette règle si vous jouez une partie de Troll à deux têtes. Voyez la règle 704.6b à la place.

704.5d. Si un jeton est dans une autre zone que le champ de bataille, il cesse d'exister.

704.5e. Si la copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si la copie d'une carte est dans une autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister.

- 704.5f.** Si une créature a une endurance inférieure ou égale à 0, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire. La régénération ne peut pas remplacer cet événement.
- 704.5g.** Si une créature a une endurance strictement supérieure à 0, qu'elle a des blessures marquées sur elle, et si le nombre de blessures marquées sur elle est supérieur ou égal à son endurance, cette créature a subi des blessures mortelles et est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- 704.5h.** Si une créature avec une endurance strictement supérieure à 0 a subi des blessures provenant d'une source avec le contact mortel depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, cette créature est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- 704.5i.** Si un Planeswalker a une loyauté égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- 704.5j.** Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires avec le même nom, ce joueur choisit l'un d'entre eux, et les autres sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de « règle des légendes ».
- 704.5k.** Si au moins deux permanents ont le sur-type « du monde », ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire, à l'exception de celui qui a eu le moins longtemps le sur-type « du monde ». En cas d'égalité, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de « règle des mondes. »
- 704.5m.** Si une aura est attachée à un objet illégal ou à un joueur illégal, ou si elle n'est attachée à aucun objet ou joueur, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- 704.5n.** Si un équipement ou une fortification est attaché à un permanent illégal ou à un joueur, il devient détaché de ce permanent ou de ce joueur. Il reste sur le champ de bataille.
- 704.5p.** Si une créature est attachée à un objet ou à un joueur, elle s'en détache et reste sur le champ de bataille. De la même manière, si un permanent qui n'est ni une aura, ni un équipement, ni une fortification est attaché à un objet ou à un joueur, il s'en détache et reste sur le champ de bataille.
- 704.5q.** Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et -1/-1 sur lui, N marqueurs +1/+1 et N marqueurs -1/-1 lui sont retirés, où N est le plus petit nombre entre le nombre de marqueurs +1/+1 et le nombre de marqueurs -1/-1.
- 704.5r.** Si un permanent avec une capacité stipulant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type sur lui a strictement plus de N marqueurs de ce type sur lui, on lui en retire jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'N.
- 704.5s.** Si le nombre de marqueurs sagesse sur un permanent saga est supérieur ou égal à son numéro de chapitre final et si aucune de ses capacités déclenchées de chapitre ne s'est déclenchée sans avoir ensuite quitté la pile, le contrôleur de cette saga la sacrifie. (Cf. règle 715, « Cartes de saga. »)
- 704.5t.** Si le marqueur d'exploration d'un joueur se trouve sur la pièce la plus basse d'une carte de donjon et que cette carte de donjon n'est pas la source d'une capacité de pièce qui s'est déclenchée mais n'a pas encore quitté la pile, le propriétaire de la carte de donjon la retire de la partie. (Cf. règle 309, « Donjons. »)
- 704.6** Certaines variantes de jeu incluent des actions basées sur un état supplémentaires qui ne sont normalement pas applicables :
- 704.6a.** Dans une partie en Troll à deux têtes, si une équipe a 0 point de vie ou moins, cette équipe perd la partie. (Cf. règle 810 « Variante du Troll à deux têtes. »)
- 704.6b.** Dans une partie en Troll à deux têtes, si une équipe a 15 marqueurs poison ou plus, cette équipe perd la partie. (Cf. règle 810 « Variante du Troll à deux têtes. »)
- 704.6c.** Dans une partie en Commander, un joueur qui a subi 21 blessures de combat ou plus de la part d'un même commandant pendant la partie perd la partie. (Cf. règle 903, « Commander »)

704.6d. Dans une partie en Commander, si un commandant est dans un cimetière ou en exil et que cet objet a été mis dans cette zone depuis la dernière fois que les actions basées sur un état ont été vérifiées, son propriétaire peut le mettre dans la zone de commandement. (Cf. règle 903, « Commander. »)

704.6e. Dans une partie d'Archenemy, si une carte de machination non-continue est face visible dans la zone de commandement, et qu'aucune capacité déclenchée d'aucune carte machination est sur la pile ou attend d'être mise sur la pile, alors cette carte de machination est remise face cachée au-dessous du deck de machinations de son propriétaire. (Cf. règle 904 « Archenemy. »)

704.6f. Dans une partie de Planechase, si une carte de phénomène est face visible dans la zone de commandement et qu'elle n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais n'a pas encore quitté la pile, le contrôleur planaire transplane. (Cf. règle 901 « Planechase. »)

704.7 Si plusieurs actions basées sur un état devaient conduire au même résultat en même temps, un unique effet de remplacement les remplacera toutes.

Exemple : Vous contrôlez un Miroir de la liche, qui dit : « Si vous deviez perdre la partie, à la place, mélangez votre main, votre cimetière et tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, piochez ensuite sept cartes et votre total de points de vie devient 20. » Votre bibliothèque contient une carte et vous avez 1 point de vie. Un sort vous fait piocher deux cartes et perdre 2 points de vie. La prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées, vous devriez perdre la partie à cause des règles 704.5a et 704.5b. Au lieu de cela, le Miroir de la liche remplace cette défaite et vous continuez à jouer.

704.8 Si une action basée sur un état fait qu'un permanent quitte le champ de bataille en même temps que d'autres actions basées sur un état sont effectuées, les dernières informations connues du permanent proviennent de l'état de la partie avant que ces actions basées sur un état ne soient effectuées.

Exemple : Vous contrôlez un Louveteau, une créature 1/1 avec la survivance et qui a un marqueur +1/+1 sur lui. Un sort met 3 marqueurs -1/-1 sur le louveteau. Avant que les actions basées sur un état ne soient effectuées, le louveteau avait 1 marqueur +1/+1 et 3 marqueurs -1/-1 sur lui. Après que les actions basées sur un état sont effectuées, le louveteau est dans le cimetière. La dernière fois qu'il était sur le champ de bataille, il avait un marqueur +1/+1 sur lui, donc la survivance ne se déclenchera pas.

705. Jouer à pile ou face

705.1 Un effet qui demande à un joueur de jouer à pile ou face lorsqu'un effet se préoccupe de savoir si un joueur gagne ou perd à pile ou face. Pour jouer à pile ou face, le joueur lance une pièce et annonce « pile » ou « face. » Si l'annonce correspond au résultat du lancer, le joueur gagne le pile ou face. Sinon, il perd le pile ou face. Seul le joueur qui lance la pièce gagne ou perd le pile ou face ; aucun autre joueur n'est impliqué dans le pile ou face.

705.2 Si un effet demande à un joueur de lancer une pièce, et que cet effet cherche uniquement à déterminer si le résultat est pile ou face sans préciser le gagnant ou le perdant du lancer, ce joueur lance une pièce sans rien annoncer. Aucun joueur ne gagne ou ne perd ce genre de pile ou face.

705.3 Les pièces utilisées pour les lancers doivent avoir deux faces, facilement différenciables. Les probabilités que l'une ou l'autre face apparaisse doivent être égales. Si la pièce utilisée ne possède pas un « pile » et un « face » évidents, désignez une face comme étant « pile » et l'autre comme étant « face. » D'autres méthodes aléatoires peuvent remplacer le lancer de pièce, tant qu'il y a deux résultats équiprobables et que tous les joueurs sont d'accord pour changer. Par exemple, le joueur peut lancer un dé ayant un nombre pair de faces et annoncer « pair » ou « impair », ou annoncer que « pair » signifie « pile » et qu'« impair » signifie « face. »

706. Lancer un dé

706.1 Un effet instruisant à un joueur de lancer un dé, spécifie quel type et combien de dés il faut lancer.

706.1a. Un tel effet peut faire référence à un « dé à N faces », « des dés à N faces » ou à un ou plusieurs « dN », où N est un nombre entier positif. Dans tous les cas, le dé doit avoir N résultats de même probabilité, numérotés de 1 à N. Par exemple, un d20 est un dé à vingt faces avec des résultats possibles de 1 à 20.

706.1b. Les joueurs peuvent accepter d'utiliser une autre méthode pour lancer un dé, y compris une méthode numérique, tant que le substitut utilisé a le même nombre de probabilités possibles que le dé spécifié dans l'instruction.

706.2 Après le lancer, le nombre indiqué avant tout modificateur sur la face supérieure du dé est son *résultat naturel*. L'instruction peut inclure des modificateurs du lancer qui s'ajoutent ou se retirent au résultat naturel. Les modificateurs peuvent également provenir d'autres sources. Après avoir pris en compte tous les modificateurs applicables, le nombre final est le résultat du lancer de dé.

706.3 Certaines capacités qui demandent à un joueur de lancer un ou plusieurs dés incluent une table de résultats.

706.3a. La table des résultats apparaît sous forme de graphique avec plusieurs stries. Chaque striation comprend des résultats possibles et un effet associé à ces résultats. Les résultats possibles indiqués peuvent être un seul nombre, une plage de nombres avec deux points de terminaison sous la forme « N1-N2 » ou une plage avec un seul point de terminaison sous la forme « N+ ». Chaque striation du graphique de résultats signifie « Si le résultat était dans cette plage, [effet] ». Après un lancer de dé, utilisez le résultat pour déterminer quel effet répertorié sur la table des résultats se produit.

706.3b. Une instruction de lancer un ou plusieurs dés, toute instruction pour modifier ce lancer imprimée dans le même paragraphe, toute instruction supplémentaire basée sur le résultat du lancer, et le tableau des résultats associé font tous partie d'une seule capacité.

706.3c. Certains effets dans les graphiques de résultats incluent le texte « Lancez à nouveau. » Ce lancer supplémentaire utilise le même type et le même nombre de dés initialement utilisé, y compris tous les modificateurs applicables.

706.4 Certaines capacités qui demandent à un joueur de lancer un ou plusieurs dés n'incluent pas de tableau de résultats. Le texte de ces capacités indiquera comment utiliser les résultats des lancers de dé.

706.5 Si un joueur reçoit l'instruction de lancer deux dés ou plus et d'ignorer le résultat le plus bas, le lancer qui a donné le résultat le plus bas est considéré comme n'ayant jamais eu lieu. Aucune capacité ne se déclenche à cause du lancer ignoré, et aucun effet ne s'applique à ce lancer. Si plusieurs résultats sont à égalité pour le plus bas, le joueur choisit l'un de ces lancers à ignorer.

706.6 Dans une partie de Planechase, lancer le dé planaire déclenchera toute capacité qui se déclenche chaque fois qu'un joueur lance un ou plusieurs dés. Cependant, tout effet qui se réfère au résultat numérique d'un lancer de dé, y compris ceux qui comparent les résultats de ce lancer à d'autres lancers ou à un nombre donné, ignore le lancer du dé planaire. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

707. Copier des objets

707.1 Certains objets deviennent une « copie » d'un sort, d'un permanent ou d'une carte, ou transforment un autre objet en une « copie » d'un sort, d'un permanent ou d'une carte. Certains effets créent un jeton qui est une copie d'un autre objet. (Certaines cartes parmi les plus anciennes étaient imprimées avec la formulation « cherchez une copie. » Cette section ne couvre pas ce genre de cartes, qui ont reçu un nouveau texte dans l'Oracle.)

707.2 Lorsqu'elle copie un objet, la copie acquiert les valeurs copiables de l'objet d'origine et, s'il s'agit d'un objet sur la pile, les choix qui ont été faits lorsqu'il a été lancé ou activé (modes, cibles, valeur de X, s'il est kické, comment il affectera plusieurs cibles, etc.). Les valeurs copiables sont les valeurs issues du texte imprimé sur l'objet (nom, coût de mana, indicateur de couleur, type de carte, sous-type, sur-type, texte de règle, force, endurance, et/ou loyauté), modifiées par les autres effets de copie, par le statut face cachée, par les capacités commençant par « Au moment où ... arrive sur le champ de bataille » ou « Au moment où ... est retourné face visible » qui fixent la force et l'endurance (et qui peuvent également fixer d'autres caractéristiques). Les autres effets (par exemple, les effets de changement de texte et de changement de type), les états, et les marqueurs ne sont pas copiés.

Exemple : Le Bâton chimérique est un artefact avec la capacité « {X} : le Bâton chimérique devient une créature-artefact X/X Construction jusqu'à la fin du tour. » Le Clone est une créature avec la capacité « Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature sur le champ de

bataille. » Après que le Bâton est devenu une créature-artefact 5/5, un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Bâton. Le Clone est un artefact, et non une créature-artefact 5/5. (Cependant, la copie a la capacité du Bâton, et deviendra une créature si cette capacité est activée.)

Exemple : Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Démon grimaçant face cachée (une créature avec Mue {2}{B}{B}). Le Clone est une créature 2/2 incolore, sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Il reste face visible. Son contrôleur ne peut pas payer {2}{B}{B} pour le retourner face visible.

707.2a. Une copie acquiert les couleurs de l'objet qu'elle copie, car il s'agit de valeurs dérivées de son coût de mana ou de son indicateur de couleur. Une copie acquiert les capacités de l'objet qu'elle copie, car il s'agit de valeurs dérivées de son texte de règles. Une copie n'acquiert toutefois pas deux occurrences de chaque capacité (en d'autres termes, elle ne copie pas les capacités et le texte de règle d'un objet pour ensuite obtenir un nouvel exemplaire de chaque capacité de par le texte de règles).

707.2b. Une fois qu'un objet a été copié, changer les valeurs copiables de l'objet original ne changera pas la copie.

707.2c. Si une capacité statique génère un effet continu qui est un effet de copie, les valeurs copiables que l'effet donne sont déterminées uniquement au moment où l'effet commence à s'appliquer.

707.3 Les informations copiées par une copie deviennent ses valeurs copiables, modifiées par le statut de la copie (cf. règle 110.5). Les objets qui copient cet objet utiliseront ces nouvelles valeurs copiables.

Exemple : Le Doppelganger vésuvéen a la capacité « Vous pouvez faire que le Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il ne copie pas la couleur de cette créature et qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez faire que cette créature devienne une copie de la créature ciblée sauf qu'il ne copie pas la couleur de cette créature et qu'il a cette capacité. » »

Un Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Ours runegriffe (créature 2/2 verte sans capacité). Puis un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Doppelganger vésuvéen. Le Clone est un ours 2/2 bleu qui a pour nom Ours runegriffe ainsi que la capacité déclenchée au début de l'entretien du Doppelganger vésuvéen.

Exemple : Tomoya le divulgateur (carte à inversion inversée) devient une copie d'un Nezumi rasdecroc (une carte à inversion non-inversée). Les caractéristiques de Tomoya le divulgateur deviennent celles de Perce-moustaches l'odieux, qui est la version inversée du Nezumi rasdecroc.

Exemple : Un Démon grimaçant (créature avec la mue) face cachée devient une copie d'un Lorien cassebranche (créature 4/1 verte avec le piétinement et mue {G}). Les caractéristiques du Démon grimaçant deviennent celles du Lorien cassebranche. Cependant, comme la créature est face cachée, elle reste une créature 2/2 incolore sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Elle peut être retournée face visible pour {G}. Si elle est retournée face visible, elle aura les caractéristiques du Lorien cassebranche.

Exemple : Un Démon grimaçant (créature avec la mue) face cachée devient une copie d'un Ceux qui vagabondent (créature esprit 1/1 bleue sans la mue). Il s'agira d'un Ceux qui vagabondent face cachée. Il reste une créature 2/2 incolore sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Son contrôleur ne peut pas le retourner face visible en effectuant une action spéciale. Si un effet le retourne face visible, il aura les caractéristiques de Ceux qui vagabondent.

707.4 Certains effets demandent à un permanent qui copie un autre permanent de copier un autre objet, tout en restant sur le champ de bataille. Cette modification ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de sortie du champ de bataille. Elle ne modifie pas non plus les effets (autres que les effets de copie) qui affectent déjà le permanent.

Exemple : Le Changeforme instable a pour capacité « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Changeforme instable devient une copie de cette créature et acquiert cette capacité. » Il est affecté par une

Croissance gigantesque, dont le texte est « La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. » Si une créature arrive sur le champ de bataille plus tard ce tour-ci, le Changeforme instable deviendra une copie de cette créature, mais conservera +3/+3 de la Croissance gigantesque.

707.5 Un objet qui arrive sur le champ de bataille « comme une copie » ou « qui est une copie » d'un autre objet devient une copie au moment où il arrive sur le champ de bataille. Il n'arrive pas sur le champ de bataille pour ensuite devenir une copie de ce permanent. Si le texte copié contient des capacités qui modifient la manière dont cet objet arrive sur le champ de bataille (par exemple, des capacités utilisant « arrive sur le champ de bataille avec » ou « Au moment où [cet objet] arrive sur le champ de bataille »), ces capacités s'appliqueront. Qui plus est, les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la copie pourront se déclencher.

Exemple : Le Béhémoth de Linciel possède les capacités « Évanescence 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « sursis » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « sursis » de cette créature. Si vous ne pouvez pas, sacrifiez-la.) » et « Le Béhémoth de Linciel arrive sur le champ de bataille engagé. » Un Clone qui arrive sur le champ de bataille comme une copie du Béhémoth de Linciel arrivera également sur le champ de bataille engagé et avec deux marqueurs « sursis » sur lui.

Exemple : Le Mur d'augures a pour capacité « Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. » Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Mur d'augures. Le Clone a la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille du Mur d'augures, donc le contrôleur du Clone pioche une carte.

707.6 Lorsqu'un permanent est copié, les choix effectués pour ce permanent ne sont pas copiés. À la place, si un objet arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un autre permanent, le contrôleur de cet objet devra faire tous les choix contenant « Au moment où [cet objet] arrive sur le champ de bataille » pour cet objet.

Exemple : Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Automate évolutif. L'Automate évolutif a, entre autres capacités, « Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. » Le Clone ne copiera pas le type de créature qui a été choisi pour l'Automate. À la place, le contrôleur du Clone devra faire un nouveau choix.

707.7 Si deux capacités liées sont copiées, ces capacités seront liées de la même manière sur l'objet qui les a copiées. Chacune des capacités fait uniquement référence aux actions effectuées ou aux objets affectés par l'autre capacité. Elles ne peuvent être liées à aucune autre capacité que la copie pourrait avoir ou pourrait avoir eu. (Cf. règle 607, « Capacités liées »)

707.8 Quand vous copiez une carte double face, le côté recto d'une carte avec l'assimilation ou un permanent assimilé, seules les caractéristiques de la face qui est actuellement visible sont copiées. (Cf. règle 712, « Cartes double face. » et règle 713, « Cartes avec l'assimilation. »)

707.9 Les effets de copie peuvent inclure des modifications ou des exceptions au processus de copie.

707.9a. Certains effets de copie permettent à la copie d'acquérir une capacité pendant l'opération de copie. Cette capacité devient, pour la copie, une valeur copiable, en plus de toutes les autres capacités qui ont été copiées.

Exemple : Des Elfes Quirionais arrivent sur le champ de bataille et un Changeforme instable les copie. Les valeurs copiables du Changeforme instable deviennent celles des Elfes Quirionais, à part que le Changeforme instable a également la capacité « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Changeforme instable devient une copie de cette créature, excepté qu'il a cette capacité. » Par la suite, un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Changeforme instable. Le Clone copie les nouvelles valeurs copiables du Changeforme instable, y compris la capacité que le Changeforme instable s'est donnée quand il a copié les Elfes Quirionais.

707.9b. Certains effets de copie modifient une caractéristique pendant le processus de copie. L'ensemble final de valeurs de ces caractéristiques deviennent des valeurs copiables de la copie.

Exemple : Copie d'artefact est un enchantement qui dit « Vous pouvez faire que

la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille. Elle est toujours un enchantement. » Elle arrive sur le champ de bataille en tant que copie d'un Djaggernaut. Les valeurs copiables de la Copie d'artefact sont celles du Djaggernaut, avec une modification : ses types sont maintenant artefact, créature et enchantement.

707.9c. Certains effets de copie indiquent spécifiquement qu'ils ne copient pas certaines caractéristiques et que les objets affectés conservent à la place leurs valeurs d'origine. Des effets de copie peuvent également indiquer simplement que certaines caractéristiques ne sont pas copiées.

707.9d. Quand on applique un effet de copie qui ne copie pas une certaine caractéristique, qui conserve une ou plusieurs valeurs originales pour une certaine caractéristique, ou fournit un ensemble spécifique de valeurs pour une certaine caractéristique, on ne copie pas les capacités de définition de caractéristique (cf. règle 604.3) de l'objet copié qui définissent cette caractéristique. Si cette caractéristique est la couleur, aucun indicateur de couleur (cf. règle 204) de cet objet n'est pas copié non plus. Cette règle ne s'applique pas aux effets de copie avec des exceptions qui indiquent que l'objet est un certain type de carte, supertype et/ou sous-type "en plus de ses autres types". Dans ces cas, toute capacité de définition de caractéristique qui définit le type de carte, le supertype et/ou le sous-type est copiée.

Exemple : Le Gargantuesque de vif-argent est une créature qui dit « Vous pouvez faire que le Gargantuesque de vif-argent arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il est 7/7. » Le Gargantuesque de vif-argent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Tarmogoyf, qui a une capacité de définition de caractéristique définissant sa force et son endurance. Le Gargantuesque de vif-argent ne copiera pas cette capacité et il sera donc 7/7.

Exemple : Mimique de Mirelac est une créature qui dit « Vous pouvez faire que le Mimique de Mirelac arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté que c'est un gremlin et un changeforme en plus de ses autres types. » S'il entre sur le champ de bataille comme copie d'une créature avec changelin. Mimique de Mirelac aura changelin et aura tous les types de créature.

707.9e. Certains effets de remplacement qui génèrent un effet de copie incluent une exception qui est un effet supplémentaire plutôt qu'une modification des caractéristiques de l'objet affecté. Si un autre effet de copie est appliqué à cet objet après avoir appliqué celui avec cette exception, l'exception n'a pas lieu.

Exemple : Ego altéré dit « Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui. » Vous choisissez qu'il entre sur le champ de bataille comme une copie de Clone, qui dit « Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, » pour qui aucune créature n'a été choisie à son arrivée sur le champ de bataille. Si vous choisissez ensuite une créature à copier alors que vous appliquez l'effet que l'Ego altéré a gagné en copiant le Clone, l'effet de remplacement de l'Ego altéré ne le fera pas arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1.

707.9f. Certaines exceptions au processus de copie ne s'appliquent que si la copie possède certaines caractéristiques. Pour déterminer si une telle exception s'applique, examinez quelles seraient les caractéristiques du permanent résultant si l'effet de copie était appliqué sans cette exception, en tenant compte de toutes les autres exceptions que cet effet comprend.

Exemple : Moritte des Frimas dit, entre autres, « Vous pouvez faire que Moritte des Frimas arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent que vous contrôlez, excepté qu'il est légendaire et neigeux en plus de ses autres types et, si c'est une créature, il arrive avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui et il a le changelin. » Moritte des Frimas copie un terrain qui est devenu une créature jusqu'à la fin du tour. Il entrerait en tant que permanent non-créature, donc il n'entrera pas avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires et il n'aura pas changelin, même s'il devient une créature plus tard dans le tour.

707.9g. Certains effets de remplacement qui génèrent des effets de copie sont liés à des capacités déclenchées écrites dans le même paragraphe. (Cf. règle 603.11) Si un autre effet de copie est appliqué à cet objet après

avoir appliqué l'effet de copie avec la capacité déclenchée liée, la capacité ne se déclenche pas.

707.10 Copier un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée signifie en mettre une copie sur la pile. Une copie d'un sort n'est pas lancée, et une copie d'une capacité activée n'est pas activée. Une copie d'un sort ou d'une capacité copie toutes les caractéristiques de ce sort ou de cette capacité et toutes les décisions qui ont été prises, dont les modes, les cibles, la valeur de X, ainsi que les coûts supplémentaires et alternatifs. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts »). Les choix normalement faits à la résolution ne sont pas copiés. Si un effet de la copie fait référence aux objets utilisés pour payer ses coûts, il utilise les objets utilisés pour payer les coûts du sort ou de la capacité d'origine. Le propriétaire de la copie d'un sort est le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile. Le contrôleur de la copie d'un sort ou d'une capacité est le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile. Une copie d'un sort est elle-même un sort, même si aucune carte ne lui est associée. Une copie d'une capacité est elle-même une capacité.

Exemple : Un joueur lance une Fourche, en ciblant un Charme d'émeraude. La Fourche a pour texte « Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé, excepté que cette copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » Le Charme d'émeraude est un éphémère vert modal. Quand la Fourche se résout, elle met sur la pile une copie du Charme d'émeraude, sauf que cette copie n'est pas verte, mais rouge. La copie a le même mode que celui choisi pour le Charme d'émeraude d'origine. Elle n'a pas forcément les mêmes cibles, mais seulement parce que la Fourche permet de choisir de nouvelles cibles.

Exemple : Le Jet est un éphémère dont le texte est « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. » et « Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible. » Pour déterminer combien de blessures seront infligées par la copie du Jet, cette copie regarde quelle était la force de la créature sacrifiée pour payer le coût du Jet d'origine.

Exemple : Infusion de solariane est un rituel qui dit « Vous gagnez X points de vie si {G} a été dépensé pour lancer ce sort et X points de vie si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. » Puisque le mana n'est pas un objet, une copie d'Infusion de solariane ne fera gagner aucun point de vie, peu importe le mana qui a été dépensé pour lancer le sort original.

- 707.10a.** Si la copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si la copie d'une carte est dans une autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister. Ce sont des actions basées sur un état. (Cf. règle 704.)
- 707.10b.** Une copie d'une capacité a la même source que la capacité d'origine. Si cette capacité fait référence à sa source par son nom, la copie fait référence à ce même objet, et pas à n'importe quel objet qui aurait le même nom. Les effets qui comptent combien de fois une capacité s'est résolue pendant le tour considèrent que cette capacité et sa copie sont identiques.
- 707.10c.** Certains effets copient un sort ou une capacité et précisent que leur contrôleur peut choisir de nouvelles cibles pour la copie. Ce joueur peut laisser inchangées autant de cibles qu'il le souhaite, même si ces cibles devaient être illégales. S'il décide de changer des cibles, les nouvelles cibles doivent être légales. Une fois que le joueur a décidé quelles seront les cibles de la copie, la copie rejoint la pile avec les cibles choisies.
- 707.10d.** Certains effets copient un sort ou une capacité pour chaque joueur ou objet qu'il « pourrait cibler. » Les copies sont mises sur la pile avec ces cibles dans l'ordre du choix du contrôleur. Si le sort ou la capacité a plus d'une cible, chacune de ces cibles doit être le même joueur ou objet. Si un joueur ou objet n'est pas une cible légale pour chaque occurrence du mot « cible », aucune copie n'est créée pour ce joueur ou objet.
- 707.10e.** Certains effets copient un sort ou une capacité et spécifient une nouvelle cible pour la copie. Si le sort ou la capacité a plus d'une cible, chacune des cibles de la copie doit être ce joueur ou cet objet. Si ce joueur ou cet objet n'est pas une cible légale pour chaque instance du mot « cible, » la copie n'est pas créée.
- 707.10f.** Certains effets copient un sort de permanent. Lorsque cette copie se résout, elle cesse d'être une copie d'un sort et devient un jeton de permanent. (Cf. règle 608.3b.)

707.11 Si un effet fait référence à un permanent par son nom, cet effet retrouve ce permanent, même s'il change de nom ou devient une copie d'autre chose.

Exemple : Un Changeforme instable copie un Armodon affolé. L'Armodon affolé a la capacité « {G} : L'Armodon affolé gagne +3/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Détruisez l'Armodon affolé au début de la prochaine étape de fin. N'activez qu'une seule fois par tour. » Si cette capacité du Changeforme est activée, le Changeforme sera détruit au début de la prochaine étape de fin, même si ce n'est plus une copie de l'Armodon affolé à ce moment-là.

707.12 Un effet qui demande à un joueur de lancer une copie d'un objet (et pas juste copier un sort) suit les règles qui régissent le lancement des sorts, sauf que cette copie est créée dans la même zone dans laquelle est l'objet puis est lancée pendant la résolution d'un autre sort ou d'une autre capacité. Lancer une copie d'un objet suit les étapes 601.2a-h de la règle 601, « Lancer des sorts », puis la copie devient lancée. Une fois lancée, la copie est un sort sur la pile et, comme tel, peut se résoudre ou être contrecarré.

707.13 Une carte (Garth le Borgne) demande à un joueur de créer la copie d'une carte définie par son nom plutôt qu'en indiquant un objet à copier. Pour ce faire, le joueur utilise la référence de la carte Oracle pour déterminer les caractéristiques de la copie et crée la copie en dehors de la partie.

708. Sorts et permanents face cachée

708.1 Certaines cartes permettent à des sorts et à des permanents d'être face cachée.

708.2 Les sorts face cachée et les permanents face cachée n'ont pas d'autres caractéristiques que celles listées par la capacité ou les règles permettant à ce sort ou à ce permanent d'être face cachée. Les caractéristiques listées sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus, » et la règle 707, « Copier des objets. »)

708.2a. Si un permanent face visible est retourné face cachée par un sort ou par une capacité qui ne liste aucune caractéristique pour cet objet, il devient une créature 2/2 face cachée, sans texte, sans nom, sans sous-type et sans coût de mana. Un permanent qui arrive sur le champ de bataille face cachée a ces mêmes caractéristiques à moins qu'il en soit précisé autrement par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille face cachée ou qui l'a autorisé à être lancé face cachée. Ces valeurs sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet.

708.3 Les objets qui sont mis sur le champ de bataille face cachée sont retournés face cachée avant d'entrer sur le champ de bataille, ainsi les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de ce permanent ne se déclencheront pas (pour les capacités déclenchées) ou n'auront pas d'effet (pour les capacités statiques).

708.4 Les objets qui sont lancés face cachée sont retournés face cachée avant d'être mis sur la pile, et donc les effets qui se soucient des caractéristiques d'un sort ne voient que les caractéristiques du sort face cachée. Les effets ou les interdictions qui devraient s'appliquer au lancement d'un objet avec ces caractéristiques (et non pas les caractéristiques de l'objet face visible) sont appliqués au lancement de cet objet. Le permanent que ce sort devient sera un permanent face cachée.

708.5 À tout moment, vous pouvez regarder un sort face cachée que vous contrôlez sur la pile ou un permanent face cachée que vous contrôlez (même s'il est hors-phase). Vous ne pouvez pas regarder les cartes face cachée dans les autres zones ni les sorts ou les permanents face cachée contrôlés par les autres joueurs.

708.6 Si vous contrôlez plusieurs sorts face cachée ou plusieurs permanents face cachée, vous devez vous assurer à tout moment que chacun puisse être facilement différencié des autres. Entre autres choses, on doit toujours pouvoir savoir quelle capacité ou règle a amené les permanents à être face cachée, l'ordre dans lesquels les sorts ont été lancés, l'ordre dans lequel les permanents face cachée sont arrivés sur le champ de bataille, quelles créatures ont attaqué le dernier tour et toute autre différence entre deux permanents ou sorts face cachée. Parmi les moyens de différencier les objets face cachée, on peut utiliser des marqueurs ou des dés pour les identifier, ou on peut les disposer clairement dans l'ordre sur la table.

708.7 Les capacités ou les règles qui permettent à un permanent d'être face cachée peuvent aussi permettre à son contrôleur de le retourner face visible. Normalement, les sorts ne peuvent être retournés face visible.

708.8 Dès qu'un permanent face cachée est retourné face visible, ses valeurs copiables redeviennent ses valeurs copiables normales. Les effets qui s'appliquaient au permanent face cachée s'appliquent toujours au permanent face visible. Les capacités reliées au fait que ce permanent arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas et n'ont aucun effet, étant donné que le permanent était déjà sur le champ de bataille.

708.9 Si un permanent face cachée ou un composant face cachée d'un permanent fusionné se déplace depuis le champ de bataille vers n'importe quelle autre zone, son propriétaire doit le révéler à tous les joueurs lorsqu'il le déplace. Si un sort face cachée se déplace depuis la pile vers n'importe quelle zone autre que le champ de bataille, son propriétaire doit le révéler à tous les joueurs lorsqu'il le déplace. Si un joueur quitte la partie, tous les permanents face cachée, les composants face cachée issus de permanents fusionnés et sorts face cachée contrôlés par ce joueur doivent être révélés à tous les joueurs. À la fin de chaque partie, tous les sorts, les composants face cachée issus de permanents fusionnés et les permanents face cachée doivent être révélés à tous les joueurs.

708.10 Si un permanent face cachée devient la copie d'un autre permanent, ses valeurs copiables deviennent celles de ce permanent, telles que modifiées par son statut face cachée. Ses caractéristiques restent donc inchangées : ce sont celles définies par la capacité ou par les règles qui lui ont permis d'être retourné face cachée. Cependant, s'il est retourné face visible, ses valeurs copiables deviennent celles de l'autre permanent. (Cf. règle 707.3.)

708.11 S'il se trouve qu'un permanent face cachée a une capacité « Au moment où [ce permanent] est retourné face visible... » après qu'il a été retourné face visible, cette capacité est appliquée pendant que le permanent est retourné face visible, et non pas après.

709. Cartes doubles

709.1 Les cartes doubles ont deux faces imprimées sur la même carte. Le dos d'une carte double est un dos normal de carte de *Magic*.

709.2 Même si les cartes doubles ont deux moitiés qui peuvent être lancées, chaque carte double est uniquement une carte. Par exemple, un joueur qui a pioché ou s'est défaussé d'une carte double a pioché ou s'est défaussé d'une seule carte et non deux.

709.3 Un joueur choisit quelle moitié d'une carte double il lance avant de la mettre sur la pile.

709.3a. Seulement la moitié choisie est considérée pour vérifier si elle peut être lancée. Seulement cette moitié est considérée comme étant mise sur la pile.

709.3b. Tant qu'une carte double est un sort sur la pile seules les caractéristiques de la moitié en train d'être lancée existent. Les caractéristiques de l'autre moitié sont traitées comme si elles n'existaient pas.

709.3c. Un effet peut créer une copie d'une carte double et permettre à un joueur de la lancer. Cette copie garde les caractéristiques des deux moitiés séparées en mêmes deux moitiés que la carte d'origine. (Cf. règle 707.12)

709.4 Dans toutes les zones excepté la pile, les caractéristiques d'une carte double sont celles de ses deux moitiés combinées. Ceci est un changement par rapport aux règles précédentes.

709.4a. Chaque carte double a deux noms. Si un effet demande à un joueur de choisir le nom d'une carte et que le joueur souhaite choisir le nom d'une carte double, le joueur doit choisir un des deux noms et non les deux. Un objet a le nom choisi si un de ses noms est le nom choisi.

709.4b. Le coût de mana d'une carte double est la combinaison des coûts de mana des deux moitiés. La couleur et la valeur de mana d'une carte double sont déterminés par son coût de mana. Un effet qui se réfère spécifiquement aux symboles dans le coût de mana d'une carte double voit les symboles séparés plutôt que le coût de mana en entier.

Exemple : Assaillement // Barrissement a un coût de mana de $\{3\}\{R\}\{G\}$. C'est une carte rouge et verte avec une valeur de mana de 5. Si vous lancez Assaillement, c'est une carte rouge qui a une valeur de mana de 1.

Exemple : Feu // Glace a un coût de mana de $\{2\}\{U\}\{R\}$. Il a le même coût en mana qu'Augure de vapeur, mais un effet tel que celui de Jegantha, la Source voit

qu'il contient deux fois le symbole de mana {1}.

709.4c. Une carte double a chaque type de carte indiqué sur chacune de ses moitiés et chaque capacité dans chacun des encadrés de texte.

709.4d. Les caractéristiques d'une carte double fusionnée sur la pile sont également celles de ses deux moitiés combinées.(cf. règle 702.102, « Fusion. »)

710. Cartes à inversion

710.1 Les cartes à inversion ont une carte séparée en deux parties. Le texte qui apparaît sur la partie supérieure droite de la carte définit les caractéristiques normales de la carte. Des caractéristiques supplémentaires alternatives apparaissent sur la partie inférieure de la carte, à l'envers. Le dos d'une carte à inversion est un dos normal de carte de *Magic*.

710.1a. La partie supérieure d'une carte à inversion contient le nom, l'encadré de texte, la ligne de type, la force et l'endurance normaux de la carte. L'encadré de texte contient généralement une capacité qui provoque « l'inversion » du permanent si certaines conditions sont remplies.

710.1b. La partie inférieure d'une carte à inversion contient un nom, un encadré de texte, une ligne de type, une force et une endurance alternatifs. Ces caractéristiques ne sont utilisées que si le permanent est sur le champ de bataille et seulement s'il est inversé.

710.1c. La couleur et le coût de mana d'une carte à inversion ne changent pas si le permanent est inversé. De même, tout changement provoqué par des effets externes s'applique toujours.

710.2 Dans chaque zone autre que le champ de bataille, et aussi sur le champ de bataille avant l'inversion du permanent, une carte à inversion n'a que les caractéristiques normales de la carte. Une fois que le permanent est inversé, son nom, son encadré de texte, sa ligne de type, sa force et son endurance normaux ne s'appliquent pas et les versions alternatives de ces caractéristiques s'appliquent à la place.

Exemple : Akki coureur des laves est une créature non-légitime qui s'inverse pour devenir une créature légendaire nommée Tok-Tok, né du volcan. Un effet qui dit « Cherchez une carte légendaire dans votre bibliothèque » ne peut pas trouver cette carte à inversion. Un effet qui dit « Les créatures légendaires gagnent +2/+2 » n'affecte pas Akki coureur des laves, mais affecte bel et bien Tok-Tok.

710.3 Vous devez vous assurer que l'on voit clairement à tout moment si le permanent que vous contrôlez est inversé ou non, à la fois quand il est engagé et quand il est dégagé. Les méthodes usuelles pour faire la distinction entre les permanents inversés et les non-inversés incluent d'utiliser des dés ou des pièces pour marquer les objets inversés.

710.4 Inverser un permanent est un processus à sens unique. Une fois qu'un permanent est inversé, il est impossible de l'inverser à nouveau. Cependant, si un permanent inversé quitte le champ de bataille, il ne garde aucune mémoire de son statut. (Cf. règle 110.5.)

710.5 Si un effet demande à un joueur de choisir le nom d'une carte et que ce joueur veut choisir le nom alternatif d'une carte à inversion, il peut le faire.

711. Cartes de monteur de niveau

711.1 Chaque carte de monteur de niveau a un encadré de texte strié et trois cartouches force/endurance. L'encadré de texte d'une carte de monteur de niveau contient deux symboles de niveau.

711.2 Un symbole de niveau est une capacité mot-clé qui représente une capacité statique. Le symbole de niveau comporte soit une série de chiffres, indiquée ici par « N1-N2 », soit un seul suivi d'un signe plus, indiqué ici par « N3+. » Toute capacité imprimée dans la même partie striée qu'un symbole de niveau fait partie de sa capacité statique. C'est vrai aussi du cartouche force/endurance imprimé dans la même partie striée, indiqué ici par « [P/T]. »

711.2a. « {NIVEAU N1-N2} [Capacités] [P/T] » signifie « Tant que cette créature a au moins N1 marqueurs «

niveau » sur elle, mais pas plus de N2 marqueurs « niveau » sur elle, elle a une force et une endurance de base [P/T] et elle a [capacités]. »

711.2b. « {NIVEAU N3+} [Capacités] [P/T] » signifie « Tant que cette créature a au moins N3 marqueurs « niveau » sur elle, elle a une force et une endurance de base [P/T] et elle a [capacités]. »

711.3 Les parties striées de l'encadré de texte n'ont aucun autre rôle que de clairement démarquer les capacités et le cartouche force/endurance associés à chaque symbole de niveau. Les cartes de monteur de niveau ont chacune un seul encadré de texte.

711.4 Toute capacité qu'une carte de monteur de niveau possède qui n'est pas précédée par un symbole de niveau est traitée normalement. En particulier, chaque permanent monteur de niveau a sa capacité de montée de niveau (cf. 702.87) à tout moment. Elle peut être activée quel que soit le nombre de marqueurs « niveau » sur ce permanent.

711.5 Si le nombre de marqueurs « niveau » sur une créature avec la montée de niveau est inférieur à N1 (le premier nombre imprimé dans son symbole {NIVEAU N1-N2}), elle a la force et l'endurance indiquée dans son premier cartouche force/endurance.

711.6 Dans chaque zone autre que le champ de bataille, une carte de monteur de niveau a la force et l'endurance indiquées dans son premier cartouche force/endurance.

711.7 Certains enchantements ont le sous-type Classe et les capacités associées qui leur donnent un niveau de classe. Ce ne sont pas des capacités de monteur de niveau et les niveaux de classe n'interagissent pas avec les marqueurs de niveau. (Cf. règle 717, « Cartes de classe. »)

712. Cartes double face

712.1 Chaque carte double face a une face de carte *Magic* de chaque côté au lieu d'avoir une face de carte *Magic* d'un côté et un dos de carte *Magic* de l'autre. Il existe deux types de cartes double face. Les *cartes double face transformables* incluent des capacités sur une ou les deux faces, qui permettent à la carte de se « transformer » (la retourner sur son autre face) ou de permettre à la carte d'être lancée « transformée » ou d'entrer sur le champ de bataille « transformée » (avec le verso face visible). Les *cartes double face modales* ont deux faces indépendantes l'une de l'autre et elles ne peuvent pas se transformer.

712.1a. Le recto d'une carte double face transformable est marqué par une icône recto dans son coin supérieur gauche. Sur les cartes double face de *Magic Origines*® et *Magic 2019*, l'icône recto est une icône Planeswalker modifiée. Sur des cartes des blocs d'extension *Innistrad*®, *Ténèbres sur Innistrad* et *Innistrad : la Chasse de Minuit, tout comme sur Ulrich* de la Krallenhorde de la *Lune Hermétique*™, l'icône recto est un soleil. Sur les autres cartes double face de l'extension *Lune Hermétique*, l'icône recto est une pleine lune. Sur les cartes d'*Ixalan*™ et *Les combattants d'Ixalan*™, l'icône recto est un compas rose.

712.1b. Le verso d'une carte double face transformable est marqué par une icône verso dans son coin supérieur gauche. Sur les cartes double face de *Magic Origines* et *Magic 2019*, l'icône verso est une icône Planeswalker complète. Sur des cartes des blocs d'extension *Innistrad*, *Ténèbres sur Innistrad* et *Innistrad : la Chasse de Minuit, tout comme sur Ulrich* de la Krallenhorde de la *Lune Hermétique*, l'icône verso est un croissant de lune. Sur les autres cartes double face de la *Lune Hermétique*, l'icône verso est une image stylisée d'Emrakul. Sur les cartes d'*Ixalan* et *Les combattants d'Ixalan*, l'icône verso est un terrain.

712.1c. Le recto d'une carte double face transformable, dont le verso est une créature, a la force et l'endurance du verso imprimées en gris au-dessus de la case de force et d'endurance. Il s'agit d'un texte de rappel qui n'a aucune conséquence sur le jeu.

712.1d. Le recto d'une carte double face modale est représenté par un symbole de face recto dans son coin supérieur gauche. Le symbole de la face recto est un seul triangle noir à l'intérieur d'une larme inclinée sur le côté.

712.1e. Le verso d'une carte double face modale est représenté par un symbole de face verso dans son coin

supérieur gauche. Le symbole de la face verso est composé de deux triangles blancs à l'intérieur d'une larme inclinée sur le côté.

712.1f. Chaque face d'une carte double face modale comprend un encart d'indication dans le coin inférieur gauche avec des informations sur la face opposée. Il s'agit d'un texte de rappel qui n'a aucune conséquence sur le jeu.

712.1g. Les cartes avec l'assimilation ont un côté avec une carte *Magic* et la moitié d'une carte *Magic* géante sur l'autre. Ce ne sont pas des cartes double face et sont soumises à leurs propres ensembles de règles. (Cf. règle 713, « Cartes avec l'assimilation. »)

712.2 Les joueurs qui ont le droit de regarder une carte double face peuvent regarder les deux faces.

712.3 Les joueurs doivent s'assurer que les cartes double face se trouvant dans une zone privée ne peuvent pas être distinguées des autres cartes de la même zone. Pour ce faire, le propriétaire d'une carte double face peut utiliser des protège cartes entièrement opaques et/ou remplacer la carte par une carte de substitution (cf. règle 713). Les tournois homologués ont des règles supplémentaires sur comment jouer avec des cartes double face. (Cf. règle 100.6.)

712.4 Chaque face d'une carte double face a ses propres caractéristiques.

712.4a. Tant qu'une carte double face est en dehors de la partie ou dans une autre zone que le champ de bataille ou la pile, elle n'a que les caractéristiques de son recto.

712.4b. Normalement, un sort double face transformable a sa face recto visible lorsqu'il est sur la pile et n'a que les caractéristiques de sa face recto. Cependant, si un effet permet à un joueur de lancer une carte double face transformable « transformée », le sort qui en résulte aura son verso face visible et n'aura que les caractéristiques de son verso. Sa valeur de mana est calculée en utilisant le coût de mana de sa face recto. Une copie d'un sort double face transformable avec son verso face visible a une valeur de mana de 0.

712.4c. Tant qu'un permanent double face transformable a son recto face visible, il n'a que les caractéristiques de sa face recto.

712.4d. Tant qu'un permanent double face transformable a son verso face visible, il n'a que les caractéristiques de son verso. Cependant, sa valeur de mana est calculée en utilisant le coût de mana de son recto. Si un permanent copie le verso d'une carte double face transformable (même si la carte qui représente cette copie est elle-même une carte double face), la valeur de mana de ce permanent est 0.

712.4e. Tant qu'un sort double face modal est sur la pile ou qu'un permanent double face modal est sur le champ de bataille, il n'a que les caractéristiques de la face visible.

712.5 Seuls les permanents représentés par des cartes double face transformables peuvent se transformer. (Cf. règle 701.28, « Transformer. ») Si un sort ou une capacité demande à un joueur de transformer un permanent qui n'est pas représenté par une carte double face transformable, rien ne se passe.

Exemple : Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de la Meute Sangsavage (le verso d'une carte double face transformable). Le Clone sera une copie de la Meute Sangsavage. Comme le clone n'est pas une carte double face transformable, il ne peut pas se transformer.

Exemple : Un joueur lance un Cytoforme, qui fait d'un Hors-La-Loi de Kruin (le recto d'une carte double face transformable) devient une copie d'une Avant-garde d'élite (une créature Humain et Soldat 2/1) jusqu'à la fin du tour. Le joueur lance ensuite Brumelune qui indique, entre autres, « Transformez tous les humains ». Comme la copie de l'Avant-garde d'élite est une carte double face transformable, elle se transformera. Le permanent résultant aura son verso visible mais il sera toujours une copie de l'Avant-garde d'élite ce tour-ci.

Exemple : Un joueur contrôle une Gredine de Florenoire, un humain et gremlin qui est le recto d'une carte double face modale. En résolvant Brumelune, la Gredine de Florenoire ne se transforme pas.

712.6 Si un sort ou une capacité demande à un joueur de transformer un permanent, et que la face vers lequel ce

permanent se transformerait est représenté par un éphémère ou un rituel, rien ne se produit.

- 712.7** Si une carte double face transformable est lancée comme un sort, elle est mise sur la pile avec son recto face visible par défaut. Si une carte double face transformable est lancée « transformée », elle est mise sur la pile avec son verso face visible. Un joueur qui lance une carte double face modale en tant que sort choisit quelle face il lance avant de la mettre sur la pile. Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)
- 712.7a.** Seule la face qui sera face visible sur la pile est évaluée pour déterminer si elle peut être lancée. Seule cette face est considérée comme mise sur la pile.
- 712.7b.** Si une capacité de la face recto d'une carte double face transformable permet de la lancer « transformée », cette capacité est également prise en compte lors de l'évaluation de ce sort, pour déterminer s'il peut être lancé. Il s'agit d'une exception à la règle 712.7a.
- 712.8** Un joueur décidant de jouer une carte double face modale en tant que terrain choisit une de ses faces qui est un terrain avant de mettre la carte sur le champ de bataille. Elle entre sur le champ de bataille avec ce côté face visible. (Cf. règle 305, « Terrains. »)
- 712.9** Par défaut, un sort double face transformable qui devient un permanent en se résolvant est mis sur le champ de bataille avec la même face visible que celle qui était face visible sur la pile. Certaines capacités peuvent faire en sorte qu'un sort double face transformable avec son recto face visible sur la pile entre sur le champ de bataille transformé.
- 712.10** Une carte double face mise sur le champ de bataille depuis une autre zone que la pile arrive sur le champ de bataille face recto par défaut.
- 712.10a.** Si un sort ou une capacité place une carte double face transformable sur le champ de bataille « transformée », elle arrive sur le champ de bataille avec son verso face visible. Si un joueur est instruit de mettre sur le champ de bataille transformée une carte qui n'est pas une carte double face transformable, cette carte reste dans sa zone actuelle.
- 712.10b.** Si un joueur est chargé de mettre une carte double face modale sur le champ de bataille et que sa face recto n'est pas une carte de permanent, la carte reste dans sa zone actuelle.
- 712.11** Si un effet autorise un joueur à lancer une carte double face comme un sort de créature face cachée, ou si une carte double face entre sur le champ de bataille face cachée, elle aura les caractéristiques données par la règle ou l'effet qui a amené la carte à être face cachée. Cette carte reste cachée, par l'utilisation d'une carte de substitution face cachée (cf. règle 714) et/ou des protège cartes opaques. (Cf. règle 708, « Sorts et permanents face cachée. »)
- 712.11a.** Tant qu'il est face cachée, un permanent double face transformable ne peut pas se transformer. S'il est retourné face visible, il aura son côté recto visible.
- 712.12** Les permanents double face ne peuvent pas être retournés face cachée. Si un sort ou une capacité essaie de retourner un permanent double face cachée, rien ne se passe.
- 712.13** Une carte double face exilée face cachée, son identité doit continuer à être cachée en utilisant une carte de substitution face cachée et/ou des protège cartes opaques. (Cf. règle 714, « Carte de substitution. »)
- 712.14** Quand un permanent double face transformable se transforme, il ne devient pas un nouvel objet. Tout effet qui s'appliquait à ce permanent continuera de s'y appliquer après sa transformation.
Exemple : Un effet donne au Forgeron du village (le recto d'une carte double face transformable) +2/+2 jusqu'à la fin du tour et le Forgeron du village se transforme ensuite en Crocdefefer. Crocdefefer continuera d'avoir +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
- 712.15** Si un effet demande à un joueur de choisir le nom d'une carte, ce joueur peut nommer n'importe quelle face de son choix d'une carte double face, mais pas les deux.
- 712.16** Si une carte double face transformable a une capacité « Au moment où [ce permanent] se transforme ... » une

fois qu'il est transformé, cette capacité est appliquée pendant que ce permanent se transforme, pas après.

713. Cartes avec l'assimilation

713.1 Une carte avec l'assimilation a une face de carte Magic d'un côté et la moitié d'une carte Magic géante de l'autre. Elle n'a pas de verso de carte *Magic*.

713.1a. Il y a trois paires de cartes avec l'assimilation spécifiques. Chaque paire avec l'assimilation est constituée de deux cartes spécifiques dont les versos se combinent pour former un recto de carte Magic géante : les Charognards de minuit et les Rats du graf s'assimilent pour former l'Hôte bruyant ; la Garnison de Hanweir et les Remparts de Hanweir s'assimilent pour former Hanweir, le comté grouillant ; et Bruna, la lumière pâlisante et Gisela, la lame brisée s'assimilent pour former Brisela, voix des cauchemars.

713.1b. Une carte avec l'assimilation n'est pas une carte double face. Sa face verso ne peut pas être lancée ou mise sur le champ de bataille, et elle ne peut se transformer ni arriver sur le champ de bataille transformée (cf. règle 712, « Cartes double face »).

713.2 Une carte de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui exile cet objet et son homologue, et les assimile. Pour assimiler les deux cartes d'une paire avec l'assimilation, mettez-les sur le champ de bataille avec leurs versos visibles et combinés (cf. règle 701.37, « Assimilation »). Le permanent qui en résulte est un objet unique représenté par deux cartes.

713.3 Le recto de chaque carte avec l'assimilation et la face combinée formée par une paire avec l'assimilation ont chacune leurs propres caractéristiques.

713.3a. Tant qu'une carte avec l'assimilation se trouve en dehors de la partie, dans une zone autre que sur le champ de bataille, ou sur le champ de bataille avec son recto visible, elle n'a que les caractéristiques de son recto.

713.3b. Tant que les deux cartes d'une paire avec l'assimilation sont sur le champ de bataille en tant que permanent assimilé, l'objet représenté par ces cartes a uniquement les caractéristiques de leurs versos combinés, mais sa valeur de mana est la somme des valeurs de mana de leurs rectos. Si un permanent copie un permanent assimilé, la valeur de mana de la copie est 0 (cf. règle 202.3c).

713.3c. Toute chose qui nécessite des informations sur une carte avec l'assimilation voit uniquement les informations présentes sur la face qui est actuellement visible.

Exemple : un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de l'Hôte bruyant (les versos combinés d'une paire avec l'assimilation). Il a les caractéristiques de l'Hôte bruyant, même si l'objet qu'il devient est représenté par une seule carte, et sa valeur de mana est 0.

713.4 Si un permanent assimilé quitte le champ de bataille, un seul permanent quitte le champ de bataille et deux cartes sont mises dans la zone appropriée.

Exemple : l'Hôte bruyant, un permanent assimilé, meurt. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'une créature meurt » se déclenche une fois. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'une carte est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne » se déclenche deux fois.

713.4a. Si un permanent assimilé est mis dans le cimetière ou la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur peut disposer les deux cartes qui le représentaient dans n'importe quel ordre. S'il est mis dans la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur ne révèle pas l'ordre.

713.4b. Si un joueur exile un permanent assimilé, il détermine le timestamp relatif des deux cartes à ce moment-là. C'est une exception au processus décrit dans la règle 613.7k.

Exemple : le Répliquant est une carte avec les capacités « Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. » et « Tant que la carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme. » Au moment

où la première capacité du Répliquant exile l'Hôte bruyant, un permanent assimilé, le contrôleur du Répliquant choisit quelle est la dernière carte de créature exilée par le Répliquant : les Charognards de minuit ou les Rats du graf.

713.4c. Si un effet peut trouver le nouvel objet qu'un permanent assimilé devient au moment où il quitte le champ de bataille, il trouve les deux cartes (cf. règle 400.7). Si cet effet implique que des actions affectent ces cartes, ces actions affectent chacune de ces cartes.

Exemple : le *Parcours fantasmagorique* est un éphémère qui dit « Exilez la créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle. » Un joueur lance le *Parcours fantasmagorique* ciblant l'Hôte bruyant, un permanent assimilé. L'Hôte bruyant est exilé. Au début de la prochaine étape de fin, les *Charognards de minuit* et les *Rats du graf* sont tous deux renvoyés sur le champ de bataille, avec chacun un marqueur +1/+1 sur eux.

Exemple : le *Décès trompeur* est une aura avec la capacité « Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. » Un Hôte bruyant enchanté par le *Décès trompeur* meurt. La capacité déclenchée renvoie à la fois les *Charognards de minuit* et les *Rats du graf* sur le champ de bataille.

Exemple : la *cuve de mimétisme* est un artefact qui dit en partie « Quand une créature non jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. » Un Hôte Bruyant meurt. Quand la capacité déclenchée de la *cuve de mimétisme* se résout, son contrôleur effectue un seul choix et les deux cartes représentant l'Hôte bruyant sont exilées ou non.

713.4d. Si un permanent assimilé se déplace dans une autre zone, les deux cartes se déplacent vers cette zone. Si plusieurs effets de remplacement devaient s'appliquer au changement de zone, en appliquer un à l'une des deux cartes affecte les deux cartes. Si le permanent assimilé est un commandant, il peut échapper à cette règle (cf. 903.9a).

Exemple : la *Ligne ley du vide* est un enchantement qui dit, entre autres, « Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place. ». La *Roue du soleil et de la lune* est une aura avec « Enchanter : joueur » et la capacité « Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place. » Si le contrôleur de l'Hôte bruyant est affecté par les effets de ces deux cartes, ce joueur choisit un effet à appliquer à l'événement, et les *Charognards de minuit* et les *Rats du graf* sont tous deux déplacés dans la zone appropriée.

713.4e. Si un effet cherche à savoir le nombre d'objet qui a changé de zone, un permanent assimilé parmi ces objets compte pour un objet qui a été déplacé. Si un effet a besoin de savoir le nombre de cartes qui ont changé de zone, un objet assimilé compte pour 2 cartes.

713.5 Les joueurs qui sont autorisés à regarder une carte avec l'assimilation peuvent aussi regarder la moitié des versos combinés. Les joueurs peuvent accéder à tout moment au texte Oracle pour voir l'autre membre de la paire avec l'assimilation ainsi que la face combinée (cf. règle 108.1).

713.6 Dans le deck d'un joueur, les cartes avec l'assimilation peuvent être représentées par des cartes Liste (cf. règle 714, « Cartes de substitution »).

713.7 Si une carte avec l'assimilation est lancée comme un sort, elle est mise sur la pile avec son recto visible (cf. règle 601, « Lancer des sorts »).

713.8 Une carte avec l'assimilation arrive sur le champ de bataille avec son recto visible à moins qu'elle ne soit assimilée avec son homologue.

713.9 Si un effet permet à un joueur de lancer une carte avec l'assimilation comme un sort face cachée, ou si une carte avec l'assimilation arrive sur le champ de bataille face cachée, elle aura les caractéristiques qui lui sont conférées par la règle ou l'effet qui fait qu'elle est face cachée. Pour qu'une telle carte reste cachée, il faut utiliser une carte de substitution face cachée ou des protège-cartes opaques (cf. règle 708, « Sorts et permanents »).

face cachée »).

713.10 Les cartes avec l'assimilation sur le champ de bataille et les permanents assimilés ne peuvent pas être retournés face cachée. Si un sort ou une capacité tente de retourner face cachée un tel permanent, rien ne se passe.

713.11 Si un effet instruit un joueur de choisir le nom d'une carte, ce joueur peut choisir le nom du recto d'une carte avec l'assimilation ou les versos combinés d'une paire avec l'assimilation.

714. Cartes de substitution

714.1 Une carte de substitution est un supplément de jeu qui peut être utilisé pour représenter une carte double face ou une carte avec l'assimilation. Une carte de substitution a un dos de carte *Magic* normal.

714.2 Chaque carte de remplacement doit clairement indiquer le nom d'au moins la face avant de la carte qu'elle représente. D'autres informations de la carte imprimée (comme par exemple, le type de carte, le coût de mana, la force et l'endurance) peuvent également être écrites sur la carte de remplacement.

714.2a. Certaines cartes de substitution listent les noms et coûts de mana des cartes qu'elles peuvent représenter. L'un des cercles doit être explicitement marqué pour indiquer quelle carte représente la carte de substitution. Ce style de carte de substitution se trouve dans les produits *Magic* sortis entre 2011 et 2018.

714.2b. Certaines cartes de substitution représentent une carte spécifiquement listée. Ce style de carte de substitution se trouve dans la version *Édition de base 2019* et représente la carte Nicol Bolas, le Ravageur.

714.2c. Certaines cartes de substitution peuvent représenter n'importe quelle carte double face modale. Ces cartes de substitution comportent les symboles de face avant et arrière sur la face avant de la carte. Pour utiliser l'une d'elles, écrivez le nom de chaque face de la carte qu'elle représente. Ce style de carte de substitution se trouve dans l'édition la *Renaissance de Zendikar*.

714.3 Si une carte de substitution est utilisée dans un deck, la carte qu'elle représente est mise de côté avant le début de la partie (cf. règle 103.2a) et doit rester à portée et disponible au cours de la partie. Une carte de substitution ne peut être incluse dans un deck à moins de représenter une carte double face ou une carte avec l'assimilation.

714.4 Pour tout besoin du jeu, la carte de substitution est considérée comme étant la carte qu'elle représente.

714.5 Si la carte de substitution est face recto dans une zone publique, elle doit être mise de côté et la carte double face ou la carte avec l'assimilation qu'elle représente doit être utilisée à la place.

715. Cartes de saga

715.1 Chaque carte de saga a un encadré de texte compartimenté contenant un nombre de symboles de chapitre. Son illustration est orientée verticalement sur le côté droit de la carte, et sa ligne de type est en bas de la carte.

715.2 Un symbole de chapitre est une capacité mot-clé qui représente une capacité déclenchée que l'on appelle une *capacité de chapitre*.

715.2a. Un symbole de chapitre contient un chiffre romain, indiqué ici comme « {Nr}. » Le numéro I représente 1, II représente 2, et III représente 3, et ainsi de suite.

715.2b. « {Nr}—[Effet] » signifie « Quand un ou plusieurs marqueurs sagesse sont mis sur cette saga, si le nombre de marqueurs sagesse était inférieur à N et est devenu supérieur ou égal à N, [effet]. »

715.2c. « {Nr1},{Nr2}—[Effet] » est la même chose que « {Nr1}—[Effet] » et « {Nr2}—[Effet] ».

715.2d. Le *numéro final de chapitre* d'une saga est la plus grande valeur parmi les capacités de chapitre qu'elle possède. Si d'une manière ou d'une autre une saga ne possède pas de chapitre, son numéro final de chapitre est 0.

715.3 Les sagas utilisent les marqueurs sagesse pour suivre leur progrès.

715.3a. Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur sagesse dessus.

715.3b. Au moment où la phase d'avant combat d'un joueur commence, ce joueur met un marqueur sagesse sur chaque saga qu'il contrôle. Cette action obligatoire de tour n'utilise pas la pile.

715.4 Si le nombre de marqueurs sagesse sur un permanent saga est supérieur ou égal à son numéro de chapitre final et si aucune de ses capacités déclenchées de chapitre ne s'est déclenchée sans avoir ensuite quitté la pile, le contrôleur de cette saga la sacrifie. Cette action basée sur un état n'utilise pas la pile.

716. Cartes d'Aventurier

716.1 Les cartes d'Aventurier ont un encadrement en deux parties, avec un cadre plus petit dans leur zone de texte.

716.2 Le texte qui apparaît dans l'encadré à gauche définit les caractéristiques alternatives que peut avoir l'objet lorsqu'il est un sort. Les caractéristiques normales de la carte apparaissent comme d'habitude, bien qu'avec une zone de texte plus petite à droite.

716.2a. Si un effet fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui "a une aventure", il fait référence à un objet pour lequel ces caractéristiques alternatives existent, même si l'objet ne les utilise pas actuellement.

716.2b. L'existence et les valeurs de ces caractéristiques alternatives font partie des valeurs copiables de l'objet.

716.2c. Bien que les cartes d'Aventurier soient imprimées avec plusieurs ensembles de caractéristiques, chaque carte d'Aventurier n'est qu'une seule carte. Par exemple, un joueur qui a pioché ou défaussé une carte d'Aventurier a pioché ou défaussé une carte, pas deux.

716.3 Lorsqu'un joueur lance une carte d'Aventurier, le joueur choisit de lancer la carte normalement ou en aventure.

716.3a. Lorsque vous lancez une carte d'Aventurier en tant qu'aventure, seules les caractéristiques alternatives sont évaluées pour déterminer si elle peut être lancée.

716.3b. Lorsqu'il est sur la pile en tant qu'aventure, le sort n'a que ses caractéristiques alternatives.

716.3c. Si un sort d'aventure est copié, la copie est également une aventure. Elle a les caractéristiques alternatives du sort et non les caractéristiques normales de la carte qui représente le sort d'aventure. Toute règle ou effet faisant référence à un sort lancé comme une aventure fait également référence à la copie.

716.3d. Au lieu de mettre un sort lancé comme une aventure dans le cimetière de son propriétaire lorsqu'il se résout, son contrôleur l'exile. Tant que cette carte reste exilée, ce joueur peut la lancer. Elle ne peut pas être lancée comme une aventure de cette façon, bien que des effets qui permettent à un joueur de la lancer peuvent permettre à ce joueur de la lancer comme une aventure.

716.4 Dans chaque zone à l'exception de la pile, et tant qu'elle n'est pas une aventure, la carte d'Aventurier n'a que ses caractéristiques normales.

716.5 Si un effet demande à un joueur de choisir un nom de carte et que le joueur souhaite choisir le nom alternatif d'une carte d'Aventurier, le joueur peut le faire.

717. Cartes de classe

717.1 Chaque carte de classe a une zone de texte striée contenant deux barres de niveau de classe. Son illustration est orientée verticalement sur le côté gauche de la carte et sa ligne de type se trouve au bas de la carte.

717.2 Une barre de niveau de classe est une capacité mot-clé qui représente à la fois une capacité activée et une capacité statique. Une barre de niveau de classe comprend le coût d'activation de sa capacité activée et un numéro de niveau. Toutes les capacités imprimées dans la même zone de texte que celui de la barre de niveau de classe font partie de sa capacité statique.

717.2a. « [Coût] : Niveau N — [Capacités] » signifie « [Coût] : le niveau de cette classe devient N. N’activez que si cette classe est de niveau N-1 et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel » et « Tant que cette classe est de niveau N ou supérieur, elle a [capacités]. »

717.2b. Un niveau est une désignation que tout permanent peut avoir. Une Classe conserve son niveau même si elle cesse d’être une Classe. Les niveaux ne sont pas une caractéristique copiable.

717.2c. L’expression « obtenir un niveau de classe » signifie « activer une capacité indiquée par une barre de niveau de classe »

717.2d. Si une règle ou un effet se réfère au niveau d’un permanent et que ce permanent n’a pas de niveau, il est traité comme si son niveau était de 1.

717.3 Toute capacité imprimée sur une carte Classe qui n’est pas précédée d’une barre de niveau de classe est traitée normalement. En particulier, une classe a la capacité imprimée dans sa zone de texte supérieure à tout moment. Cette capacité peut affecter la partie si c’est une capacité statique, elle peut se déclencher si c’est une capacité déclenchée, et elle peut être activée si c’est une capacité activée.

717.4 Certaines cartes de créature plus anciennes, appelées cartes de monteur de niveau, ont des capacités de montée de niveau qui leur ajoutent des marqueurs de niveau. Ce ne sont pas les mêmes que les capacités de niveau de classe. Les marqueurs de niveau n’interagissent pas avec les cartes de classe, et les niveaux de classe n’interagissent pas avec les cartes de monteur de niveau. Cf. règle 702.87, « Montée de niveau », et règle 711, « Cartes de monteur de niveau ».

718. Contrôler un autre joueur

718.1 Certaines cartes permettent à un joueur de contrôler un autre joueur pendant le prochain tour de celui-ci. Cet effet s’applique au prochain tour joué par le joueur affecté. Le joueur affecté est contrôlé pendant l’intégralité du tour ; l’effet ne se termine pas avant le début du tour suivant.

718.1a. Si de multiples effets de contrôle de joueurs affectent un même joueur, chaque effet prend le pas sur le précédent. Le dernier créé est celui qui fonctionne.

718.1b. Si un tour est sauté, la prise de contrôle du joueur attend que le joueur affecté commence un nouveau tour.

718.2 Deux cartes (Word of Command et Agente de l’opposition) permettent à un joueur de contrôler un autre joueur pour une durée limitée.

718.3 Seul le contrôle du joueur change. Tous les objets sont contrôlés par leurs contrôleurs habituels. Le joueur que l’on contrôle est toujours le joueur actif.

718.4 Si une information sur un objet dans la partie est visible pour le joueur qui est contrôlé, elle est visible à la fois pour ce joueur et le joueur qui le contrôle. Si des informations à propos de cartes en dehors de la partie devaient être visibles par le joueur qui est contrôlé, elles ne sont visibles que par le joueur contrôlé et non par le contrôleur du joueur.

***Exemple :** Le contrôleur d’un joueur peut voir la main de ce joueur et la face de toutes les créatures face cachée qu’il contrôle.*

718.5 Pendant qu’il contrôle un autre joueur, un joueur fait tous les choix et prend toutes les décisions que le joueur contrôlé a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour à cause de règles ou d’objets. Ceci inclut les choix et les décisions concernant quoi jouer, ainsi que les choix et les décisions demandés par les sorts et les capacités.

***Exemple :** Le contrôleur d’un autre joueur décide quels sorts lance ce joueur et quelles sont les cibles de ces sorts, et il prend toutes les décisions nécessaires quand ces sorts se résolvent.*

***Exemple :** Le contrôleur d’un autre joueur décide quelles créatures de ce joueur attaquent, quel joueur ou quel Planeswalker chacune attaque, quel est l’ordre assignation des blessures parmi les créatures qui les bloquent (si certaines d’entre elles sont bloquées par plusieurs créatures) et comment ces créatures*

assignent leurs blessures de combat.

718.5a. Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut utiliser les ressources de ce joueur (cartes, mana...) que pour payer les coûts concernant ce joueur.

Exemple : Si le contrôleur d'un joueur décide que ce joueur va lancer un sort avec un coût supplémentaire qui est la défausse de cartes, les cartes sont défaussées de la main de ce joueur.

718.5b. Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut pas faire de choix ni prendre de décisions qui sont contraires aux règles du jeu ou à celles des objets pour ce joueur. Le contrôleur ne peut pas non plus faire de choix ou prendre de décisions qui seraient contraires aux règles de tournoi.

Exemple : Le joueur qui est contrôlé décide toujours lui-même de sortir pour aller aux toilettes, d'échanger une carte avec quelqu'un, accepte de faire draw intentionnel, ou d'appeler un arbitre au sujet d'une erreur ou d'une infraction.

718.6 Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut pas forcer ce joueur à concéder. Un joueur peut concéder la partie à n'importe quel moment, même s'il est contrôlé par un autre joueur. (Cf. règle 104.3a.)

718.7 L'effet qui permet à un joueur de prendre le contrôle d'un autre joueur peut restreindre les actions que peut effectuer le joueur contrôlé ou spécifier les actions que le joueur contrôlé doit effectuer.

718.8 Un joueur qui contrôle un autre joueur continue aussi de faire ses propres choix et de prendre ses propres décisions.

718.9 Un joueur peut prendre le contrôle de lui-même. Ce joueur prendra alors lui-même ses propres décisions, comme d'habitude.

719. Terminer un tour ou une phase

719.1 Certaines cartes terminent le tour. Quand un effet termine le tour, suivez ces étapes dans l'ordre, car elles diffèrent du processus normal de résolution des sorts et des capacités (cf. règle 608, « Résoudre les sorts et les capacités »).

719.1a. Si des capacités se sont déclenchées avant que ce processus démarre mais n'ont pas encore rejoint la pile, ces capacités cessent d'exister. Elles ne seront pas mises sur la pile. Cette règle ne s'applique pas aux capacités qui se déclenchent durant le processus (cf. règle 719.1f).

719.1b. Exilez chaque objet sur la pile, notamment l'objet qui est en train de se résoudre. Tous les objets qui ne sont pas sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement et qui ne sont pas représentés par des cartes cesseront d'exister la prochaine fois que les actions basées sur un état seront vérifiées (cf. règle 704, « Actions basées sur un état »).

719.1c. Vérifiez les actions basées sur un état. Aucun joueur ne reçoit la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile.

719.1d. La phase et/ou l'étape en cours se termine. Si cela se produit pendant le combat, retirez toutes les créatures et les Planeswalkers du combat. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. Sautez toutes les phases ou étapes situées entre cette phase ou étape et l'étape de nettoyage. Si un effet termine le tour pendant l'étape de nettoyage, une nouvelle étape de nettoyage commence.

719.1e. Même si le tour se termine, les capacités déclenchées « au début de l'étape de fin » ne se déclenchent pas puisque l'étape de fin est sautée.

719.1f. Aucun joueur n'a la priorité pendant ce processus, donc les capacités déclenchées ne sont pas mises sur la pile. Si des capacités se sont déclenchées depuis le début de ce processus, ces capacités seront mises en pile pendant l'étape de nettoyage, puis le joueur actif aura la priorité et les joueurs pourront lancer des sorts et activer des capacités. Ensuite, il y aura une autre étape de nettoyage avant la fin du tour. Si aucune capacité déclenchée ne s'est déclenchée pendant ce processus, aucun joueur n'a la priorité pendant l'étape de nettoyage. (Cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »)

719.2 Une carte (Mandat de paix) termine la phase de combat. Lorsqu'un effet met fin à la phase de combat, suivez ces étapes dans l'ordre, car elles diffèrent du processus normal de résolution des sorts et des capacités (cf. règle 608 « Résolution des sorts et des capacités »).

719.2a. S'il y a des capacités déclenchées qui se sont déclenchées avant le début de ce processus mais qui n'ont pas encore été mises dans la pile, ces capacités cessent d'exister. Elles ne seront pas mises en pile. Cette règle ne s'applique pas aux capacités qui se déclenchent au cours de ce processus (cf. règle 719.2f).

719.2b. Exilez tous les objets de la pile, y compris l'objet en cours de résolution. Tous les objets qui ne sont pas sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement et qui ne sont pas représentés par des cartes cesseront d'exister la prochaine fois que les actions basées sur un état seront vérifiées (cf. règle 704, « Actions basées sur un état »).

719.2c. Vérifiez les actions basées sur un état. Aucun joueur n'a la priorité et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile.

719.2d. La phase de combat actuelle se termine. Retirez toutes les créatures et les planeswalkers du combat. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » expirent. Le jeu passe directement à la phase suivante, généralement la phase principale post-combat ; sautez toutes les étapes entre cette étape et cette phase.

719.2e. Même si la phase de combat se termine, les capacités déclenchées « à la fin du combat » ne se déclenchent pas car l'étape de fin de combat est ignorée.

719.2f. Aucun joueur n'a la priorité pendant ce processus, donc les capacités déclenchées ne sont pas mises sur la pile. Si des capacités se sont déclenchées depuis le début de ce processus, ces capacités seront mises en pile pendant la phase suivante, puis le joueur actif aura la priorité et les joueurs pourront lancer des sorts et activer des capacités.

719.2g. Si un effet tente de mettre fin à la phase de combat à tout moment qui n'est pas une phase de combat, rien ne se passe.

719.3 Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant ce processus, et les capacités déclenchées ne sont pas mises sur la pile. Si des capacités déclenchées se sont déclenchées depuis le début de ce processus, ces capacités sont mises sur la pile à l'étape de nettoyage, puis le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Il y aura ensuite une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine enfin. Si aucune capacité déclenchée ne s'est déclenchée pendant ce processus, aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage. (Cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »)

719.4 Même si le tour se termine, les capacités déclenchées « au début de l'étape de fin » ne se déclenchent pas parce que l'étape de fin est sautée.

720. Le Monarque

720.1 Le monarque est la désignation qu'un joueur peut avoir. Il n'y a pas de monarque dans une partie jusqu'à ce qu'un effet demande à un joueur de devenir le monarque.

720.2 Il y a deux capacités déclenchées inhérentes au fait d'être le monarque. Ces capacités déclenchées n'ont aucune source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au déclenchement des capacités. C'est une exception à la règle 113.8. Le texte complet de ces capacités est « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque. »

720.3 Il ne peut y avoir plus d'un monarque à la fois. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque précédent cesse de l'être.

720.4 Si le monarque quitte la partie, le joueur actif devient le monarque au même moment où le joueur quitte la partie. Si le joueur actif quitte le jeu ou s'il n'y a plus de joueur actif, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque. Si aucun des joueurs encore dans la partie ne peut devenir le monarque, la partie continue sans monarque.

721. Redémarrer la partie

721.1 Une carte (Karn Libéré) redémarre la partie. Une partie qui est redémarrée s'arrête immédiatement. Aucun joueur ne gagne, ne perd ou ne fait match nul dans cette partie. Tous les joueurs encore dans la partie quand celle-ci s'arrête recommencent une nouvelle partie, en suivant les procédures décrites dans la règle 103 « commencer une partie », avec les exceptions suivantes :

721.1a. Le joueur qui commence la nouvelle partie est le joueur qui contrôlait le sort ou la capacité qui a redémarré la partie.

721.2 Toutes les cartes *Magic* utilisées dans la partie qui a redémarré au moment où elle s'est terminée, dont les permanents hors-phase et les cartes *Magic* non traditionnelles sont de nouveau utilisées dans la nouvelle partie, même si ces cartes n'étaient pas initialement impliquées dans la partie redémarrée. Le propriétaire de chaque carte dans la nouvelle partie ne change pas, quel que soit leur emplacement lorsque la nouvelle partie commence.

Exemple : Un joueur joue Souhait vivant, ramenant une carte de créature dans la partie depuis l'extérieur de la partie. La partie est alors redémarrée. La carte de créature fera partie de la bibliothèque de ce joueur quand la partie recommencera.

721.3 Puisque chaque joueur pioche sept cartes quand la nouvelle partie commence, n'importe quel joueur avec moins de sept cartes dans sa bibliothèque perd la partie lorsque les actions basées sur un état sont vérifiées à l'étape d'entretien du premier tour, et ce, quel que soit le nombre de mulligans que ce joueur a effectué. (Cf. Règle 704 « Actions basées sur un état »)

721.4 L'effet qui redémarre la partie finit de se résoudre juste avant l'étape de dégagement du premier tour. Si le sort ou la capacité qui a généré cet effet comporte d'autres instructions, ces instructions sont suivies à ce moment. Aucun joueur n'a la priorité, et toutes les capacités déclenchées qui devraient se déclencher iront sur la pile la prochaine fois qu'un joueur recevra la priorité, généralement lors de l'étape d'entretien du premier tour.

721.5 Des effets peuvent exempter certaines cartes de la procédure qui redémarre la partie. Ces cartes ne sont pas dans le deck de leur propriétaire quand la nouvelle partie commence.

721.5a. Dans une partie de Commander, un commandant qui a été exempté de la procédure qui redémarre la partie ne commencera pas la nouvelle partie dans la zone de commandement. Cependant, il reste le commandant de ce deck pour le reste de la partie. (Cf. Règle 903, « Commander »)

721.6 Si une sous-partie de *Magic* (cf. règle 722) est redémarrée, la partie principale n'est pas affectée. Les effets de la partie principale qui se réfèrent au gagnant ou au perdant de la sous-partie se réfèrent maintenant au gagnant ou au perdant de la nouvelle sous-partie.

721.7 Si une partie en multi-joueurs utilisant l'option de portée d'influence limitée (cf. Règle 801) est redémarrée, tous les joueurs dans la partie sont concernés, indépendamment de la portée d'influence du joueur qui contrôle la capacité qui redémarre la partie.

722. Sous-parties

722.1 Une carte (Shahrazad) permet aux joueurs de jouer une sous-partie de *Magic*.

722.1a. Une « sous-partie » est une partie de *Magic* complètement séparé et créée par un effet. Il s'agit en fait d'une partie dans une partie. La « partie principale » est la partie où le sort ou la capacité ayant créé la sous-partie a été lancé ou activée. La partie principale est laissée temporairement en suspens tant que la sous-partie est en cours. Elle reprend lorsque la sous-partie se termine.

722.1b. Aucun effet, ni aucune définition créée soit dans la partie principale soit dans la sous-partie peut avoir de quelconque signification dans l'autre, à l'exception de celle définie par l'effet ayant créé la sous-partie. Par exemple, l'effet peut dire que quelque chose arrive dans la partie principale au vainqueur ou au perdant de la sous-partie.

722.2 Quand la sous-partie commence, un ensemble entier de zones de jeu est créé. Chaque joueur prend toutes les

cartes de sa bibliothèque de la partie principale, les déplace vers sa bibliothèque de la sous-partie, et les mélange. Aucune autre carte se trouvant dans les autres zones de la partie principale n'est déplacée dans les zones correspondantes de la sous-partie, à l'exception de ce qui est décrit dans les règles 722.2a-d. On choisit aléatoirement quel joueur commence. La sous-partie se déroule comme une partie normale, en suivant toutes les autres règles de la règle 103, « Commencer la partie. »

722.2a. Quand une sous-partie de Planechase commence, chaque joueur déplace son deck planaire de la zone de commandement de la partie principale vers la zone de commandement de la sous-partie et le mélange. (Les plans et les phénomènes face visible restent dans la zone de commandement de la partie principale.)

722.2b. Quand une sous-partie de Vanguard commence, chaque joueur déplace sa carte Vanguard de la zone de commandement de la partie principale vers la zone de commandement de la sous-partie.

722.2c. Quand une sous-partie de Commander commence, chaque joueur déplace son commandant de la zone de commandement de la partie principale (s'il s'y trouve) vers la zone de commandement de la sous-partie.

722.2d. Quand une sous-partie d'Archenemy commence, l'Archenemy déplace son deck de machinations de la zone de commandement de la partie principale vers la zone de commandement de la sous-partie et le mélange. (Les machinations face visible restent dans la zone de commandement de la partie principale.)

722.3 Étant donné que les joueurs piochent sept cartes quand une partie commence, tout joueur ayant moins de sept cartes dans son deck perdra la sous-partie quand on vérifiera les actions basées sur un état lors de l'étape d'entretien du premier tour, et ce quel que soit le nombre de mulligans déclarés par ce joueur. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

722.4 Tous les objets dans la partie principale et toutes les cartes en dehors de la partie principale sont considérés comme en dehors de la sous-partie (sauf celles apportées spécifiquement dans la sous-partie). Tous les joueurs qui ne sont pas dans la sous-partie sont considérés comme en dehors de la sous-partie.

722.4a. Certains effets peuvent importer dans la sous-partie des cartes d'en dehors de la sous-partie. Si une carte est importée dans la sous-partie depuis la partie principale, les capacités dans la partie principale qui se déclenchent quand un objet quitte une zone se déclencheront, mais elles ne seront pas mises dans la pile avant la reprise de la partie principale.

722.4b. Les marqueurs d'un joueur dans la partie principale ne font pas partie de la sous-partie, mais le joueur les aura toujours lorsque la partie principale reprendra. De même, tous les marqueurs qu'un joueur obtient pendant une sous-partie cessent d'exister lorsque la sous-partie prend fin.

722.5 À la fin d'une sous-partie, chaque joueur prend toutes les cartes qu'il possède dans la sous-partie et qui ne sont pas dans la zone de commandement de la sous-partie, et les met dans sa bibliothèque de la partie principale, puis les mélange. Cela inclut les cartes de la zone d'exil de la sous-partie. À l'exception de ce qui est décrit dans les règles 722.5a-d, tous les autres objets de la sous-partie cessent d'exister, de même que les zones qui ont été créées pour la sous-partie. La partie principale se poursuit à partir de l'instant où elle s'était interrompue : Dans un premier temps, le sort ou la capacité qui a créé la sous-partie finit de se résoudre, et ce même si elle avait été créée par une carte de sort ne se trouvant plus dans la pile. Puis, si des capacités de la partie principale se sont déclenchées pendant que la sous-partie était en cours du fait de cartes retirées de la partie principale, ces capacités sont mises sur la pile.

Exemple : Si une carte a été importée dans la sous-partie depuis la partie principale ou depuis en dehors de la partie principale, cette carte sera placée dans la bibliothèque de la partie principale de son propriétaire lorsque la sous-partie se terminera.

722.5a. À la fin d'une sous-partie de Planechase, chaque carte de plan et de phénomène face visible est retournée face cachée et est mise au-dessous du deck planaire de son propriétaire. Ensuite, chaque joueur déplace son deck planaire de la zone de commandement de la sous-partie vers la zone de commandement de la partie principale et le mélange.

722.5b. À la fin d'une sous-partie de Vanguard, chaque joueur déplace sa carte Vanguard de la zone de commandement de la sous-partie vers la zone de commandement de la partie principale. Il s'agit d'une exception à la règle 312.2.

722.5c. À la fin d'une sous-partie de Commander, chaque joueur déplace son commandant de la zone de commandement de la sous-partie (s'il s'y trouve) vers la zone de commandement de la partie principale.

722.5d. À la fin d'une sous-partie d'Archenemy, toutes les cartes machination face visibles dans la zone de commandement de la sous-partie sont retournées face cachée et mises sous le dessous du deck de machinations de leur propriétaire. Puis l'Archenemy déplace son deck de machination depuis la zone de commandement de la sous-partie vers la zone de commandement de la partie principale et le mélange.

722.6 Une sous-partie peut être créée dans une sous-partie. La sous-partie existante devient la partie principale en relation avec la nouvelle sous-partie.

723. Fusionner des permanents

723.1 Un mot-clé provoque la fusion d'un objet avec un permanent. Cf. règle 702.140, « Mutation. »

723.2 Pour fusionner un objet avec un permanent, placez cet objet sur ou sous ce permanent. Ce permanent devient un permanent fusionné représenté par la carte ou la copie qui représentait cet objet en plus de tous les autres composants qui le représentaient.

723.2a. Un permanent fusionné n'a que les caractéristiques de son composant le plus au-dessus, sauf indication contraire de l'effet qui a provoqué leur fusion. Il s'agit d'un effet copiable dont le timestamp est le moment où les objets ont fusionné. (Cf. règle 613.2.)

723.2b. Lorsqu'un objet fusionne avec un permanent, cet objet quitte sa zone précédente et devient une partie d'un objet sur le champ de bataille, mais le permanent résultant n'est pas considéré comme venant juste d'entrer sur le champ de bataille.

723.2c. Parce qu'un permanent fusionné est le même objet qu'il était auparavant, il n'est pas simplement entré sous le contrôle d'un joueur, les effets continus qui l'ont affecté continuent de le faire, etc.

723.2d. Si un permanent fusionné contient un jeton, le permanent résultant n'est un jeton que si le composant le plus haut est un jeton.

723.2e. Si un permanent fusionné contient des composants face visible et face cachée, le statut du permanent est déterminé par son composant le plus haut. Si un permanent face cachée devient un permanent face visible à la suite de la fusion d'un objet avec lui, les autres effets ne le comptent pas comme étant retourné face visible.

723.2f. Si un permanent fusionné est tourné face cachée, chaque composant face visible qui le représente est tourné face cachée. Si un permanent fusionné face cachée est tourné face visible, chaque composant face cachée qui le représente est tourné face visible.

723.2g. Un permanent fusionné face cachée qui contient une carte d'éphémère ou de rituel ne peut pas être retourné face visible. Si un tel permanent devait être retourné face visible, son contrôleur le révèle et le laisse face cachée. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas.

723.2h. Si un permanent fusionné contient une carte à inversion (cf. règle 710), les caractéristiques alternatives de ce composant sont utilisées à la place de ses caractéristiques normales si le permanent fusionné est inversé.

723.2i. Si un permanent fusionné contient une ou plusieurs cartes double face transformable (cf. règle 712), la transformation de ce permanent fait tourner chacune de ces cartes double face de sorte que son autre face soit visible.

723.2j. Un permanent fusionné face visible contenant une carte double face ou une carte avec assimilation ne peut pas être retourné face cachée.

723.3 Si un permanent fusionné quitte le champ de bataille, un permanent quitte le champ de bataille et chacun des

composants individuels est placé dans la zone appropriée.

723.3a. Si un permanent fusionné est placé dans le cimetière ou la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur peut placer ces nouveaux objets dans n'importe quel ordre. S'il est placé dans la bibliothèque de son propriétaire, ce joueur ne révèle pas l'ordre.

723.3b. Si un joueur exile un permanent fusionné, ce joueur détermine l'ordre relatif du timestamp des cartes à ce moment. Il s'agit d'une exception à la procédure décrite dans la règle 613.7k.

723.3c. Si un effet peut trouver le nouvel objet qu'un permanent fusionné devient en quittant le champ de bataille, il trouve tous ces objets. (Cf. règle 400.7.) Si cet effet provoque des actions sur ces objets, les mêmes actions sont effectuées sur chacun d'eux.

723.3d. Si plusieurs effets de remplacement pouvaient être appliqués à l'événement d'un permanent fusionné quittant le champ de bataille ou étant placé dans une nouvelle zone, appliquer l'un de ces effets de remplacement à l'objet s'applique à tous les composants de cet objet. Si le permanent fusionné est un commandant, il peut être exempté de cette règle ; cf. règle 903.9a.

723.3e. Si un effet de remplacement s'applique à une « carte » placée dans une zone sans inclure de jetons, cet effet s'applique à tous les composants du permanent fusionné s'il ne s'agit pas d'un jeton, en incluant les composants qui sont des jetons. Si le permanent fusionné est un jeton mais que certains de ses composants sont des cartes, le permanent fusionné et ses composants jetons sont placés dans la zone appropriée, et les composants qui sont des cartes sont déplacés par l'effet de remplacement.

724. Jour et nuit

724.1 Le jour et la nuit sont des désignations que le jeu lui-même peut avoir. La partie commence sans aucune désignation. « On passe au jour » et « on passe à la nuit » se réfèrent à la désignation jour ou nuit donnée à la partie. Il peut faire jour ou nuit grâce aux capacités mot-clé Diurne et Nocturne (cf. règle 702.145). D'autres effets peuvent également donner cette désignation à la partie. À partir du moment où il fera jour ou nuit, la partie aura exactement l'une de ces désignations à tout instant.

724.1a. Les expressions « le jour devient la nuit » et « la nuit devient le jour » font référence à la partie perdant la première désignation et gagnant la seconde.

724.2 Lors de l'étape de dégagement, la seconde chose que le jeu fait est de vérifier le tour précédent pour voir si la désignation jour/nuit de la partie doit changer. (Cf. règle 502, « Étape de dégagement. »)

724.2a. S'il fait jour et que le joueur actif du tour précédent n'a lancé aucun sort pendant ce tour, on passe à la nuit. Les parties multi-joueurs utilisant l'option en équipe avec tours partagés (cf. règle 805) utilisent une règle modifiée : s'il fait jour et qu'aucun joueur de l'équipe active du tour précédent n'a lancé de sort pendant ce tour, on passe à la nuit.

724.2b. S'il fait nuit et que le joueur actif du tour précédent a lancé deux sorts ou plus pendant le tour précédent, on passe au jour. Les parties multi-joueurs utilisant l'option en équipe avec tours partagés (cf. règle 805) utilisent une règle modifiée : s'il fait nuit et qu'un joueur de l'équipe active du tour précédent a lancé deux sorts ou plus pendant ce tour, on passe au jour.

724.2c. Si ce n'est ni le jour ni la nuit, cette vérification n'a pas lieu et ce n'est ni l'un ni l'autre.

725. Prendre des raccourcis

725.1 Au cours d'une partie, les joueurs utilisent généralement des raccourcis communs plutôt qu'identifier explicitement chaque choix de jeu (que ce soit réaliser une action ou céder la priorité) qu'un joueur fait.

725.1a. Les règles de prise de raccourci sont informelles. Du moment que chaque joueur de la partie comprend les intentions de chaque autre joueur, tout système de raccourci est acceptable.

725.1b. Parfois, le jeu se retrouve dans un état dans lequel un ensemble d'actions peut être répété à l'infini (créant ainsi une « boucle »). Dans ce cas, les règles sur les raccourcis peuvent être utilisées pour

déterminer combien de fois on répète ces actions sans avoir à les réaliser vraiment, et comment on arrête la boucle.

725.1c. Les tournois utilisent une version modifiée des règles qui régissent les raccourcis et les boucles. Ces règles sont couvertes par les règles de tournois *Magic: The Gathering* (trouvable à WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents). Quand les règles de tournois contredisent les règles de ce document durant un tournoi, les règles de tournois prévalent.

725.2 Prendre un raccourci obéit à la procédure suivante.

725.2a. À n'importe quel moment du jeu, le joueur qui a la priorité peut proposer un raccourci en décrivant une séquence de choix de jeu faits par tous les joueurs, qui peuvent être réalisés compte tenu de l'état actuel du jeu et le résultat prévisible de cette séquence. Cette séquence peut être une série non répétitive de choix, une boucle qui se répète un nombre de fois spécifié, des boucles multiples, des boucles imbriquées, et peut même s'étendre sur plusieurs tours. Elle ne peut pas inclure d'actions conditionnelles, où le résultat d'un événement du jeu détermine la prochaine action qu'un joueur exécutera. La fin de cette séquence doit être un endroit où un joueur a la priorité, mais il n'est pas nécessaire que ce soit le joueur ayant proposé le raccourci.

Exemple : Un joueur contrôle une créature enchantée par une Présence de Gond qui donne à la créature la capacité « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier », et un autre joueur contrôle un Signal d'alarme, qui dit, entre autres, « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures. » Quand ce joueur a la priorité, il peut suggérer « Je vais créer un million de jetons, » indiquant la séquence suivante : il active de la capacité de la créature, chaque joueur cède la priorité, on laisse se résoudre la capacité de la créature et créer un jeton (ce qui déclenche la capacité du Signal d'alarme), Le joueur qui contrôle le Signal d'alarme met cette capacité déclenchée dans la pile, chaque joueur cède la priorité, on laisse se résoudre la capacité déclenchée du Signal d'alarme, chaque joueur cède la priorité jusqu'à ce que le joueur qui a proposé le raccourci ait la priorité ; on répète cette séquence encore 999 999 fois, et on s'arrête juste après que la dernière capacité créant un jeton se résout.

725.2b. Chaque autre joueur, dans l'ordre du tour en commençant après le joueur qui a proposé le raccourci, peut soit accepter la séquence proposée, soit la réduire en désignant un endroit où il fera un choix différent de ce qui a été proposé. (Ce joueur n'est pas obligé de spécifier à ce moment-là quel sera ce nouveau choix.) Cet endroit devient le nouveau point final de la séquence proposée.

Exemple : Le joueur actif pioche une carte pendant son étape de pioche, puis dit « Vas-y. » Le joueur non-actif a une Entrée en lice (un éphémère qui dit « La créature ciblée attaque ce tour-ci si possible ») et dit, « J'aimerais bien lancer un sort pendant ton étape de début de combat. » Le raccourci proposé à ce moment-là est que chaque joueur passe la priorité dès qu'il le peut durant le tour jusqu'à ce que le joueur non-actif reçoive la priorité pendant l'étape de début de combat.

725.2c. Une fois que le dernier joueur a accepté ou réduit le raccourci proposé, ce raccourci est pris. Le jeu avance jusqu'au dernier point final proposé, en ayant pris tous les choix de jeu contenus dans le raccourci proposé. Si le raccourci a été réduit par un joueur par rapport à la proposition initiale, ce joueur qui a maintenant la priorité doit faire un choix de jeu différent de celui qui lui a été proposé au départ.

725.3 Parfois, une boucle peut être fragmentée, ce qui signifie que chaque joueur impliqué dans la boucle effectue une action indépendante dont le résultat est que le jeu se retrouve dans le même état plusieurs fois. Si cela se produit, le joueur actif (ou, si le joueur actif ne participe pas à la boucle, le premier joueur dans l'ordre du tour qui est impliqué dans celle-ci) doit faire un autre choix de jeu de telle sorte que la boucle ne se répète plus.

Exemple : Dans une partie à deux joueurs, le joueur actif contrôle une créature avec la capacité « {0} : [Cette créature] acquiert le vol, » et le joueur non-actif contrôle un permanent avec la capacité « {0} : La créature ciblée perd le vol, » et rien dans la partie ne se soucie du nombre de fois où l'on active les capacités. Admettons que le joueur actif active la capacité de sa créature, qu'elle se résout, et qu'alors le joueur non-actif active la capacité de son permanent en ciblant cette créature, et qu'elle se résout. Cela ramène le jeu dans l'état dans lequel il se

trouvait précédemment. Le joueur actif doit alors faire un choix de jeu différent (c'est-à-dire, faire autre chose que d'activer encore la capacité de sa créature). La créature n'a pas le vol. Notez que le joueur non-actif aurait pu empêcher simplement la boucle fragmentée en n'activant pas la capacité de son permanent, auquel cas la créature aurait acquis le vol. Le joueur non-actif a toujours le dernier mot et donc détermine toujours si la créature a le vol ou non.

725.4 Si une boucle ne comporte que des actions obligatoires, la partie est un match nul. (Cf. règles 104.4b et 104.4f.)

725.5 Un joueur n'est pas obligé de réaliser une action qui pourrait arrêter une boucle, autre que les actions demandées par les objets impliqués dans la boucle.

***Exemple :** Un joueur contrôle un Sceau de nettoyage, un enchantement qui dit « Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. » Une boucle obligatoire impliquant un artefact commence. Ce joueur n'est pas obligé de sacrifier le Sceau de nettoyage pour détruire l'artefact et mettre fin à la boucle.*

725.6 Si une boucle contient un effet qui dit « [A] à moins que [B], » où [A] et [B] sont toutes les deux des actions, un joueur n'est pas obligé de réaliser [B] pour mettre fin à la boucle. Si aucun joueur ne décide de réaliser [B], la boucle continue comme si [A] était obligatoire.

726. Gérer les actions illégales

726.1 Si un joueur effectue une action illégale ou commence à effectuer une action mais ne peut pas la compléter légalement, l'action entière est révoquée et tout paiement déjà effectué est annulé. Aucune capacité ne se déclenche et aucun effet ne s'applique comme à la suite d'une action annulée. Si l'action était de lancer un sort, le sort retourne dans la zone de laquelle il provenait. Chaque joueur peut aussi révoquer des capacités de mana légalement activées pendant qu'il réalisait son action illégale, à moins que du mana qui en provenait ou qui provenait de capacités de mana qu'elles ont déclenchées n'ait été dépensé pour une autre capacité de mana qui n'a pas été révoquée. Les joueurs ne peuvent pas révoquer des actions qui ont déplacé des cartes depuis une bibliothèque ou vers une bibliothèque d'une zone autre que la pile, qui ont entraîné le mélange d'une bibliothèque, ou bien qui ont révélé des cartes d'une bibliothèque.

726.2 Quand on révoque des capacités ou des sorts illégaux, le joueur qui avait la priorité la garde et peut réaliser une autre action ou passer. Ce joueur peut refaire l'action révoquée de manière légale ou faire une autre action que lui autorisent les règles.

8. Règles multi-joueurs

800. Généralités

- 800.1** Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Cette section contient les règles supplémentaires optionnelles qui peuvent être utilisées pour jouer à plusieurs.
- 800.2** Ces règles consistent en une série d'options qui peuvent être ajoutées à une partie multi-joueurs et aussi un certain nombre de variantes de jeu. Une partie peut utiliser plusieurs options mais seulement une seule variante de jeu.
- 800.3** De nombreux tournois multi-joueurs de *Magic* suivent des règles supplémentaires qui ne sont pas présentées ici, y compris certaines règles de construction de deck. Pour plus d'informations, vous pouvez vous reporter aux *Magic : The Gathering* Tournament Rules les plus récentes. Elles peuvent être trouvées à l'adresse wizards.com/en/resources/rules-documents.
- 800.4** À l'inverse des parties à deux joueurs, les parties multi-joueurs peuvent continuer après qu'un ou plusieurs joueurs ont quitté la partie.
- 800.4a.** Quand un joueur quitte la partie, tous les objets (cf. règle 109) possédés par ce joueur quittent la partie et tout effet qui donne à ce joueur le contrôle d'un objet ou d'un joueur se termine. Puis, si ce joueur contrôlait des objets sur la pile non représentés par des cartes, ces objets cessent d'exister. Enfin, s'il y a des objets toujours contrôlés par ce joueur, ces objets sont exilés. Ceci n'est pas une action basée sur un état. Cela se produit dès que le joueur quitte le jeu. Si le joueur qui quitte le jeu a la priorité au moment où il quitte le jeu, la priorité passe au prochain joueur encore dans la partie en suivant l'ordre du tour.
- Exemple : Alex lance un Contrôle mental, aura qui dit : « Vous contrôlez la créature enchantée », sur le Griffon d'assaut de Bianca. Si Alex quitte la partie, alors le Contrôle mental aussi, et le Griffon d'assaut revient sous le contrôle de Bianca. Si, à la place, c'est Bianca qui quitte la partie, le Griffon d'assaut fait de même, et le Contrôle mental est mis dans le cimetière d'Alex.*
- Exemple : Alex lance Acte de trahison, qui dit, entre autres, « Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour », en ciblant l'Ours runegriffe de Bianca. Si Alex quitte la partie, l'effet de changement de contrôle de l'Acte de trahison se termine et l'Ours runegriffe retourne sous le contrôle de Bianca.*
- Exemple : Alex lance Subornation, qui dit : « Cherchez dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque » en ciblant Bianca. Alex choisit un Ange de Serra dans la bibliothèque de Bianca et le met sur le champ de bataille. Si Bianca quitte la partie, l'Ange de Serra quitte aussi la partie. Si c'est Alex qui quitte la partie, l'Ange de Serra est exilé.*
- Exemple : Alex contrôle une Chambre de Genèse, qui dit : « À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 Myr. » Si Alex quitte la partie, tous les jetons Myr qui sont arrivés sur le champ de bataille sous son contrôle quittent le jeu, et tous les jetons Myr qui sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle d'un autre joueur restent en jeu.*
- 800.4b.** Si un objet devait arriver sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, rien ne se passe. Si un jeton devait être créé sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, aucun jeton n'est créé. Si un objet devait être mis sur le champ de bataille ou sur la pile sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, cet objet reste dans sa zone actuelle. Si un joueur devait être contrôlé par un joueur qui a quitté la partie, à la place il ne l'est pas.
- 800.4c.** Si un effet qui donnait à un joueur encore dans la partie le contrôle d'un objet se termine, s'il n'y a pas d'autre effet donnant le contrôle de cet objet à un autre joueur encore dans la partie et si le joueur qui contrôlait cet objet par défaut a quitté la partie, alors l'objet est exilé. Ce n'est pas une action basée sur un état. Cela a lieu dès qu'un effet de changement de contrôle se termine.
- 800.4d.** Si un objet qui devrait être possédé par un joueur qui a quitté le jeu devait être créé dans une zone, il

n'est pas créé à la place. Si une capacité déclenchée qui devrait être contrôlée par un joueur qui a quitté la partie devait être mise sur la pile, elle n'est pas mise sur la pile à la place.

Exemple : Glissement astral est un enchantement qui dit : « Quand un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette créature sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. » Pendant le tour d'Alex, Bianca utilise la capacité du Glissement astral pour exiler le Spectre hypnotiseur d'Alex. Avant la fin de ce tour, Bianca quitte la partie. Au début de l'étape de fin, la capacité déclenchée retardée générée par le Glissement astral qui devrait retourner le Spectre hypnotiseur sur le champ de bataille se déclenche, mais n'est pas mise sur la pile. Le Spectre hypnotiseur ne revient jamais sur le champ de bataille.

- 800.4e.** Si des blessures de combat devaient être assignées à un joueur qui a quitté la partie, ces blessures ne sont pas assignées.
- 800.4f.** Si un objet demande à un joueur qui a quitté la partie de payer un coût ou de choisir de payer un coût, ce coût n'est pas payé.
- 800.4g.** Si un objet nécessite qu'un joueur qui a quitté la partie fasse un choix autre que celui de payer un coût, le contrôleur de l'objet choisit un autre joueur pour faire ce choix. Si le choix initial devait être fait par un adversaire du contrôleur de l'objet, ce joueur choisit un autre adversaire si possible.
- 800.4h.** Si une règle demande à un joueur qui a quitté la partie de faire un choix, le joueur suivant dans l'ordre du tour fait ce choix.
- 800.4i.** Si un effet requiert des informations à propos d'un joueur spécifique, l'effet utilise les informations actuelles sur ce joueur s'il ou si elle est toujours dans la partie ; sinon, l'effet utilise les dernières informations connues sur ce joueur avant qu'il ne quitte la partie. Si un effet nécessite des informations du jeu sur les actions que les joueurs ont effectuées, l'effet peut trouver les actions qui ont été effectuées par un joueur qui a quitté la partie.
- 800.4j.** Si un joueur quitte la partie pendant son propre tour, ce tour se termine sans joueur actif. Si le joueur actif devait recevoir la priorité, c'est le joueur suivant dans l'ordre du tour qui la reçoit à la place, ou l'objet sur le sommet de la pile se résout, ou la phase ou l'étape se termine, selon ce qui est approprié.
- 800.4k.** Si un joueur qui a quitté la partie devait commencer un tour, ce tour ne commence pas.
- 800.4m.** Quand un joueur quitte la partie, les effets continus avec une durée qui court jusqu'au prochain tour de ce joueur ou un point précis de ce tour dureront jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Ils ne se finissent ni immédiatement ni ne durent indéfiniment.
- 800.4n.** Quand un joueur quitte la partie, les objets que ce joueur possède dans la zone de mise ne quittent pas la partie. C'est une exception à la règle 800.4a. (Cf. règle 407, « La Mise. »)
- 800.4p.** Dans une partie de Planechase, si le joueur désigné comme étant le contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur suivant dans l'ordre du tour parmi les joueurs qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. (Cf. règle 310.5.)
- 800.5** Sauf si une variante ou une option choisie prescrit le contraire, l'ordre des sièges est déterminé par toute méthode mutuellement acceptable. Par exemple, les joueurs pourraient accepter de rester où ils étaient avant le début du jeu, lancer des dés pour déterminer l'ordre des sièges, etc.
- 800.6** Dans une partie multi-joueurs, le premier mulligan ne compte pas dans le nombre de cartes que ce joueur devra mettre en dessous de sa bibliothèque ou le nombre de mulligans ce joueur peut prendre. Les mulligans suivants sont comptés normalement.
- 800.7** Dans une partie multi-joueurs autre qu'en Troll à deux têtes, le joueur qui commence ne saute pas l'étape de pioche de son premier tour. Dans une partie en Troll à deux têtes, l'équipe qui commence saute l'étape de pioche de son premier tour. (Cf. règle 103.7.)

801. Option de portée d'influence limitée

801.1 La portée d'influence limitée est une option qui peut être appliquée à la plupart des parties multi-joueurs. Elle est toujours utilisée dans la variante de l'Empereur (cf. règle 809), et elle est souvent utilisée pour les parties regroupant cinq joueurs ou plus.

801.2 La portée d'influence d'un joueur est la distance maximum, mesuré en siège, que ce joueur peut affecter. Des joueurs à l'intérieur de ce nombre de sièges sont dans la portée d'influence de ce joueur. Les objets contrôlés par des joueurs dans la portée d'influence d'un joueur sont aussi dans la portée d'influence de ce joueur. La portée d'influence s'applique pour les sorts, les capacités, les effets, l'attribution des blessures, les attaques, les choix et le gain de la partie.

801.2a. Les limites de portées d'influence les plus couramment utilisées sont 1 ou 2 sièges. Des joueurs différents peuvent avoir des portées d'influence différentes.

Exemple : Une portée d'influence de 1 signifie que seulement vous et les joueurs assis à côté de vous sont dans votre portée d'influence.

Exemple : Une portée d'influence de 2 signifie que vous et les deux joueurs à votre gauche et les deux joueurs à votre droite sont dans votre portée d'influence.

801.2b. Un joueur est toujours dans sa propre portée d'influence.

801.2c. Les joueurs qui sont dans chaque portée d'influence de chaque joueur sont déterminés au début de chaque tour.

Exemple : Dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à la gauche de Rob, et Carissa est assise à la droite de Rob. Carissa n'est pas dans la portée d'influence d'Alex. Si Rob quitte la partie, Carissa va entrer dans la portée d'influence d'Alex au début du prochain tour.

801.2d. Un objet est dans la portée d'influence d'un joueur s'il est contrôlé par ce joueur ou par un autre joueur se trouvant dans la portée d'influence de ce joueur.

801.3 Une créature peut attaquer seulement un adversaire dans la portée d'influence de son contrôleur ou un Planeswalker contrôlé par un de ces adversaires. Si aucun adversaire ne se trouve dans la portée d'influence d'un joueur, les créatures contrôlées par ce joueur ne peuvent pas attaquer.

801.4 Les objets et les joueurs à l'extérieur de la portée d'influence d'un joueur ne peuvent pas être la cible d'un sort ou d'une capacité que ce joueur contrôle.

801.5 Certaines cartes requièrent qu'un joueur fasse un choix. Ces cartes fonctionnent différemment quand l'option de portée d'influence limitée est utilisée.

801.5a. Si un joueur est invité à choisir un objet ou un joueur, il doit en choisir un dans sa portée d'influence.

Exemple : Dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à la gauche de Rob. Alex active la capacité des Cuombajj Witches, qui dit : « {T} : Les Cuombajj Witches infligent 1 blessure à n'importe quelle cible, et 1 blessure à n'importe quelle cible choisie par un adversaire. » en ciblant Rob et en choisissant Rob comme l'adversaire qui choisit l'autre cible. Rob doit choisir une cible qui se trouve à la fois dans sa portée d'influence et dans celle du contrôleur des Cuombajj Witches. Il doit donc choisir lui-même, Alex, ou une créature contrôlée par lui ou par Alex.

801.5b. Si un joueur est invité à choisir entre une ou plusieurs options (et non entre un ou plusieurs objets ou joueurs), il peut choisir chacune de ces options même si l'option se rapporte à des objets ou des joueurs en dehors de sa portée d'influence.

Exemple : Alex, qui a une portée d'influence de 2, est assis à la gauche de Rob, et Carissa, qui a une portée d'influence de 1, est assise à la droite de Rob. Alex lance un sort qui dit : « Un adversaire choisit l'un -Vous piochez 2 cartes ; ou chaque créature que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour, » et choisit Carissa pour faire ce choix. Carissa peut choisir le mode même si Alex est

en dehors de sa portée d'influence.

801.5c. Si un effet requiert un choix et qu'il n'y a aucun joueur qui peut faire ce choix à l'intérieur de la portée d'influence du contrôleur de l'effet, le joueur approprié le plus proche à gauche du contrôleur fait ce choix.

Exemple : Dans une partie utilisant la variante *Empereur* où tous les joueurs ont une portée d'influence de 1, un empereur lance *Fait ou fiction*, qui dit : « Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas face visible. Mettez un de ces tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. » Comme aucun adversaire ne se trouve dans la portée d'influence de l'empereur, l'adversaire le plus proche à gauche de l'empereur sépare les cartes en deux tas.

801.6 Un joueur ne peut pas activer une capacité activée d'un objet en dehors de sa portée d'influence.

801.7 Une capacité déclenchée ne se déclenche pas à moins que l'événement déclencheur ne se produise entièrement dans la portée d'influence du contrôleur de la source de la capacité déclenchée.

Exemple : Dans une partie où tous les joueurs ont une portée d'influence de 1, Alex est assis à gauche de Rob. Rob contrôle deux auras attachées à l'Ours runegriffe d'Alex : un avec la condition de déclenchement « Quand la créature enchantée devient bloquée », et l'autre avec la condition de déclenchement « Quand la créature enchantée devient bloquée par une créature. » L'Ours runegriffe d'Alex attaque le joueur à gauche d'Alex et devient bloqué. La capacité de la première aura de Rob se déclenche car l'événement (l'Ours runegriffe devient bloqué) se produit entièrement dans la portée d'influence de Rob. La capacité de la deuxième aura de Rob ne se déclenche pas car l'événement comprend la créature bloqueuse qui est à l'extérieur de la portée d'influence de Rob.

801.7a. Si un événement déclencheur comprend un objet quittant ou rentrant dans la portée d'influence d'un joueur, utilisez l'état de la partie avant ou après l'événement selon ce qui est approprié pour déterminer si la capacité déclenchée se déclenche. (Cf. règles 603.6 et 603.10)

Exemple : Carissa et Alex ne sont pas dans leur portée d'influence respective. Carissa contrôle un Ours runegriffe possédé par Alex et chacun d'eux contrôle un Démon extracteur, créature qui dit, entre autres, « À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire que le joueur ciblé meule deux cartes. » L'Ours runegriffe est détruit et est mis dans le cimetière d'Alex. La capacité du Démon extracteur d'Alex ne se déclenche pas car l'événement de sortie du champ de bataille a eu lieu à l'extérieur de la portée d'influence d'Alex. La capacité du Démon extracteur de Carissa se déclenche, même si la créature est mise dans un cimetière à l'extérieur de sa portée d'influence, car l'événement de sortie du champ de bataille est bien dans sa portée d'influence.

801.8 Une aura ne peut pas enchanter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur.

Si une aura est attachée à un objet ou un joueur illégal, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire comme action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

801.9 Un équipement ne peut pas équiper un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur, et une fortification ne peut pas fortifier un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur. Si un équipement ou une fortification est attaché à un permanent illégal, il se détache de ce permanent mais reste sur le champ de bataille. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

801.10 Un sort ou une capacité ne peut pas affecter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Les parties de l'effet qui essaient d'affecter un objet ou un joueur hors de portée ne fera rien. Le reste de l'effet fonctionne normalement.

Exemple : Dans une partie à six joueurs où chaque joueur a une portée d'influence de 1, Alex lance *Pyroclasme*, qui dit : « Le *Pyroclasme* inflige 2 blessures à chaque créature. » Le *Pyroclasme* inflige 2 blessures à chaque créature contrôlée par Alex, par le joueur à sa gauche et par le joueur à sa droite. Aucune autre créature ne subit de blessure.

801.11 Si un sort ou une capacité requiert des informations du jeu, il obtient uniquement des informations disponibles à l'intérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Il ne voit ni les objets ni les événements à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur.

Exemple : Dans une partie à six joueurs où chaque joueur a une portée d'influence de 1, Alex contrôle un Blason, qui dit : « Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. » Le Blason augmentera la force et l'endurance des créatures d'Alex en se basant uniquement sur les créatures contrôlées par Alex, par le joueur à sa gauche et par le joueur à sa droite. Il ne prendra pas en compte les autres créatures.

Exemple : Dans cette même partie, Rob est assis à droite d'Alex. Le Blason augmentera la force et l'endurance des créatures de Rob en se basant sur les créatures contrôlées par tous les joueurs à l'intérieur de la portée d'influence d'Alex, y compris le joueur à sa gauche qui est à l'extérieur de la portée d'influence de Rob.

801.12 La « règle des mondes » (cf. règle 704.5k) s'applique à un permanent seulement si un autre permanent du monde se trouve dans la portée d'influence de son contrôleur.

801.13 Un effet de remplacement ou de prévention attend qu'un événement en particulier se produise puis remplace complètement ou partiellement cet événement. Avec l'option de portée d'influence limitée, l'événement modifié peut contenir des instructions qui ne peuvent pas être effectuées ; dans ce cas, le joueur ne tient tout simplement pas compte des instructions impossibles. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement » et règle 615 « Effets de prévention. »)

801.13a. Si, à cause d'un effet de remplacement, un sort ou une capacité essaie d'affecter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur, cette partie de l'événement ne fait rien.

Exemple : Alex lance Hache de lave (« La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker ») en ciblant Rob. En réponse, Rob lance une Manœuvre du capitaine (« Les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une cible, créature, planeswalker ou joueur, ce tour-ci, sont infligées à la place à une autre cible, créature, planeswalker ou joueur ») avec X égal à 3 et ciblant Carissa. Carissa n'est pas dans la portée d'influence d'Alex. Quand la Hache de lave se résout, elle inflige 2 blessures à Rob et aucune blessure à Carissa.

801.13b. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient les blessures qui devraient être infligées par une source, ce sort ou cette capacité ne peut affecter que les sources se trouvant à l'intérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient des blessures qui devraient être infligées à un permanent ou à un joueur, ce sort ou cette capacité ne peut affecter que les permanents ou les joueurs se trouvant dans la portée d'influence de son contrôleur. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient des blessures, mais que ni la source ni la destination des blessures n'est précisée, ce sort ou capacité ne prévient les blessures que si la source et la destination des blessures se trouvent toutes deux dans la portée d'influence de son contrôleur.

Exemple : Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Alex contrôle un enchantement qui dit : « Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures. » Carissa attaque Rob avec une créature. La créature inflige normalement ses blessures de combat à Rob.

Exemple : Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Carissa lance une Salve d'éclair (« La Salve d'éclair inflige 4 blessures à n'importe quelle cible ») en ciblant Rob. En réponse, Alex lance Mains réparatrices (« Prévenez les prochaines 4 blessures qui devraient être infligées à une cible ce tour-ci ») en ciblant Rob. Les blessures qui devraient être infligées à Rob sont prévenues.

Exemple : Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Carissa attaque Rob avec une créature et Rob bloque avec une créature. Alex lance un Brouillard (« Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. »). Les créatures de Rob et de Carissa vont s'infliger des blessures normalement.

801.14 Si un effet dit qu'un joueur gagne la partie, tous les adversaires de ce joueur se trouvant dans sa portée

d'influence perdent la partie à la place.

801.15 Si l'effet d'un sort ou d'une capacité stipule que la partie est nulle, la partie est nulle pour le contrôleur de ce sort ou de cette capacité et pour tous les joueurs qui sont dans sa zone d'influence. Tous les autres joueurs continuent à jouer la partie.

801.16 Si la partie entre dans une boucle d'actions obligatoires, répétant une suite d'événements sans possibilité d'arrêt, la partie est nulle pour tout joueur qui contrôle un objet impliqué dans la boucle, ainsi que pour tout joueur se trouvant dans la zone d'influence de l'un de ces joueurs. Seuls ces joueurs quittent la partie ; la partie continue pour les autres joueurs.

801.17 Les effets qui redémarrent la partie (cf. règle 721) ne tiennent pas compte des zones d'influence. Tous les joueurs dans la partie participeront à la nouvelle partie.

801.18 Dans une partie de Planechase multi-joueurs autre qu'une partie de Bagarre générale, les cartes de plan et de phénomènes ne sont pas prises en compte dans les zones d'influence. Leurs capacités et les effets de ces capacités affectent tous les objets et tous les joueurs concernés dans la partie. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

802. Option d'attaque de plusieurs joueurs

802.1 Certaines parties multi-joueurs permettent au joueur actif d'attaquer plusieurs autres joueurs. Si cette option est utilisée, ce joueur peut aussi choisir d'attaquer un seul joueur au cours d'un combat.

802.2 Au moment où la phase de combat commence, le joueur attaquant ne choisit pas un adversaire pour devenir le joueur défenseur. À la place, tous les adversaires du joueur attaquant sont des joueurs défenseurs pendant cette phase de combat.

802.2a. Chaque règle, objet ou effet qui se réfère à un « joueur défenseur » se réfère à un seul joueur défenseur et non pas à tous les joueurs défenseurs. Si une capacité d'une créature attaquante se réfère à un joueur défenseur ou si un sort ou une capacité se réfère à la fois à une créature attaquante et à un joueur défenseur, alors, à moins que cela soit spécifié autrement, le joueur défenseur à qui il est fait référence est le joueur que cette créature attaque ou le contrôleur du Planeswalker que cette créature attaque. Si cette créature n'est plus attaquante, le joueur défenseur fait référence au joueur que la créature attaquait avant qu'elle ne soit retirée du combat ou le contrôleur du planeswalker que la créature attaquait avant qu'elle ne soit retirée du combat. Si un sort ou une capacité peut s'appliquer à plusieurs créatures attaquantes, on détermine le joueur défenseur individuellement pour chacune de ces créatures attaquantes. Si plusieurs joueurs défenseurs peuvent être choisis, le contrôleur du sort ou de la capacité en choisit un.

Exemple : Rob attaque Alex avec un Ours runegriffe et Carissa avec une créature ayant la traversée des montagnes. Le fait que la créature avec la traversée des montagnes puisse être bloquée ne dépend que de savoir si Carissa contrôle une montagne ou non.

802.3 Au moment où le joueur attaquant déclare chaque créature attaquante, il choisit un joueur défenseur ou un Planeswalker contrôlé par un joueur défenseur que cette créature va attaquer. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »)

802.3a. Les obligations et restrictions qui ne s'appliquent pas à un joueur spécifique se faisant attaquer seront à prendre en compte pour le groupe entier des créatures attaquantes. Les obligations et restrictions qui s'appliquent à un joueur spécifique se faisant attaquer ne concerneront que les créatures attaquant ce joueur. Le groupe entier de créatures attaquantes doit cependant rester légal. (Cf. règle 508.1.)

802.3b. Les créatures à l'intérieur d'une bande doivent toutes attaquer le même joueur ou le même Planeswalker. (Cf. règle 702.22, « Regroupement. »)

802.4 Si plus d'un joueur est attaqué ou contrôle un Planeswalker qui est attaqué, chaque joueur défenseur, dans l'ordre APNAP, déclare ses bloqueurs au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. (Cf. règle 101.4 et règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. ») Le premier joueur défenseur déclare tous ses blocs, puis le deuxième joueur défenseur le fait et ainsi de suite.

802.4a. Un joueur défenseur peut bloquer seulement avec des créatures qu'il contrôle. Ces créatures ne peuvent

bloquer que des créatures attaquant ce joueur ou un Planeswalker que ce joueur contrôle.

802.4b. Quand on détermine si les blocs d'un joueur défenseur sont légaux, on ignore les créatures attaquant d'autres joueurs et les créatures bloqueuses contrôlées par d'autres joueurs.

802.5 Après que les bloqueurs ont été déclarés, s'il y a des créatures bloquant plusieurs créatures, chaque joueur défenseur, dans l'ordre APNAP, annonce l'ordre d'assignation des blessures aux créatures attaquantes pour chaque créature bloqueuse qu'il contrôle. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

802.6 Les blessures de combat sont assignées dans l'ordre APNAP. Pour le reste, l'étape de blessures de combat se déroule comme pour une partie à deux joueurs. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

803. Options d'attaque à droite et d'attaque à gauche

803.1 Certaines parties multi-joueurs utilisent une règle optionnelle d'attaque à droite ou d'attaque à gauche.

803.1a. Si l'option d'attaque à gauche est utilisée, un joueur peut seulement attaquer un adversaire assis immédiatement à sa gauche. Si le plus proche adversaire à gauche d'un joueur est à plus d'un siège, ce joueur ne peut pas attaquer.

803.1b. Si l'option d'attaque à droite est utilisée, un joueur peut seulement attaquer un adversaire assis immédiatement à sa droite. Si le plus proche adversaire à droite d'un joueur est à plus d'un siège, ce joueur ne peut pas attaquer.

804. Option de déploiement des créatures

804.1 La variante de l'empereur utilise toujours l'option de déploiement des créatures, et elle peut être utilisée dans d'autres variantes qui autorisent les joueurs à former des équipes. Les formats multi-joueurs où chaque joueur participe individuellement n'utilisent généralement pas cette option.

804.2 Chaque créature a la capacité « {T} : Le coéquipier ciblé acquiert le contrôle de cette créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

805. Parties en équipes avec tours partagés

805.1 Certaines parties multi-joueurs utilisent l'option en équipes avec tours partagés. C'est toujours le cas pour les parties en Troll à deux têtes (cf. règle 810) et pour les parties d'Archenemy (cf. règle 904). On ne peut l'utiliser que si les joueurs d'une même équipe sont assis les uns à côté des autres.

805.2 Au sein d'une équipe, le joueur assis le plus à droite dans chaque équipe est le premier joueur. Si les joueurs d'une équipe n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une décision, telle que savoir quelle créature va attaquer ou dans quel ordre les capacités déclenchées vont aller sur la pile, c'est le premier joueur qui prend la décision.

805.3 Les méthodes décrites dans la règle 103.1 sont utilisées pour déterminer quelle équipe commence la partie. L'équipe ainsi choisie est l'équipe qui commence.

805.3a. La gestion des mulligans est légèrement différente. Tout d'abord, chaque joueur de l'équipe qui commence déclare si elle va effectuer ou non un mulligan, dans l'ordre qu'elle le désire. Ensuite, les joueurs de l'autre équipe font de même. Les coéquipiers peuvent se consulter durant cette période. Ensuite, tous les mulligans sont effectués simultanément. Les coéquipiers peuvent se consulter pendant la décision de quelles cartes mettre en dessous de leur bibliothèque. Un joueur peut déclarer un mulligan même si un de ses coéquipiers a décidé de garder sa main de départ. (Cf. règle 103.4.)

805.3b. La gestion des cartes avec lesquelles un joueur peut commencer la partie avec elles sur le champ de bataille est légèrement différente. Tout d'abord, chaque joueur de l'équipe qui peut mettre de telles cartes sur le champ de bataille depuis sa main de départ, dans l'ordre qu'elle le désire. Ensuite, les joueurs de l'autre équipe font de même. Les coéquipiers peuvent se consulter durant cette période.

805.4 Ce sont les équipes qui jouent leurs tours et non les joueurs individuellement.

- 805.4a.** L'équipe dont c'est le tour est l'équipe active. Chaque autre équipe est une équipe non-active.
- 805.4b.** Dans une équipe, chaque joueur pioche une carte au début de l'étape de pioche de cette équipe.
- 805.4c.** Dans une équipe, chaque joueur peut jouer un terrain pendant chacun des tours de cette équipe.
- 805.4d.** Une capacité qui se déclenche au début d'une étape ou d'une phase peut se déclencher plusieurs fois si elle se déclenche au début de l'étape ou de la phase « de chaque joueur » ou « de chaque adversaire. » Ces capacités se déclenchent une fois pour chaque joueur approprié si la condition de déclenchement de la capacité, l'effet ou la clause conditionnelle « si » fait référence à « ce joueur », « cet adversaire » ou similaire.
- 805.5** Ce sont les équipes, et non les joueurs individuels qui ont la priorité.
- 805.5a.** Un joueur peut lancer un sort, activer une capacité ou faire une action spéciale quand son équipe est la priorité.
- 805.5b.** Si une équipe a la priorité et qu'aucun des joueurs de cette équipe ne souhaite faire quelque chose, cette équipe passe la priorité. Si toutes les équipes passent successivement la priorité (c'est-à-dire, si chaque équipe passe sans qu'aucun joueur n'effectue d'action entre deux passages de priorité), l'objet du dessus de la pile se résout, puis l'équipe active reçoit la priorité. Si la pile est vide quand les deux équipes passent successivement la priorité, l'étape ou la phase se termine et celle d'après débute.
- 805.6** La règle APNAP (cf. règle 101.4) est modifiée si les règles de parties en équipes avec tours partagés. Si plusieurs équipes devaient faire des choix et/ou prendre des actions en même temps, l'équipe active fait d'abord tous les choix requis, puis chaque équipe non active, à son tour, fait les choix nécessaires. Si plusieurs joueurs devaient faire des choix et/ou prendre des actions en même temps, chaque joueur de l'équipe active fait d'abord tous les choix requis dans l'ordre qu'ils souhaitent, puis les joueurs de chaque équipe non active dans l'ordre du tour, font de même. Une fois tous les choix effectués, les actions se déroulent simultanément.
- 805.6a.** Si plusieurs joueurs sont instruits de piocher une carte dans une partie en équipes avec tours partagés, chaque joueur de l'équipe active, dans l'ordre choisi par cette équipe, réalise cette pioche, puis chaque équipe non-active fait de même dans l'ordre du tour.
- 805.7** Si plusieurs capacités déclenchées se sont déclenchées depuis la dernière fois qu'une équipe a reçu la priorité, les membres de l'équipe active mettent toutes les capacités déclenchées qu'ils contrôlent sur la pile dans l'ordre de leur choix, puis les membres de chacune des équipes non-actives font de même dans l'ordre du tour.
- 805.8** Si un effet donne à un joueur un tour supplémentaire ou ajoute une phase ou une étape au tour de ce joueur, l'équipe de ce joueur prend un tour, une étape ou une phase supplémentaire. Si un effet fait sauter une phase, une étape ou un tour à un joueur, l'équipe de ce joueur saute cette phase, étape ou tour. Si un seul effet ajoute ou fait sauter à plusieurs joueurs d'une même équipe un même tour, une même phase ou une même étape, cette équipe ajoute ou passe un seul tour, phase ou étape. Si un effet permet à un joueur de contrôler un autre joueur, le premier joueur contrôle l'équipe du joueur affecté.
- 805.9** Une capacité qui se réfère au « joueur actif » se réfère spécifiquement à un des joueurs actifs, et non pas aux deux joueurs actifs. Le contrôleur de la capacité choisit auquel des deux la capacité s'applique au moment où l'effet est appliqué.
- 805.10** Les tours partagés en équipe utilisent des règles de combat différentes de celles des autres options multi-joueurs.
- 805.10a.** Les créatures de chaque équipe attaquent l'autre équipe en un seul groupe. Durant la phase de combat, l'équipe active est l'équipe attaquante et chaque joueur de cette équipe est un joueur attaquant. De même, l'équipe non-active est l'équipe défensive et chaque joueur de cette équipe est un joueur défenseur.
- 805.10b.** Au moment où l'étape de déclaration des attaquants démarre, l'équipe active déclare ses attaquants. Pour chaque créature attaquante, l'équipe attaquante annonce quel joueur défenseur ou planeswalker cette créature attaque. L'équipe active possède une attaque combinée, et l'ensemble des créatures attaquantes doit être légal. (Cf. règle 508.1.)

805.10c. Toute règle, objet ou effet qui parle d'un « joueur attaquant » fait référence à un joueur attaquant spécifique, pas l'équipe entière. Si une capacité d'une créature bloqueuse parle d'un joueur attaquant, ou si un sort ou une capacité parle d'une créature bloqueuse et d'un joueur attaquant, alors, sauf précision contraire, le joueur attaquant est celui qui contrôle cette créature attaquante que la créature bloqueuse bloque. Si un sort ou une capacité pourrait s'appliquer à plusieurs créatures bloqueuses, le joueur attaquant approprié est déterminé individuellement pour chacune de ces créatures bloqueuses. Si il y a plusieurs joueurs attaquants qui pourraient être choisis, le contrôleur du sort ou de la capacité en choisit un.

805.10d. Au moment où l'étape de déclaration des attaquants démarre, l'équipe défensive déclare ses bloqueurs. Les créatures contrôlées par les joueurs défenseurs peuvent bloquer les créatures attaquantes n'importe quel joueur ou planeswalker de l'équipe défensive. L'équipe défensive possède un bloc combiné, et cet ensemble de créatures bloqueuses doit être légal. (Cf. règle 509.1.)

805.10e. Toute règle, objet ou effet qui parle d'un « joueur défenseur » fait référence à un joueur défenseur spécifique, pas l'équipe entière. Si une capacité d'une créature attaquante parle d'un joueur défenseur, ou si un sort ou une capacité parle d'une créature attaquante et d'un joueur défenseur, alors, sauf précision contraire, le joueur défenseur est celui qui est attaqué par cette créature ou le contrôleur du planeswalker qui est attaqué par cette créature. Si cette créature n'est plus attaquante, ce joueur défenseur est le joueur que cette créature attaquait ou le contrôleur du planeswalker que cette créature attaquait avant d'être retirée du combat. Si un sort ou une capacité pourrait s'appliquer à plusieurs créatures attaquantes, le joueur attaquant approprié est déterminé individuellement pour chacune de ces créatures attaquantes. Si il y a plusieurs joueurs défenseurs qui pourraient être choisis, le contrôleur du sort ou de la capacité en choisit un.

805.10f. Une fois les bloqueurs déclarés, pour chaque créature attaquante qui a été bloquée par plusieurs créatures, l'équipe active annonce l'ordre d'assignation des blessures infligées aux créatures bloqueuses. Ensuite, pour chaque créature bloquant plusieurs créatures, l'équipe défensive annonce l'ordre d'assignation des blessures infligées aux créatures attaquantes.

805.10g. Au moment où l'étape d'assignation des blessures commence, l'équipe active annonce comment chaque créature attaquante répartit ses blessures de combat. Ensuite, l'équipe défensive annonce comment chaque créature bloqueuse assigne ses blessures de combat. (Cf. règle 510.1.)

806. Option chacun pour soi

806.1 Dans une partie multi-joueurs chacun pour soi, un groupe de joueurs s'affronte, chacun étant seul contre tous les autres.

806.2 Les options multi-joueurs utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante chacun pour soi sont les suivantes :

806.2a. L'option de portée d'influence limitée n'est normalement pas utilisée dans une partie chacun pour soi. Si elle l'est, chaque joueur a la même portée d'influence, qui est déterminée avant le début de la partie. (Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »)

806.2b. Une et une seule des options suivantes doit être utilisée : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de plusieurs joueurs. (Cf. règle 803, « Option d'attaque à droite et d'attaque à gauche » et règle 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs. »)

806.2c. L'option de déploiement des créatures n'est pas utilisée dans une partie chacun pour soi.

806.3 Les joueurs sont assis aléatoirement autour de la table.

807. Variante Bagarre générale

807.1 La variante Bagarre générale est dérivée de la variante Chacun pour Soi, où chaque joueur tente de gagner individuellement. La variante Bagarre générale n'est normalement utilisée que dans des parties comptant dix joueurs ou plus.

- 807.2** Les options multi-joueurs utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante Bagarre générale sont les suivantes :
- 807.2a.** Chaque joueur a une portée d'influence de 1 (cf. règle 801).
- 807.2b.** L'option attaque à gauche est utilisée (cf. règle 803).
- 807.2c.** Les options d'attaque de joueurs multiples et de déploiement des créatures ne sont pas utilisées dans la variante Bagarre générale.
- 807.3** Les joueurs sont assis aléatoirement autour de la table.
- 807.4** La variante Bagarre générale permet à plusieurs joueurs de jouer leur tour en même temps. Des marqueurs de tour mobiles permettent de visualiser quels joueurs sont en train de jouer leurs tours. Chaque marqueur de tour représente le tour d'un joueur actif.
- 807.4a.** Il y a un marqueur de tour pour chaque tranche complète de quatre joueurs participant à la partie.
Exemple : Une partie de Bagarre générale à 16 joueurs a 4 marqueurs de tour, une partie à 15 joueurs n'en a que 3.
- 807.4b.** Le joueur qui commence la partie reçoit le premier marqueur de tour. Le joueur assis quatre places à la gauche du premier joueur (le cinquième joueur) reçoit le deuxième marqueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été distribués. Chaque marqueur reçoit ainsi un numéro. Une fois que tous les marqueurs ont été distribués, tous les joueurs ayant un marqueur jouent leur tour ensemble.
- 807.4c.** Après qu'un joueur a fini son tour, il passe le marqueur de tour au joueur assis à sa gauche. Si un joueur avec un marqueur de tour quitte la partie pendant son tour, le joueur à sa gauche reçoit le marqueur de tour après la fin de ce tour. Si un joueur avec un marqueur de tour quitte la partie avant que son tour ne commence, alors le joueur à sa gauche prend immédiatement le marqueur de tour.
- 807.4d.** Un joueur qui a reçu un marqueur de tour ne peut pas commencer son tour si un des trois joueurs assis à sa gauche a un autre marqueur de tour. Si c'est le cas, le joueur doit attendre pour commencer son tour que celui le quatrième joueur à sa gauche ait reçu le marqueur de tour.
- 807.4e.** Si un joueur quitte la partie et que cela fait qu'il y a trop de marqueurs de tour par rapport au nombre de joueurs, le marqueur de tour qui était immédiatement à la droite du joueur qui vient de quitter la partie est désigné pour être supprimé. Si plusieurs joueurs quittent la partie en même temps et que cela devrait supprimer plusieurs marqueurs de tour, le marqueur ayant le plus petit numéro est désigné pour être supprimé.
- 807.4f.** Dans le but de déterminer si le fait pour un ou plusieurs joueurs de quitter la partie va réduire le nombre de marqueurs de tour dans la partie (cf. règle 807.4e), ne prenez pas en compte les marqueurs de tour déjà désignés pour être supprimés.
- 807.4g.** Si un joueur qui commence un tour a un marqueur de tour qui a été désigné pour être supprimé, ce marqueur de tour est retiré plutôt que d'être passé à la fin de ce tour. Si un joueur qui ne commence pas un tour a un marqueur de tour qui a été désigné pour être supprimé, ce marqueur de tour est retiré immédiatement. Si un marqueur de tour retiré avait été désigné pour être retiré plusieurs fois, le marqueur de tour immédiatement à sa droite devient désigné pour être supprimé un nombre égal de fois moins un.
- 807.4h.** Si un ou plusieurs joueurs consécutivement assis quittent la partie, les joueurs de part et d'autre de ces sièges n'entrent pas dans la zone de portée d'influence avant que le prochain tour ne commence.
- 807.4i.** Si un effet permet à un joueur avec un marqueur de tour de jouer un tour supplémentaire après le tour en cours, ce joueur garde le marqueur de tour et commence son prochain tour après que celui en cours est terminé, à moins qu'un autre marqueur de tour ne soit trop proche de lui à ce moment. Si un marqueur de tour est à trois places du joueur assis à gauche, le tour supplémentaire attend que le marqueur de tour soit à quatre places du joueur devant jouer le tour supplémentaire. Si le marqueur de tour est à trois places du joueur à droite, le joueur passe le marqueur de tour à sa gauche à la fin de son tour plutôt que de le garder, et ce joueur jouera son tour supplémentaire juste avant de commencer son prochain tour.

807.4j. Si un joueur doit jouer un tour supplémentaire après le tour en cours et qu'il n'aura pas de marqueur de tour au début de ce tour, le joueur jouera ce tour supplémentaire juste avant son prochain tour.

Exemple : Pendant le tour d'Alex, celui-ci joue Time Walk, qui lui permet de jouer un tour supplémentaire après celui-ci. Pendant le même tour, le joueur à gauche d'Alex quitte la partie, ce qui requiert de supprimer un des marqueurs de tour. Après qu'Alex a fini le tour en cours, son marqueur de tour est retiré. Il ne jouera pas son tour supplémentaire avant qu'il ne reçoive un nouveau marqueur de tour.

807.5 Plutôt que d'avoir une pile unique, une partie de Bagarre générale a plusieurs piles. Chaque marqueur de tour représente une pile.

807.5a. Un joueur ne reçoit la priorité que quand la pile, représentée par le marqueur de tour est dans sa portée d'influence ou qu'un objet sur la pile est contrôlé par un joueur dans sa portée d'influence.

807.5b. Si un joueur à la priorité dans de multiples pile et joue un sort ou active une capacité ou a une capacité déclenchée qu'il contrôle qui se déclenche, le joueur doit spécifier dans quelle pile ce sort ou cette capacité est mis. Si un objet sur l'une de ces piles a déclenché une capacité déclenchée, le joueur doit le mettre sur cette pile. Si un sort ou capacité se résolvant sur cette pile fait qu'un joueur joue un sort ou crée une copie d'un sort, le nouveau sort doit être mis sur cette pile. Si un sort ou une capacité cible un objet sur une de ces piles, il doit être mis dans la même pile que sa cible, il ne peut pas cibler des objets dans des piles différentes.

808. Variante équipe contre équipe

808.1 La variante équipe contre équipe se joue avec deux équipes ou plus. Chaque équipe peut compter n'importe quel nombre de joueurs.

808.2 Chaque équipe s'assoit ensemble d'un côté de la table. Chaque équipe décide de l'ordre dans lequel ses joueurs s'assoient.

808.3 Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante par Équipe sont les suivantes :

808.3a. L'option d'attaque de plusieurs joueurs est utilisée (cf. règle 802).

808.3b. L'option de déploiement des créatures n'est en principe pas utilisée dans la variante en Équipe.

808.4 Pour savoir quel joueur commence la partie, choisissez aléatoirement une équipe. Si cette équipe a un nombre impair de joueurs, alors le joueur du milieu commence la partie. Si cette équipe a un nombre pair de joueurs, alors le joueur assis à la gauche du point médian commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

808.5 Dans la variante équipe contre équipe, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs peuvent regarder les mains de leurs coéquipiers et peuvent discuter de leurs stratégies à tout moment. Un joueur ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de ses coéquipiers.

809. Variante de l'Empereur

809.1 La variante de l'Empereur se joue avec au moins deux équipes de trois joueurs chacune.

809.2 Chaque équipe s'assied d'un côté de la table. Chaque équipe décide de quelle manière elle s'organise. Chaque équipe a un empereur qui s'assied entre les deux autres joueurs de l'équipe. Ces derniers sont ses généraux et doivent le protéger.

809.3 Les options par défaut en vigueur pour la variante de l'Empereur sont les suivantes :

809.3a. La portée d'influence est limitée à 2 pour les empereurs et 1 pour les généraux. (Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »)

809.3b. La variante Empereur utilise l'option de déploiement des créatures (cf. règle 804). 809.3c Un joueur ne peut attaquer qu'un adversaire situé immédiatement à côté de lui.

Exemple : Au début d'une partie en Empereur, aucun empereur ne peut attaquer d'adversaire, bien que les deux généraux adverses soient dans sa portée d'influence.

809.4 Déterminez aléatoirement quel empereur commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

809.5 La variante de l'Empereur utilise les règles suivantes pour gagner et perdre. Les autres règles concernant la fin de la partie s'appliquent également. (Cf. règle 104)

809.5a. Une équipe gagne la partie si son empereur gagne la partie.

809.5b. Une équipe perd la partie si son empereur perd la partie.

809.5c. La partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour son empereur.

809.6 La variante Empereur peut aussi se jouer avec des équipes de plus ou moins de trois joueurs, tant que toutes les équipes sont de taille égale. Si les équipes ont plus de deux joueurs, les portées d'influence doivent être adaptées en conséquence.

809.6a. La portée d'influence de chaque général doit être égale au nombre minimum permettant à ce général d'avoir dans sa portée d'influence un général d'une équipe adverse au début de la partie. Pour un empereur, ce doit être le nombre minimum permettant à cet empereur d'avoir dans sa portée d'influence deux généraux adverses. Les joueurs doivent être assis de telle manière qu'aucun empereur ne commence la partie dans la portée d'influence d'un autre.

Exemple : Dans une partie d'Empereur opposant deux équipes de quatre joueurs chacune, la configuration des joueurs (que ce soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse) devrait être : équipe A général 1, équipe A empereur, équipe A général 2, équipe A général 3, équipe B général 1, équipe B empereur, équipe B général 2, équipe B général 3. Chaque empereur a une portée d'influence de trois. Chaque général 2 a une portée d'influence de 2. Chaque général 1 et général 3 a une portée d'influence de 1.

809.7 Dans la variante de l'Empereur, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs d'une même équipe peuvent regarder leurs mains respectives et discuter de leurs stratégies. En revanche, un joueur ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de ses partenaires.

810. Variante du Troll à deux têtes

810.1 Une partie de Troll à deux têtes se joue avec deux équipes de deux joueurs chacune.

810.2 La variante du Troll à deux têtes utilise les règles des parties en équipes avec tours partagés. (Cf. règle 805.)

810.3 Chaque équipe s'installe ensemble d'un côté de la table. Chaque équipe décide dans quel ordre s'installent les joueurs.

810.4 Chaque équipe a un total de points de vie partagé qui commence à 30 points de vie.

810.5 À l'exception du total de points de vie et des marqueurs « poison », les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées dans la variante du Troll à deux têtes. Les coéquipiers peuvent mutuellement regarder leurs mains et discuter de stratégies à n'importe quel moment. Ils ne peuvent pas manipuler les cartes ni les permanents des autres membres.

810.6 L'équipe qui joue en premier saute l'étape de pioche de son premier tour.

810.7 La variante du Troll à deux têtes utilise les règles de combat avec l'option de partage des tours en équipe (cf. règle 805.10). Ceci est un changement par rapport aux règles précédentes.

810.8 En plus des règles classiques pour déterminer qui gagne ou perd la partie (cf. règle 102), la variante de Troll à deux têtes utilise les règles suivantes :

810.8a. Les joueurs gagnent ou perdent la partie en équipe et non individuellement. Si l'un des joueurs d'une équipe perd la partie, toute l'équipe perd. Si l'un des joueurs d'une équipe gagne la partie, toute l'équipe gagne. Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas gagner la partie, son équipe ne peut pas gagner. Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas perdre la partie, son équipe ne peut pas perdre.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle Transcendance qui dit entre autres : « Vous ne perdez pas la partie si vous avez 0 points de vie ou moins. » Si le total de points de vie de l'équipe de ce joueur descend à zéro ou moins, elle ne perd pas la partie.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur doit piocher une carte alors que sa bibliothèque est vide. Ce joueur perd la partie et donc toute son équipe perd.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle Ange de platine qui dit : « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la partie. » Ni ce joueur, ni son (ses) coéquipier(s) ne peuvent perdre la partie et aucun joueur de l'équipe adverse ne peut la gagner.

810.8b. Si un joueur concède la partie, son équipe quitte immédiatement la partie. Cette équipe perd la partie.

810.8c. Si le total de points de vie d'une équipe est 0 ou moins, cette équipe perd la partie. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

810.8d. Si une équipe a quinze marqueurs « poison » ou plus, cette équipe perd la partie. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

810.9 Les blessures, les pertes et les gains de points de vie affectent chaque joueur individuellement. Le résultat est appliqué au total de points de vie commun.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur joue Ride de flammes qui dit : « La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur. » Chaque équipe subit un total de 8 blessures.

810.9a. Si un coût ou un effet a besoin de connaître le total de points de vie d'un seul joueur, il utilise à la place le total de points de vie de l'équipe.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur d'une équipe à 17 points de vie est ciblé par un Flambeau de l'Immortalité qui dit, entre autres, « Doublez le total de points de vie du joueur ciblé. » Ce joueur gagne 17 points de vie et l'équipe se retrouve à 34 points de vie.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle un Test d'endurance, un enchantement qui dit « Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie. » Au début de l'entretien de ce joueur, son équipe gagne la partie si le total de point de vie de son équipe est supérieur ou égal à 50.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur dans une équipe à 11 points de vie contrôle un Mal sournois, un enchantement qui dit « Payez la moitié de vos points de vie, arrondi à l'unité supérieure : Le Mal sournois devient une créature 4/4 Horreur avec le vol. » Pour activer cette capacité, le joueur doit payer 6 points de vie. L'équipe se retrouve alors à 5 points de vie.

810.9b. Si un sort ou un effet permet aux deux membres d'une équipe de payer un certain nombre de points de vie simultanément, le nombre total de points de vie payé ne peut pas excéder le total de points de vie de leur équipe. (Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie.)

810.9c. Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur unique à une certaine valeur, ce joueur gagne ou perd le nombre nécessaire de points de vie pour arriver à cette valeur. Le total de points de vie de son équipe est alors ajusté par le nombre de points de vie que ce joueur vient de gagner ou de perdre.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur dans une équipe à 25 points de vie est ciblé par une capacité qui dit « le total de points de vie du joueur ciblé devient 10. » On considère que le total de points de vie de ce joueur est 25,

donc il perd 15 points de vie. Le nouveau total de points de vie de l'équipe est 10.

810.9d. Si un effet doit fixer le total de points de vie de chaque joueur d'une équipe à une certaine valeur, cette équipe choisit un de ces deux membres. Dans cette équipe, seul ce joueur est affecté.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, une équipe a 7 points de vie et l'autre, 13 points de vie. Un joueur lance À charge de revanche, qui dit « Le total de points de vie de chaque joueur devient le total de points de vie le plus bas parmi tous les joueurs. » Chaque équipe choisit un de ses membres qui est affecté. Le résultat est que le joueur choisi dans l'équipe à 13 points de vie perd 6 points de vie et que cette équipe se retrouve à 7 points de vie.

810.9e. Un joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec son partenaire. Si un effet devait faire que ceci arrive, l'échange n'a pas lieu.

810.9f. Si un effet demande à un joueur de redistribuer les totaux de points de vie d'un nombre quelconque de joueurs, ce joueur ne peut pas affecter ainsi plus d'un membre de chaque équipe.

810.9g. Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas gagner de points de vie, aucun joueur de l'équipe de ce joueur ne peut gagner de points de vie.

810.9h. Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas perdre de points de vie, aucun joueur de l'équipe de ce joueur ne peut perdre de points de vie ou payer un total de points de vie non nul.

810.10 Les effets qui font que des joueurs reçoivent des marqueurs « poison » affectent chaque joueur individuellement. Les marqueurs « poison » sont partagés par l'équipe.

810.10a. Si un effet a besoin de connaître le total de marqueurs « poison » d'un joueur, il utilise le total de marqueurs « poison » de son équipe. Si un effet a besoin de connaître le total de marqueurs « poison » des adversaires d'un joueur, il utilise le total de marqueurs « poison » des équipes adverses.

810.10b. Si un effet dit qu'un joueur perd des marqueurs « poison », son équipe perd ce nombre de marqueurs « poison ».

810.10c. Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas gagner de marqueurs « poison », aucun joueur dans cette équipe ne peut gagner de marqueurs « poison ».

810.10d. Si une règle ou un effet a besoin de connaître quels types de marqueurs un unique joueur a, cet effet utilise les types de marqueurs ce joueur a et les types de marqueurs que son équipe a. Un joueur est « empoisonné » si son équipe a un marqueur « poison » ou plus.

810.11 La variante du Troll à deux têtes peut aussi se jouer avec des équipes de plus de deux joueurs, tant que toutes les équipes sont de taille égale. Pour chaque joueur dans une équipe au-delà de la deuxième, le total de points de vie de cette équipe au commencement de la partie est augmenté de 15 et le total de marqueurs poison requis pour que cette équipe perde la partie est augmenté de cinq. (Ces variantes sont nommées Troll à trois têtes, Troll à quatre têtes, etc.)

811. Variante par Équipe

811.1 La variante par Équipe se joue avec deux équipes ou plus, de tailles égales.

811.2 Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante par Équipe sont les suivantes :

811.2a. Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante par Équipe sont les suivantes :

811.2b. Les participants doivent choisir une et une seule des options suivantes : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de joueurs multiples. (Cf. règles 803, « Option d'attaque à gauche et à droite » et 802, « Option d'attaque de joueurs multiples. »)

811.2c. L'option de déploiement des créatures n'est en principe pas utilisée dans la variante en Équipe.

811.3 Au début de la partie, les joueurs s'assoient de manière à ce qu'aucun joueur ne soit assis à côté d'un de ses partenaires et que les équipes soient également espacées.

Exemple : Dans une partie par Équipe en alternance avec trois équipes, A, B et C, les positions autour de la table au début de la partie sont A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3, etc.

811.4 Un joueur ne peut pas attaquer un adversaire qui n'est pas assis immédiatement à côté de lui.

811.5 Dans la variante par Équipe, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas regarder leurs mains respectives sauf s'ils sont assis l'un à côté de l'autre. Ils peuvent discuter de leurs stratégies à tout moment. Un joueur ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de ses partenaires.

9. Variantes conviviales

900. Généralités

900.1 Cette section contient des règles supplémentaires optionnelles qui peuvent être utilisées pour certaines variantes conviviales. Elle n'est en aucun cas exhaustive.

900.2 Les variantes conviviales décrites ici utilisent des zones, des règles, des cartes et d'autres attributs du jeu supplémentaires qui ne sont pas utilisés dans les parties de *Magic* traditionnelles.

901. Planechase

901.1 Dans la variante Planechase, les cartes de plan et de phénomène ajoutent des capacités et une part d'aléatoire dans la partie. Pendant toute la partie, une carte de plan est face visible et ses capacités affectent la partie. La variante Planechase utilise les règles normales d'une partie de *Magic*, avec les ajouts suivants.

901.2 Une partie de Planechase peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs. Par défaut, en multi-joueurs, on utilise l'option chacun pour soi avec la possibilité d'attaquer n'importe quel joueur et sans limite de portée d'influence. (Cf. règle 806, « Option chacun pour soi. »)

901.3 En plus du matériel pour une partie normale, chaque joueur a besoin d'un deck planaire d'au moins dix cartes de plan et/ou de phénomène et d'un dé planaire. Un deck planaire ne peut pas contenir plus de deux cartes de phénomène. Chaque carte dans le deck planaire doit avoir un nom différent en anglais. (Cf. règle 310, « Plans » et règle 311, « Phénomène. »)

901.3a. Un dé planaire est un dé à six faces. Une face comporte le symbole des Planeswalkers {PW}. Une face comporte le symbole du chaos {CHAOS}. Les autres faces sont vierges.

901.4 Au début de la partie, chaque joueur mélange son deck planaire de telle sorte que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Chaque deck est placé face cachée près de la bibliothèque de son propriétaire. Toutes les cartes de plan et de phénomène restent dans la zone de commandement tout au long de la partie, que ce soit quand elles sont dans le deck planaire ou quand elles sont face visible.

901.5 Après que les joueurs ont gardé leur main de départ et utilisé les capacités des cartes qui leur permettent d'effectuer une action avec ces cartes depuis leur main de départ, le joueur qui commence retire la carte du dessus de son deck planaire et la retourne face visible. Si c'est une carte de phénomène, le joueur met cette carte au-dessous de son deck planaire et recommence ce processus jusqu'à ce qu'une carte de plan soit retournée face visible. (Cf. règle 103.6.) Aucune capacité d'une carte retournée face visible pendant ce processus ne se déclenche. Le plan face visible est le plan de départ.

901.6 Le propriétaire d'une carte de plan ou de phénomène est le joueur qui a commencé avec cette carte dans son deck planaire. Le contrôleur d'une carte de plan ou de phénomène face visible est le joueur désigné comme étant le contrôleur planaire. Normalement, le contrôleur planaire est le joueur actif. Cependant, si l'actuel contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur suivant dans l'ordre du tour parmi les joueurs qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. Le nouveau contrôleur planaire le reste jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou bien qu'un autre joueur devienne le joueur actif, selon ce qui arrive en premier.

901.7 Toute capacité d'une carte de plan ou de phénomène face visible dans la zone de commandement fonctionne dans cette zone. Les capacités statiques de cette carte affectent la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher et ses capacités activées peuvent être activées.

901.7a. Une carte de plan ou de phénomène face visible qui est retournée face cachée devient un nouvel objet.

901.8 Les parties de Planechase ont une capacité déclenchée intrinsèque appelée la « capacité de transplanage ». Le texte complet de cette capacité est « À chaque fois que vous obtenez {PW} sur le dé planaire, transplanez ». (cf règle 701.24., « Transplaner. ») Cette capacité n'a pas de source et est contrôlée par le joueur dont le lancer de dé planaire a déclenché cette capacité. Ceci est une exception à la règle 113.8.

- 901.9** À tout moment où le joueur actif a la priorité et que la pile est vide, mais seulement pendant une des phases principales d'un de ses tours, ce joueur peut lancer le dé planaire. Effectuer cette action coûte à un joueur un nombre de mana égal au nombre de fois qu'il a déjà réalisé cette action ce tour-ci. Il s'agit d'une action spéciale qui n'utilise pas la pile. Notez que ce nombre ne sera pas égal au nombre de fois que le joueur a lancé le dé planaire ce tour-ci si un effet a fait lancer le dé planaire au joueur ce tour-ci. (Cf. règle 116.2i.)
- 901.9a.** Si le dé tombe sur une face vierge, rien ne se passe. Le joueur actif reçoit la priorité.
- 901.9b.** Si le dé tombe sur le symbole du chaos {CHAOS}, toute capacité d'un plan face visible commençant par « Quand vous obtenez {CHAOS} » se déclenche et est mise sur la pile. Le joueur actif reçoit la priorité.
- 901.9c.** Si le dé tombe sur le symbole des Planeswalkers {PW}, la « capacité de transplanage » du plan se déclenche et est mise sur la pile. Le joueur actif reçoit la priorité. (Cf. règle 901.8).
- 901.9d.** Lancer le dé planaire déclenche toute capacité qui se déclenche chaque fois qu'un joueur lance un ou plusieurs dés. Cependant, tout effet qui se réfère à un résultat numérique d'un lancer de dé, y compris ceux qui comparent les résultats de ce lancer à d'autres lancers ou à un nombre donné, ignore le lancer du dé planaire. (Cf. 706, « Lancer un dé. »)
- 901.10** Si un joueur quitte la partie, tous les objets possédés par ce joueur à l'exception des capacités provenant d'un phénomène quittent la partie. (Cf. règle 800.4a.) Si cela inclut un plan ou un phénomène face visible, le contrôleur planaire retourne face visible la carte du dessus de son deck planaire. Il ne s'agit pas d'une action basée sur un état. Cela se produit dès que le joueur quitte la partie.
- 901.10a.** Si un plan quitte la partie alors qu'une « capacité de transplanage » est sur la pile, alors cette capacité cesse d'exister.
- 901.10b.** Les capacités de phénomènes possédés par un joueur qui a quitté la partie restent sur la pile, contrôlées par le nouveau contrôleur planaire.
- 901.11** Une fois la partie commencée, si un joueur retire la carte du dessus de son deck planaire et la retourne face visible, ce joueur a « transplané. » Les effets continus qui durent jusqu'à ce qu'un joueur transplane cessent. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur transplane se déclenchent. (Cf. règle 701.24.)
- 901.11a.** Un joueur peut transplaner comme résultat de la « capacité de transplanage » (cf. règle 901.8), parce que le propriétaire d'une carte de plan ou de phénomène face visible quitte la partie (cf. règle 901.10) ou parce que la capacité déclenchée d'un phénomène quitte la partie (cf. règle 704.6f). Des capacités peuvent également demander à un joueur de transplaner.
- 901.11b.** La carte de plan qui est retournée face visible est le plan vers lequel le joueur transplane. La carte de plan ou de phénomène qui est retournée face cachée ou qui quitte la partie est le plan ou le phénomène depuis lequel le joueur transplane.
- 901.11c.** Si un joueur transplane alors qu'il y a plus d'une carte de plan face visible, ce joueur transplane depuis tous ces plans.
- 901.12** Une partie de Planechase en Troll à deux têtes utilise toutes les règles de la variante multi-joueurs Troll à deux têtes et toutes les règles de la variante conviviale de Planechase, avec les ajouts suivants.
- 901.12a.** Chaque joueur a son propre deck planaire.
- 901.12b.** Le contrôleur planaire est normalement le joueur primaire de l'équipe active. Cependant, si l'équipe de l'actuel contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur primaire suivant dans l'ordre du tour parmi les équipes qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. Le nouveau contrôleur planaire le reste jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou bien qu'une autre équipe devienne l'équipe active, selon ce qui arrive en premier.
- 901.12c.** Même si le plan ou phénomène face visible est contrôlé par un seul joueur, toute capacité du plan ou phénomène qui se réfère à « vous » s'applique aux deux membres de l'équipe du contrôleur planaire.

901.12d. Étant donné que chaque membre de l'équipe est un joueur actif, chacun d'entre eux peut lancer le dé planaire. Le coût de chaque lancé par joueur est déterminé en comptant le nombre de fois où ce joueur en particulier a lancé le dé planaire ce tour-ci.

901.13 Dans les formats multi-joueurs autres que la Bagarre générale, les cartes de plan et de phénomène ne sont pas affectées par la portée d'influence limitée. Leurs capacités et les effets de ces capacités affectent tous les objets et tous les joueurs concernés de la partie. (Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »)

901.14 Dans des parties de Planechase en Bagarre générale, il peut y avoir plusieurs cartes de plan et de phénomène face visible en même temps.

901.14a. Avant le premier tour de la partie, chaque joueur qui doit commencer la partie avec un marqueur de tour détermine un plan de départ (cf. règle 901.5). Chacun d'entre eux est un contrôleur planaire.

901.14b. Si un joueur devait quitter la partie et qu'on devait de ce fait réduire le nombre de marqueurs de tour dans la partie, alors ce joueur commence par cesser d'être un contrôleur planaire (et aucun autre joueur ne devient un contrôleur planaire), puis ce joueur quitte la partie. Chaque carte de plan ou de phénomène face visible que ce joueur contrôlait est mise au-dessous du deck planaire de son propriétaire. Aucun joueur n'est considéré comme ayant transplané.

901.15 Option de deck planaire unique

901.15a. Comme variante, une partie de Planechase peut être jouée avec un seul deck planaire commun. Dans ce cas, le nombre total de cartes dans le deck planaire doit être au moins de quarante, ou au moins égal à dix fois le nombre de joueurs dans la partie, selon la valeur qui est la plus petite. Le deck planaire ne peut pas contenir un nombre de cartes de phénomène supérieur à deux fois le nombre de joueurs dans la partie. Chaque carte dans le deck planaire doit avoir un nom différent en anglais.

901.15b. Dans une partie de Planechase avec un seul deck planaire, le contrôleur planaire est considéré comme étant le propriétaire de toutes les cartes dans le deck planaire.

901.15c. Si une règle ou une capacité fait référence au deck planaire d'un joueur, on utilise le deck planaire commun à la place.

902. Vanguard

902.1 Dans la variante Vanguard, une carte Vanguard permet à chaque joueur d'incarner le rôle d'un personnage célèbre. Chaque joueur a une carte Vanguard face visible dont les capacités et les caractéristiques affectent la partie. La variante Vanguard utilise les règles normales d'une partie de *Magic*, avec les ajouts suivants.

902.2 Une partie de Vanguard peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs.

902.3 En plus du matériel pour une partie normale, chaque joueur a besoin d'une carte Vanguard. Chaque carte Vanguard est placée face visible à côté de la bibliothèque de son propriétaire avant le début de la partie. Les cartes Vanguard restent dans la zone de commandement pendant toute la partie.

902.4 Le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 20 plus ou moins le modificateur de points de vie de sa carte Vanguard.

Exemple : Le modificateur de points de vie de la carte Vanguard d'un joueur est -3. Le total de points de vie de départ de ce joueur est de 17.

902.5 La taille de main de départ de chaque joueur est de sept cartes, modifiée par le modificateur de main de sa carte Vanguard.

902.5a. Si un joueur déclare un mulligan dans une partie Vanguard, comme dans une partie normale, ce joueur remélange sa main dans sa bibliothèque, puis pioche une nouvelle main de la même taille que celle de leur main de départ. (Dans une partie multi-joueurs, le premier mulligan d'un joueur permet de piocher le même nombre de cartes que ce qu'il avait avant.) cf. règle 103.4. ;

Exemple : Le modificateur de main de la carte Vanguard d'un joueur est +2. Ce joueur commence la partie avec une main de 9 cartes. Si ce joueur déclare un

mulligan trois fois avant de garder sa main, il pioche une nouvelle main de neuf cartes, puis met trois de ces cartes en dessous de sa bibliothèque.

902.5b. La taille de main maximale d'un joueur est de sept cartes, modifiée par le modificateur de main de sa carte Vanguard.

Exemple : Le modificateur de main de la carte Vanguard d'un joueur est -1. La taille de main maximale de ce joueur est de six. Si ce joueur a plus de six cartes dans sa main au début de sonétape de nettoyage, il devra s'en défausser jusqu'à n'en avoir plus que six.

902.6 Le propriétaire d'une carte Vanguard est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans la zone de commandement. Le contrôleur d'une carte Vanguard face visible est son propriétaire.

902.7 Toute capacité d'une carte Vanguard face visible dans la zone de commandement fonctionne dans cette zone. Les capacités statiques de cette carte affectent la partie, ces capacités déclenchées peuvent se déclencher et ses capacités activées peuvent être activées.

903. Commander

903.1 Dans la variante Commander, chaque deck est dirigé par une créature légendaire désignée comme étant le commandant du deck. La variante Commander a été créée et rendue populaire par des fans ; un comité de règles indépendant tient à jour des ressources supplémentaires sur MTGCommander.net. La variante Commander utilise les règles normales d'une partie de *Magic*, avec les ajouts suivants.

903.2 Une partie de Commander peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs. Par défaut, en multi-joueurs, on utilise l'option chacun pour soi avec la possibilité d'attaquer n'importe quel joueur et sans limite de portée d'influence. (Cf. règle 806, « Option chacun pour soi. »)

903.3 Chaque deck comporte une créature légendaire désignée comme étant le commandant. Cette désignation n'est pas une caractéristique de l'objet représenté par une carte ; à la place, il s'agit de la carte en elle-même. La carte garde cette désignation même si elle change de zone.

Exemple : Un commandant qui est retourné face cachée (par l'effet d'Ixidron par exemple) est toujours un commandant. Un commandant qui copie une autre carte (par l'effet de Cytoforme, par exemple) est toujours un commandant. Un permanent copiant un commandant (comme par exemple une Doublure, qui copierait un commandant dans le cimetière d'un joueur) n'est pas un commandant.

903.3a. Certaines cartes ont des capacités qui stipulent que la carte peut être votre commandant. Cette capacité modifie les règles pour la construction de deck, et elle fonctionne avant que la partie commence. (Cf. règle 113.6n.)

903.3b. Si un commandant est une carte avec l'assimilation et qu'elle est assimilée avec l'autre partie d'une paire avec l'assimilation, le permanent assimilé résultant est le commandant de ce joueur.

903.3c. Si le commandant d'un joueur est une composante d'un permanent fusionné, le permanent fusionné résultant est le commandant de ce joueur.

903.3d. Si un effet se réfère au contrôle d'un commandant, il se réfère au permanent sur le champ de bataille qui est un commandant. Si un effet se réfère au lancement d'un commandant, il se réfère au sort qui est un commandant. Si un effet se réfère à un commandant dans une zone spécifique, il se réfère à une carte dans cette zone qui est un commandant.

903.4 La variante Commander utilise l'identité couleur pour déterminer quelles cartes peuvent faire partie d'un deck avec un commandant donné. L'identité couleur d'une carte est la ou les couleurs des symboles de mana compris dans son coût de mana, dans son encadré de texte ainsi que toute couleur définie par une capacité de définition de caractéristique (cf. règle 604.3) ou un indicateur de couleur (cf. règle 204).

Exemple : Bosh, golem de fer est une créature-artefact légendaire avec un coût de mana de {8} et la capacité : « {3}{R}, Sacrifiez un artefact : Bosh, Golem de fer inflige autant de blessures que la valeur de mana de l'artefact sacrifié à n'importe

quelle cible. » L'identité couleur de Bosh est rouge.

903.4a. L'identité couleur est déterminée avant le début de la partie.

903.4b. Si un commandant a une capacité statique qui oblige un joueur à choisir sa couleur avant le début de la partie, ce choix s'applique pendant la construction du deck et tout au long de la partie, même si le commandant change de zone. Ce choix affecte l'identité couleur du commandant. Le joueur révèle ce choix en plaçant son commandant dans la zone de commandement avant le début de la partie. (Cf. règles 103.2c et 607.2p)

903.4c. On ne prend pas en compte les textes aide-mémoire pour déterminer l'identité couleur d'une carte (cf. règle 207.2.)

903.4d. Le verso d'une carte double face est pris en compte quand il s'agit de déterminer l'identité couleur d'une carte. (Cf. règle 712). Ceci est une exception à la règle 712.4a.

Exemple : L'Érudite civilisé est le recto d'une carte double face dont le coût de mana est $\{2\}\{U\}$. Brute homicide est le verso de cette carte double face et à un indicateur de couleur rouge. L'identité couleur de cette carte est bleue et rouge.

903.4e. Si une capacité fait référence aux couleurs ou au nombre de couleurs dans l'identité couleur d'un commandant, cette qualité est indéfinie si ce joueur n'a pas de commandant. Cette partie de la capacité ne fera rien. Les coûts liés à cette qualité ne peuvent pas être payés.

903.5 Chaque deck de Commander est soumis aux règles de construction suivantes.

903.5a. Chaque deck doit contenir exactement 100 cartes, en comptant le commandant. En d'autres termes, la taille minimale du deck et la taille maximale du deck sont toutes deux de 100.

903.5b. À part pour les terrains de base, toutes les cartes dans un deck de Commander doivent avoir un nom différent en anglais.

903.5c. Une carte ne peut être incluse dans un deck de Commander que si chaque couleur de son identité couleur se trouve aussi dans l'identité couleur du commandant de ce deck.

Exemple : Moût, la Mère-pilleuse est une créature légendaire qui coûte $\{4\}\{R/G\}\{R/G\}$. L'identité couleur de Moût est rouge et vert. Les cartes d'un deck dont Moût est le commandant doivent être ou bien rouges, ou bien vertes, ou bien à la fois rouges et vertes, ou bien incolores. Les symboles de mana dans les coûts de mana et les encadrés de texte de ces cartes doivent uniquement être rouges, verts, à la fois rouges et verts, ou ne pas avoir de couleur.

903.5d. Une carte avec un type de terrain de base peut être incluse dans un deck de Commander si et seulement si toutes les couleurs de mana qu'elle peut produire font partie de l'identité couleur du commandant.

Exemple : L'identité couleur de Moût, la Mère-pilleuse est rouge et vert. Un deck de Commander dont le commandant est Moût peut inclure des terrains ayant pour type montagne et/ou forêt. Il ne peut pas inclure des terrains ayant pour type plaine, île ou marais.

903.6 Au début de la partie, chaque joueur place son commandant depuis son deck face visible dans la zone de commandement. Ensuite, chaque joueur mélange les 99 cartes restantes de son deck afin qu'elles soient dans un ordre aléatoire. Ces cartes deviennent la bibliothèque de ce joueur.

903.7 Après avoir déterminé le joueur qui commencera la partie, chaque joueur passe à 40 points de vie et pioche une main de sept cartes.

903.8 Un joueur peut lancer un commandant dont il est le propriétaire depuis la zone de commandement. Un commandant lancé depuis la zone de commandement coûte $\{2\}$ de plus pour chaque fois que le joueur le lançant a lancé ce commandant depuis la zone de commandement cette partie. Ce coût additionnel est connue informellement sous le nom de « taxe de commandant. »

903.9 Un commandant peut retourner en zone de commandement au cours d'une partie de Commander.

903.9a. Si un commandant est dans un cimetière ou en exil et que cet objet a été mis dans cette zone depuis la dernière fois que les actions basées sur un état ont été vérifiées, son propriétaire peut le mettre dans la zone de commandement. Ceci est une action basée sur un état. (Cf. règle 704.)

903.9b. Si un commandant devait être mis dans la main ou la bibliothèque de son propriétaire depuis n'importe où, son propriétaire peut le mettre dans la zone de commandement à la place. Cet effet de remplacement peut s'appliquer plus d'une fois au même événement. Ceci est une exception à la règle 614.5.

903.9c. Si un commandant est un permanent assimilé ou un permanent fusionné et que son propriétaire choisit de le mettre dans la zone de commandement en utilisant l'effet de remplacement décrit par la règle 903.9b, ce permanent et chaque composant qui le représente qui n'est pas un commandant sont mis dans la zone appropriée et la carte qui le représente et qui est un commandant est mise dans la zone de commandement.

903.10 La variante Commander comporte la condition suivante pour gagner ou perdre la partie. Les autres règles concernant la fin de la partie s'appliquent aussi. (Cf. règle 104.)

903.10a. Un joueur ayant reçu au moins 21 blessures de combat d'un même commandant au cours de la partie perd la partie. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

903.11 Si un joueur est autorisé à mettre une carte de l'extérieur du jeu dans une partie de Commander, ce joueur ne peut pas mettre une carte dans le jeu de cette façon si elle a le même nom qu'une carte qu'il avait dans son deck de départ, si elle a le même nom qu'une carte dans la partie en cours que le joueur possède, ou si une couleur dans son identité de couleur n'est pas dans l'identité de couleur du commandant du joueur.

903.12 Variante Brawl

903.12a. Brawl est une variante pour un style différent de partie Commander. Les parties de Brawl utilisent les règles normales de la variante Commander, à l'exception des modifications suivantes.

903.12b. Les decks de Brawl sont généralement construits en utilisant les cartes du format Standard.

903.12c. Un joueur désigne soit un planeswalker légendaire ou une créature légendaire en tant que commandant.

903.12d. Le deck d'un joueur doit comporter exactement 60 cartes, commandant inclus. En d'autres termes, la taille minimale du deck et la taille maximale du deck sont toutes deux de 60.

903.12e. Si le commandant d'un joueur n'a aucune couleur dans son identité de couleur, le deck de ce joueur peut contenir n'importe quel nombre de terrains de base d'un type de terrain de base de leur choix. Ceci est une exception à la règle 903.5d.

903.12f. Dans une partie de Brawl un contre un, les points de vie de départ de chaque joueur sont de 25. Dans une partie de Brawl multi-joueurs, les points de vie de départ de chaque joueur sont de 30.

903.12g. Dans une partie de Brawl, le premier mulligan ne compte pas dans le nombre de cartes que ce joueur devra mettre en dessous de sa bibliothèque ou le nombre de mulligans ce joueur peut prendre. Les mulligans suivants sont comptés normalement.

903.12h. Les parties de Brawl n'utilisent pas l'action basée sur un état décrite dans la règle 704.6c, qui fait perdre la partie à un joueur qui a subi 21 blessures de combat infligées par un commandant.

903.13 Draft Commander

903.13a. Le Draft Commander est une option pour une façon différente de jouer au format Commander. Il s'agit d'un draft (un style de jeu limité où les joueurs sélectionnent des cartes de paquets de boosters scellés pour construire un deck) suivi par une partie en multijoueurs. L'option Draft Commander utilise les boosters *Commander Legends* par défaut.

903.13b. Un draft est généralement réalisé par trois tours de draft. À chaque tour de draft, chaque joueur ouvre un booster, sélectionne deux cartes en les plaçant face cachée devant lui, puis passe les cartes restantes au

joueur suivant. Chaque joueur sélectionne ensuite deux cartes du booster qui lui est passé et passe les cartes restantes. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été draftées.

903.13c. Lors du premier et du troisième tour de draft, les boosters sont transmis à la gauche de chaque joueur. Lors du deuxième tour de draft, les boosters sont transmis à la droite de chaque joueur.

903.13d. Pendant le draft, un joueur ne peut regarder que les cartes du paquet qu'il est en train de drafter et les cartes qu'il a déjà sélectionnées. Un joueur ne peut pas révéler de cartes draftées à d'autres joueurs à moins qu'une capacité ne lui instruisse de le faire.

903.13e. Une fois le draft terminé, les cartes qu'un joueur a choisies deviennent son pool de cartes. Un joueur peut ajouter jusqu'à deux cartes nommées « Le Joueur de Flûte prismatique » à son pool de cartes, mais seulement s'il utilise ces cartes comme un ou des commandant(s).

903.13f. La construction d'un deck en Draft Commander suit les mêmes règles que la construction de deck en Commander (cf. règle 903.5) à deux exceptions près : (1) Le deck d'un joueur doit contenir au moins 60 cartes. Il n'y a pas de taille maximale. (2) Le deck d'un joueur peut inclure n'importe quel nombre de cartes du pool de cartes de ce joueur avec le même nom.

903.13g. Les parties en Draft Commander suivent les mêmes règles que les parties en Commander. (Cf. règles 903.6–903.11.)

904. Archenemy

904.1 Dans la variante Archenemy, une équipe de joueurs fait face à un unique adversaire, rendu plus fort par de puissantes cartes de machinations. La variante Archenemy utilise toutes les règles d'une partie normale de *Magic*, avec les ajouts suivants.

904.2 L'option par défaut d'une partie d'Archenemy est la variante multi-joueurs équipe contre équipe (cf. règle 808) avec exactement deux équipes. On utilise l'option d'attaque de plusieurs joueurs (cf. règle 802) et l'option partie en équipes avec tours partagés (cf. règle 805) ; aucune autre option n'est utilisée.

904.2a. Une des équipes n'est constituée que d'un seul joueur, qui est désigné comme étant l'Archenemy.

904.2b. L'autre équipe peut comporter n'importe quel nombre de joueurs.

904.3 En plus du matériel de jeu habituel, l'Archenemy a besoin d'un deck de machinations comportant au moins 20 cartes de machination. Un deck de machinations ne peut pas contenir plus de deux cartes de machination du même nom. (Cf. règle 313, « Machinations. »)

904.4 Au début de la partie, l'Archenemy mélange son deck de machinations de telle sorte que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Le deck de machinations est placé face cachée dans la zone de commandement, près de la bibliothèque de l'Archenemy. Toutes les cartes de machination restent dans la zone de commandement tout au long de la partie, que ce soit quand elles sont dans le deck de machination ou quand elles sont face visible.

904.5 Le total de points de vie initial de l'Archenemy est 40. Le total de points de vie initial des autres joueurs est 20.

904.6 On ne détermine pas aléatoirement qui commence la partie. À la place, c'est l'Archenemy qui commence.

904.7 Le propriétaire d'une carte de machination est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans la zone de commandement. Le contrôleur d'une carte de machination face visible est son propriétaire.

904.8 Les capacités d'une carte de machination face visible dans la zone de commandement fonctionnent depuis cette zone. Ses capacités statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

904.9 Tout de suite après le début de la phase principale d'avant combat de l'Archenemy, ce joueur retourne la carte du dessus de son deck de machinations face visible. Cela s'appelle « mettre une machination à exécution. » (cf. règle 701.25.) Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile Les capacités de cette carte de machination qui se déclenchent « quand cette machination est mise à exécution » se déclenchent.

904.10 Si une carte de machination non-continue est face visible dans la zone de commandement, et qu'aucune capacité déclenchée d'une machination n'est sur la pile ou en attente d'être mise sur la pile, alors cette carte de machination est remise face cachée au-dessous du deck de machinations de son propriétaire la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Ceci est une action basée sur un état. cf. règle 704.)

904.11 Une fois qu'une machination continue a été mise à exécution, elle reste face visible dans la zone de commandement jusqu'à ce qu'une capacité fait qu'elle soit abandonnée (cf. règle 701.26).

904.12 Option Supervillain Rumble

904.12a. Comme option alternative, les joueurs peuvent jouer une partie en bagarre générale où chaque joueur a son propre deck de machinations. On utilise alors l'option d'attaque de plusieurs joueurs (cf. règle 802) ; aucune autre option n'est utilisée.

904.12b. Chaque joueur dans cette partie est un Archenemy.

904.12c. Comme dans toute partie en bagarre générale, le joueur qui commence est déterminé aléatoirement. Toutes les autres règles qui s'appliquent à l'Archenemy dans une partie d'Archenemy s'appliquent à tous les joueurs d'une partie de Supervillain Rumble.

905. Drafts Conspiracy

905.1 La variante Draft Conspiracy consiste en un draft (un type de jeu en format limité où les joueurs sélectionnent des cartes de boosters scellés pour construire leur deck) suivi d'une partie en multi-joueurs. Par défaut, la variante Draft Conspiracy utilise des boosters *Magic : The Gathering — Conspiracy™* et/ou *Conspiracy: Take the Crown™*.

905.1a. Un draft est généralement constitué de trois tours de draft. Au cours de chaque tour de draft, chaque joueur ouvre un booster, sélectionne une carte en la plaçant face cachée sur une pile de carte devant lui, puis passe les cartes restantes au joueur suivant. Chaque joueur sélectionne alors une carte dans le booster qu'on vient de lui passer et passe les cartes restantes. Cette procédure continue jusqu'à ce que toutes les cartes de ce tour de draft aient été sélectionnées.

905.1b. Lors du premier et troisième tour de draft, les boosters sont passés à la gauche de chaque joueur. Lors du deuxième tour de draft, les boosters sont passés à la droite de chaque joueur.

905.1c. Pendant un tour de draft, un joueur peut uniquement regarder les cartes du booster dans lequel il est en train de sélectionner une carte, les cartes qu'il a déjà sélectionnées, les cartes actuellement révélées comme décrit dans la règle 905.2b et les cartes qui ont été sélectionnées face visible comme décrit dans la règle 905.2c. Un joueur n'a pas le droit de révéler les cartes qu'il a sélectionnées aux autres joueurs à moins qu'une capacité ne lui indique de le faire.

905.1d. Une fois le draft fini et toutes les actions qui peuvent être effectuées pendant ou après le draft terminées, toutes les cartes qu'un joueur a sélectionnées deviennent le pool de carte de ce joueur. Le joueur construit son deck uniquement à l'aide de ces cartes et de n'importe quel nombre de terrains de base. (Cf. règle 100.2b et 100.4b.)

905.2 Certaines cartes ont des capacités qui fonctionnent pendant le draft.

905.2a. Pendant un draft, il n'y a pas de joueur actif ni de système de priorité. Si plusieurs joueurs souhaitent effectuer une action au même moment et n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un ordre, ces actions sont effectuées dans un ordre aléatoire.

905.2b. Certaines cartes indiquent aux joueurs de les révéler lorsqu'elles sont sélectionnées et de noter certaines informations comme un nombre ou une couleur. D'autres capacités peuvent se référer à ces informations pendant la partie. Tous les joueurs peuvent consulter ces informations à n'importe quel moment pendant le draft ou la partie. Une fois les informations notées, la carte sélectionnée est retournée face cachée et ajoutée à la pile de cartes sélectionnées par le joueur.

905.2c. Certaines cartes indiquent aux joueurs de les sélectionner face visible. Chacune de ces cartes restent face visible jusqu'à ce que le draft soit terminé, qu'un effet indique au joueur qui a sélectionné la carte de la retourner face cachée ou que la carte quitte la pile de cartes sélectionnées de ce joueur. Tant que la carte est face visible, tous les joueurs peuvent la regarder.

905.3 Une partie de Draft Conspiracy est une partie multi-joueurs. L'organisation par défaut de la partie est la variante Chacun pour soi avec l'option d'attaque multiple de joueurs et sans l'option de zone d'influence limitée. (Cf. règle 806, « Variante Chacun pour soi. »)

905.4 Au début de la partie, avant que les decks soient mélangés, chaque joueur peut mettre n'importe quel nombre de cartes de conspiration depuis son sideboard dans la zone de commandement.

905.4a. Les cartes de conspiration avec la capacité hidden agenda sont mises dans la zone de commandement face cachée. À n'importe quel moment où un joueur à la priorité, il peut retourner face visible une carte de conspiration face cachée qu'il contrôle. (Cf. règle 702.106, « Hidden agenda. »)

905.5 Le propriétaire d'une carte de conspiration est le joueur qui l'a mise dans la zone de commandement au début de la partie. Le contrôleur d'une carte de conspiration est son propriétaire.

905.6 Une fois que le joueur qui commence a été déterminé, chaque joueur fixe son total de points de vie à 20 et pioche une main de sept cartes.

Glossaire

- **Abandonner**

Retourner face cachée une carte de machination continue face visible et la mettre en-dessous du deck de machinations de son contrôleur. (Cf. règle 701.26, « Abandonner. »)

- **À la fin du tour (obsolète)**

Condition de déclenchement utilisée pour des capacités qui se déclenchaient au début de l'étape de fin (ce qui n'est pas le dernier événement du tour). Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « au début de l'étape de fin » ou bien « au début de la prochaine étape de fin. » (cf. règle 513, « Étape de fin. »)

- **À la place**

Les effets qui utilisent le mot « à la place » sont des effets de remplacement. Le mot « à la place » indique ce par quoi un événement va être remplacé. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »)

- **À moins que**

Mot utilisé pour indiquer une certaine sorte de coût. (Cf. règle 118.12a.)

- **Absorption**

Capacité mot-clé qui prévient des blessures. (Cf. règle 702.64, « Absorption. »)

- **Action illégale**

Action qui viole les règles du jeu et/ou des obligations ou restrictions créées par des effets. (Cf. règle 726, « Gérer les actions illégales. »)

- **Action mot-clé**

Verbe, tel que « Détruire » ou « Lancer », utilisé comme terme du jeu plutôt que pour son sens français usuel. (Cf. règle 701. « Actions mot-clé. »)

- **Action obligatoire du tour**

Actions du jeu qui sont effectuées automatiquement lorsque certaines étapes ou phases commencent, ou lorsque chaque étape et phase se termine. (Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour. »)

- **Action spéciale**

Action qu'un joueur peut effectuer qui n'utilise pas la pile. (Cf. règle 116, « Actions spéciales. »)

- **Actions basées sur un état**

Actions du jeu qui sont effectuées automatiquement chaque fois que certaines conditions sont réunies. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

- **Activer**

Mettre une capacité activée sur la pile et payer ses coûts, de sorte qu'elle finisse par se résoudre et faire son effet. (Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »)

- **Adapter**

Action mot-clé qui met des marqueurs +1/+1 sur une créature qui n'en a pas encore. (Cf. règle 701.43, « Adapter. »)

- **Adversaire**

Celui ou celle contre qui l'on joue. (Cf. règles 102.2 et 102.3.)

- **Affinité**

Capacité mot-clé qui réduit la quantité de mana requise pour lancer un sort. (Cf. règle 702.41, « Affinité. »)

- **Affliction**

Capacité mot-clé qui fait perdre des points de vie au joueur défenseur quand il bloque. (Cf. règle 702.130, « Affliction. »)

- **Agrément de la cité**

Une désignation qu'un joueur peut obtenir. Le mot-clé ascension permet à un joueur d'obtenir cette désignation quand il contrôle dix permanents. (Cf. règle 702.131 « Ascension. »)

- **Aide-mémoire**

Texte en italique et entre parenthèses qui résume une règle qui s'applique à cette carte, mais qui n'est pas un véritable texte de règles et n'a aucun effet sur le jeu. (Cf. règle 207.2.)

- **Amasser**

Capacité mot-clé qui vous donne un jeton de créature Zombie et Armée ou fait grossir une Armée si vous en avez déjà une. (Cf. règle 701.44, « Amassez. »)

- **Amplification**

Capacité mot-clé qui peut permettre à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. (Cf. règle 702.38, « Amplification. »)

- **Annihilateur**

Capacité mot-clé permettant à une créature d'être particulièrement brutale quand elle attaque. (Cf. règle 702.86 « Annihilateur. »)

- **Apprenez**

Une action mot-clé qui permet à un joueur d'ajouter une carte Leçon à sa main depuis l'extérieur de la partie ou de défausser une carte pour piocher une carte. (Cf. règle 701.45, « Apprenez. »)

- **Appui, carte appuyée**

« Appui » est une capacité mot-clé qui permet à une créature d'en remplacer temporairement une autre.

Un permanent est « appuyé » par un autre permanent si le deuxième exile le premier comme conséquence directe d'une capacité d'appui. (Cf. règle 702.72, « Appui. »)

- **Archenemy**

1. Une variante conviviale dans laquelle une équipe de joueurs fait face à un unique adversaire, rendu plus fort par de puissantes cartes de machinations.
2. Un joueur dans une partie d'Archenemy qui utilise un deck de machinations.

- **Arme vivante**

Capacité mot-clé qui crée un jeton de créature puis attache l'équipement ayant cette capacité à ce jeton. (Cf. règle 702.91 « Arme vivante. »)

- **Armure totémique**

Capacité mot-clé permettant à une aura de protéger le permanent qu'elle enchante. (Cf. règle 702.88, « Armure totémique. »)

- **Arriver sur le champ de bataille**

Un permanent non-jeton « arrive sur le champ de bataille » quand il est déplacé sur le champ de bataille depuis une autre zone. Un jeton « arrive sur le champ de bataille » quand il est créé. (Cf. règles 403.3, 603.3a, 603.6d et 614.12.)

- **Artefact**

Type de carte. Un artefact est un permanent. (Cf. règle 301, « Artefacts. »)

- **Ascension**

Un mot-clé qui permet à un joueur d'obtenir la désignation de l'agrément de la cité dès qu'il contrôle dix permanents. (Cf. règle 702.131 « Ascension. »)

- **Assembler**

Assembler est une action mot-clé de l'édition *Unstable* qui met des Appareils sur le champ de bataille. Les cartes et les mécaniques de l'édition *Unstable* ne sont pas prises en compte dans ces règles.

- **Assigner les blessures de combat**

Déterminer comment une créature attaquante ou bloqueuse va infliger ses blessures de combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

- **Assimilation**

Retourner deux parties d'une paire avec l'assimilation pour que leurs côtés verso soient visibles et combinées en une seule carte géante *Magic*. cf. règle 701.37, « Assimilation. »

- **Assist**

Une capacité mot-clé qui laisse un autre joueur vous aider à payer pour lancer un sort. (Cf. règle 702.132.)

- **Association d'âmes**

Une capacité mot-clé qui améliore les créatures en les associant entre elles. (Cf. règle 702.94, « Association d'âmes. »)

- **Associée**

Terme décrivant une créature affectée par la capacité association d'âmes. (Cf. règle 702.94 « Association d'âmes. »)

- **Attacher**

Mettre une aura, un équipement ou une fortification sur un autre objet ou joueur. (Cf. règle 701.3, « Attacher. »)

- **Attaque et n'est pas bloquée**

Une capacité qui se déclenche quand une créature « attaque et n'est pas bloquée » se déclenche quand la créature devient une créature attaquant non bloquée. (Cf. règle 509.1h.)

- **Attaquer**

Envoyer une créature au combat lorsqu'on est l'agresseur. Une créature peut attaquer un joueur ou un Planeswalker. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »)

- **Attaquer seul**

Une créature « attaque seule » si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants. Une créature est « en train d'attaquer seule » si elle est attaquante mais qu'aucune autre créature ne l'est. (Cf. règle 506.5.)

- **Au-delà**

Capacité mot-clé qui laisse des jetons de créature Esprit quand certaines créatures meurent. (Cf. règle 702.135, « Au-delà. »)

- **Aura**

Sous-type relié au type enchantement. Un sort d'aura cible un objet ou un joueur, et un permanent d'aura est attaché à un objet ou à un joueur. (Cf. règle 303, « Enchantements », et règle 702.5, « Enchanter. »)

- **Aventurez-vous dans le donjon**

Action mot-clé qui peut amener des cartes de donjon dans la partie depuis l'extérieur de la partie ou déplacer le marqueur d'exploration d'un joueur. (Cf. règle 701.46, « Aventurez-vous dans le donjon. »)

- **Bagarre générale**

Variante multi-joueurs dans laquelle un grand nombre de joueurs (habituellement dix ou plus) jouent les uns contre les autres. (Cf. règle 807, « Variante de la bagarre générale. »)

- **Barre de titre secondaire**

Ligne de nom plus petite avec le nom référencé par le texte Oracle d'une carte qui a un autre nom dans son coin supérieur gauche. (Cf. règle 201.5.)

- **Bibliothèque**

1. Zone du jeu. Un joueur pioche ses cartes depuis sa bibliothèque.
2. Toutes les cartes dans la bibliothèque d'un joueur. (Cf. règle 401, « Bibliothèque. »)

- **Blessures**

Les objets peuvent infliger des « blessures » à des créatures, des Planeswalkers et des joueurs. Ceci a en général un effet nuisible sur l'objet ou le joueur qui subit ces blessures. (Cf. règle 120, « Blessures. »)

- **Blessures de combat**

Blessures infligées pendant l'étape de blessures de combat par les créatures attaquantes et les créatures bloqueuses comme résultat de leur combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

- **Blessures mortelles**

Quantité de blessures supérieure ou égale à l'endurance d'une créature. (Cf. règles 120.4a, 120.6, 510.1 et 704.5g.)

- **Bloquer**

Envoyer une créature au combat lorsqu'on est le défenseur. Une créature peut bloquer une créature attaquante. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

Bloquer seul

Une créature « bloque seule » si c'est la seule créature déclarée comme bloqueuse pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Une créature est « en train de bloquer seule » si elle est bloqueuse mais qu'aucune autre créature ne l'est. (Cf. règle 506.5.)

- **Booster**

Un ensemble non ouvert de cartes *Magic* d'une extension particulière. Les boosters sont utilisés dans les formats limités. (Cf. règle 100.2b.)

- **Bords Argentés**

Les cartes de certaines éditions ainsi que certaines cartes promotionnelles sont imprimées avec des bords argentés. Les cartes à bords argentés sont destinées à des parties conviviales et peuvent comporter des éléments qui ne sont pas couverts par ces règles.

- **Boucle**

Ensemble d'actions qui pourraient se répéter indéfiniment. (Cf. règle 724, « Prendre des raccourcis. »)

- **Brawl**

Une variante pour la variante Commander. (Cf. règle 903.12 « Variante Brawl »)

- **Brûlure de mana (obsolète)**

Des versions plus anciennes des règles précisait qu'un joueur à qui il restait du mana non-utilisé perdait des points de vie ; ceci était appelé « brûlure de mana. » Cette règle n'existe plus.

- **Bushido**

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. (Cf. règle 702.45, « Bushido. »)

- **Cachette**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de mettre de côté une carte secrète. (Cf. règle 702.74, « Cachette. »)

- **Capacité**

1. Texte sur un objet qui explique ce que l'objet fait ou peut faire.

2. Une capacité activée ou déclenchée sur la pile. Ce type de capacité est un objet. (Cf. règle 113, « Capacités », et section 6, « Sorts, capacités et effets. »)

- **Capacité activée**

Type de capacité. Les capacités activées sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Instructions d'activation (le cas échéant).] » (cf. règle 113, « Capacités », et règle 602, « Activer des capacités activées. »)

- **Capacité d'évasion**

Capacité qui limite quelles créatures peuvent bloquer une créature attaquante. (Cf. règles 509.1b-c.)

- **Capacité de définition de caractéristique.**

Type de capacité statique qui porte des informations à propos de certaines caractéristiques d'un objet qui de trouveraient habituellement ailleurs sur cet objet (comme dans son coût de mana, sa ligne de type, ou son cartouche de force/endurance). (Cf. règle 604.3.)

- **Capacité de loyauté**

Capacité activée qui a un symbole de loyauté dans son coût. (Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »)

- **Capacité de mana**

Capacité activée ou déclenchée qui pourrait créer du mana et qui n'utilise pas la pile. (Cf. règle 605, « Capacités de

mana. »)

- **Capacité de sort**

Type de capacité. Les capacités de sort sont des capacités qui sont suivies en tant qu'instructions pendant la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel. (Cf. règle 113.3a.)

- **Capacité de pièce**

Capacité déclenchée qui se déclenche chaque fois qu'un joueur déplace son marqueur d'exploration dans une pièce d'une carte de donjon. (Cf. règle 309, « Donjons. »)

- **Capacité déclenchée**

Type de capacité. Une capacité déclenchée commence par « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de. » Elle est écrite sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet]. » (cf. règle 113, « Capacités » et règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

- **Capacité déclenchée par un état**

Capacité déclenchée qui se déclenche quand le jeu arrive dans un certain état plutôt que de se déclencher quand un événement survient. (Cf. règle 603.8.)

- **Capacité déclenchée réflexive**

Capacité qui se déclenche en fonction d'actions prises précédemment durant la résolution d'un sort ou d'une capacité. (Cf. règle 603.12)

- **Capacité déclenchée retardée**

Capacité, créée par des effets générés pendant la résolution de certains sorts ou capacités, ou quand certains effets de remplacement s'appliquent, qui fait quelque chose par la suite plutôt qu'à ce moment-là. (Cf. règle 603.7.)

- **Capacité du chaos**

Capacité d'un plan qui se déclenche « À chaque fois que vous obtenez {CHAOS} sur le dé planaire » dans une partie conviviale de Planechase. (Cf. règle 310.7.)

- **Capacité mot-clé**

Terme du jeu, tel que « Vol » ou « Célérité », utilisé comme abréviation d'une capacité plus longue ou d'un groupe de capacités. (Cf. règle 702, « Capacités mot-clé. »)

- **Capacité statique**

Type de capacité. Les capacités statiques font quelque chose tout le temps plutôt que d'être activées ou déclenchées. (Cf. règle 113, « Capacités » et règle 604, « Gérer les capacités statiques. »)

- **Capacités liées**

Deux capacités imprimées sur le même objet telles que l'une fait faire des actions ou affecte des objets et l'autre se réfère directement à ces actions ou objets. (Cf. règle 607, « Capacités liées. »)

- **Caractéristique**

Information définissant un objet. (Cf. règle 109.3.)

- **Carence**

Une capacité de définition de caractéristique qui rend un objet incolore. (Cf. règle 702.114, « Carence »)

- **Carte**

La composante standard de la partie. Une carte *Magic* peut être traditionnelle ou non traditionnelle. Les jetons ne sont pas considérés comme des cartes. Dans le texte d'un sort ou d'une capacité, le terme « carte » n'est utilisé que pour se référer à une carte qui n'est ni sur le champ de bataille, ni sur la pile, comme par exemple une carte de créature dans la main d'un joueur. (Cf. règle 108, « Cartes. »)

- **Carte avec l'assimilation**

Carte avec une carte *Magic* d'un côté et la moitié d'une carte *Magic* géante de l'autre. (Cf. règle 713, « Carte avec l'assimilation. »)

- **Carte double face**

Carte avec deux faces, une de chaque côté de la carte, et pas de dos de carte *Magic*. (Cf. règle 712, « Cartes double face. »)

- **Carte double face modale**

Un des deux types de cartes double face. Les cartes double face modales peuvent être jouées pour l'une ou l'autre des deux faces visibles et ne peuvent pas se transformer. (Cf. règle 712, « Cartes double face. »)

- **Carte double face transformable**

Un des deux types de cartes double face. Les cartes double face transformables utilisent par défaut leur face recto, mais peuvent être transformées en face verso grâce à certains effets. (Cf. règle 712, « Cartes double face. »)

- **Carte de substitution**

Supplément de jeu avec un dos de carte *Magic* qui peut être utilisé pour représenter une carte double face ou une carte avec l'assimilation. (Cf. règle 713, « Cartes de substitution. »)

- **Carte *Magic* non traditionnelle**

Carte non incluse dans les decks des joueurs. Elle peut être surdimensionnée ou avoir un dos de carte autre qu'un dos « Deckmaster ». (Cf. règle 108.2.)

- **Carte *Magic* traditionnelle**

Carte *Magic* qui mesure approximativement 6,3cm (2,5 pouces) sur 8,8cm (3,5 pouces) et qui est incluse dans le deck d'un joueur. (Cf. règle 108.2.)

- **Carte à inversion**

Carte avec un cadre en deux moitiés (l'une desquelles est imprimée la tête en bas). (Cf. règle 710, « Cartes à inversion. »)

- **Carte de permanent**

Carte qui pourrait être mise sur le champ de bataille. (Cf. règle 110.4a.)

- **Carte double**

Carte qui comporte deux rectos de carte sur une seule carte. (Cf. règle 708, « Cartes doubles. »)

- **Carte hybride**

Carte avec un ou plusieurs symboles de mana hybride dans son coût de mana. (Cf. règle 202.2f.)

- **Cartes de monteur de niveau**

Cartes avec un encadré de texte strié et trois cartouches de force/endurance. (Cf. règle 711, « Cartes de monteur de niveau. »)

- **Cascade**

Capacité mot-clé qui peut permettre à un joueur de lancer un sort supplémentaire au hasard sans payer son coût. (Cf. règle 702.85, « Cascade. »)

- **Célérité**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'ignorer la règle du « mal d'invocation. » (cf. règle 702.10, « Célérité », et règle 302.6.)

- **Chacun pour soi**

Variante multi-joueurs dans laquelle chaque joueur est l'adversaire de tous les autres. (Cf. règle 806, « Variante chacun pour soi. »)

- **Champ de bataille**

Zone dans laquelle les permanents existent. Anciennement connue comme zone « en jeu. » (cf. règle 403, « Champ de bataille. »)

- **Changelin**

Capacité de définition de caractéristique qui donne à l'objet sur lequel elle est tous les types de créature. (Cf. règle 702.73, « Changelin. »)

- **Changer une cible**

Choisir une nouvelle cible légale pour un sort ou une capacité. (Cf. règle 115.7.)

- **Chercher**

Regarder toutes les cartes d'une zone donnée et y trouver éventuellement une carte qui satisfait à une description donnée. (Cf. règle 701.19, « Chercher. »)

- **Cible**

Objet ou joueur choisi à l'avance qu'un sort ou une capacité va affecter. (Cf. règle 115, « Cibles. »)

- **Cible illégale**

Cible qui n'existe plus ou qui ne respecte plus les spécifications précisées par le sort ou la capacité qui la cible. (Cf. règle 608.2b.)

- **Cimetière**

1. Zone du jeu. Le cimetière d'un joueur constitue de sa pile de défausse.
2. Toutes les cartes dans le cimetière d'un joueur. (Cf. règle 404, « Cimetière. »)

- **Classe**

Sous-type d'enchantement. Les classes ont un certain nombre de capacités de niveau de classe qui augmentent leur niveau et leur confèrent de nouvelles capacités. (Cf. règle 717, « Cartes de classe. »)

- **Coéquipier**

Lors d'une partie multi-joueurs entre équipes, les coéquipiers d'un joueur sont les autres joueurs de son équipe. (Cf. règle 102.3.)

- **Commandant**

Nom donné à une carte de créature légendaire dans la variante conviviale du Commander. (Cf. règle 903, « Commander. »)

- **Commandement**

(cf. Règle 903.6 « Zone de commandement. »)

- **Commander**

Une variante conviviale dans laquelle chaque deck est dirigé par une créature légendaire. (Cf. règle 903, « Commander. »)

- **Comme si**

Locution utilisée pour indiquer que le jeu, dans une fin précise, considère une condition comme vraie bien qu'elle ne le soit pas. (Cf. règle 609.4.)

- **Compagnon**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de choisir une carte de créature en dehors de la partie comme compagnon si la restriction de la capacité de compagnon de cette carte est respectée. Une fois qu'un joueur a choisi un compagnon, ce joueur peut payer {3} pour le mettre dans sa main une fois pendant la partie. (Cf. règle 702.139, « Compagnon »)

- **Compte comme (obsolète)**

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec du texte disant que la carte « comptait comme » quelque chose. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant que la carte « est » cette chose.

- **Concéder**

Quitter la partie. Concéder la partie a pour conséquence immédiate le retrait du joueur de la partie et la perte de la partie par ce joueur. (Cf. règle 104, « Finir la partie. »)

- **Condition de déclenchement**

Première partie d'une capacité déclenchée, constituée de « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de » suivi d'un événement déclencheur. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

- **Confronter**

Faire un mini-concours en utilisant la carte du dessus de la bibliothèque des joueurs. (Cf. règle 701.23, « Confronter. »)

- **Conspiration**

Capacité mot-clé qui crée une copie d'un sort. (Cf. règle 702.78, « Conspiration. »)

Type de carte utilisé dans des formats limités comme le Draft Conspiracy. Une carte de conspiration n'est pas un permanent. (Cf. règle 314, « Conspirations. »)

- **Construit**

Façon de jouer dans laquelle chaque joueur crée son propre jeu à l'avance. (Cf. règle 100.2a.)

- **Contact mortel**

Capacité mot-clé qui fait que les blessures infligées par un objet sont particulièrement efficaces. (Cf. règle 702.2, « Contact mortel. »)

- **Continue**

Un sur-type qui n'apparaît que sur les cartes de machination. (Cf. règle 205.4 « sur-types. »)

- **Continuous Artifact (obsolète)**

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui n'avaient pas de capacité activée. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts.

- **Contrecarrer**

Annuler un sort ou une capacité afin qu'il ne se résolve pas et qu'aucun de ses effets n'ait lieu. (Cf. règle 701.5, « Contrecarrer. »)

- **Contrôle, contrôleur**

Le « contrôle » est le système utilisé pour déterminer qui peut utiliser un objet dans la partie. Le « contrôleur » d'un objet est le joueur qui le contrôle actuellement. (Cf. règle 108.4.)

- **Contrôler un autre joueur.**

Effectuer tous les choix et toutes les décisions qu'un joueur est autorisé à faire ou qu'on lui demande de faire, par les règles ou par des objets. (Cf. règle 718, « Contrôler un autre joueur. »)

- **Convocation**

Capacité mot-clé qui vous permet d'engager des créatures plutôt que de payer du mana pour lancer un sort. (Cf. règle 702.51, « Convocation. »)

- **Copie**

Objet dont les valeurs copiables sont égales à celles d'un autre objet. (Cf. règle 707, « Copier des objets. »)

- **Copier**

Créer un nouvel objet dont les valeurs copiables sont égales à celles d'un autre objet. (Cf. règle 707, « Copier des objets. »)

- **Couche**

Système utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués. (Cf. règle 613, « Interaction des effets continus. » cf. aussi dépendance, ordre du timestamp.)

- **Couleur**

Caractéristique d'un objet. (Cf. règle 105, « Couleurs », et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

Attribut que le mana peut avoir. (Cf. règle 106, « Mana. »)

- **Coût**

Action ou paiement nécessaire pour effectuer une autre action ou pour empêcher une autre action d'être effectuée. (Cf. règle 118, « Coûts. »)

- **Coût alternatif**

Coût qu'un sort peut avoir et que son contrôleur peut payer à la place de payer son coût de mana. (Cf. règle 118, « Coûts », et règle 601, « Lancer des sorts. »)

- **Coût converti de mana (obsolète)**

Un terme obsolète pour la valeur de mana. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu des errata dans leur texte Oracle.

- **Coût d'activation**

Tout ce qui apparaît à gauche des deux points dans le texte d'une capacité activée. Le coût doit être payé pour activer la capacité. (Cf. règle 118, « Coûts », et règle 602, « Activer des capacités activées. »)

- **Coût de lancement (obsolète)**

Terme obsolète qui désignait le coût de mana. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Coût de lancement total (obsolète)**

Terme obsolète pour la valeur de mana. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Coût de mana**

Caractéristique et partie d'une carte. Le coût de mana d'une carte est indiqué par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit. (Cf. règle 107.4 et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

- **Coût supplémentaire**

Coût qu'un sort peut avoir et que son contrôleur peut payer (ou, dans certains cas, doit payer) en plus de son coût de mana afin de lancer ce sort. (Cf. règle 118, « Coûts », et règle 601, « Lancer des sorts. »)

- **Coût total**

Ce qu'un joueur doit effectivement payer, en termes pratiques, pour lancer un sort ou activer une capacité : le coût de mana, le coût d'activation, ou le coût alternatif, plus toutes les augmentations de coût (y compris les coûts supplémentaires) et moins toutes les réductions de coût. (Cf. règle 601.2f.)

- **Créature**

Type de carte. Une créature est un permanent. (Cf. règle 302, « Créatures. »)

- **Créature attaquante**

Créature qui a été déclarée comme partie d'une attaque légale pendant la phase de combat (une fois que tous les coûts pour attaquer ont été payés, le cas échéant), ou bien créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquante. Elle reste une créature attaquante jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »)

- **Créature bloquée**

Créature attaquante qu'une autre créature est en train de bloquer ou qu'un effet a fait devenir bloquée. Elle reste une créature bloquée jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat, jusqu'à ce qu'un effet la fasse devenir non bloquée, ou la phase de combat se termine. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

- **Créature bloqueuse**

Créature qui a été déclarée comme partie d'un bloc légal pendant la phase de combat (une fois que tous les coûts pour bloquer ont été payés, le cas échéant), ou bien créature qui a été mise sur le champ de bataille bloqueuse. Elle reste une créature bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

- **Créature non-bloquée**

Créature attaquante une fois qu'aucune créature n'a été déclarée comme la bloquant, à moins qu'un effet ne l'ait rendue bloquée. Elle reste une créature non-bloquée jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

- **Créature-artefact**

Combinaison des types artefact et créature. Une créature-artefact est sujette aux règles pour chacun de ces types. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 302, « Créatures. »)

- **Crédits d'illustration**

Informations imprimées directement sous l'encadré de texte qui n'ont aucune influence sur le jeu. (Cf. règle 212, « Informations sous l'encadré de texte. »)

- **Créer**

Créer un jeton signifie mettre un jeton sur le champ de bataille. (Cf. règle 701.6, « créer »)

- **Cri de guerre**

Capacité mot-clé qui rend les autres créatures attaquant plus fortes au combat. (Cf. règle 702.91 « Cri de guerre. »)

- **Cryptage**

Capacité mot-clé qui vous permet de crypter une carte sur une créature et de lancer cette carte à chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur. (Cf. règle 702.98 « Cryptage. »)

- **Cryptée**

Terme décrivant la relation entre un permanent et une carte exilée par la capacité cryptage. (Cf. règle 702.99 « Cryptage. »)

- **De Base**

Sur-type habituellement important pour les terrains. Tout terrain avec ce sur-type est un terrain de base. (Cf. règle 205.4, « Sur-types. »)

- **Dé planaire**

Dé spécial à six faces utilisé pour jouer à la variante conviviale Planechase. (Cf. règle 901.3.)

- **Débordement**

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. (Cf. règle 702.24, « Débordement. »)

- **Deck**

Ensemble des cartes avec lequel un joueur commence la partie ; il devient la bibliothèque de ce joueur. (Cf. règle 100, « Généralités », et règle 103, « Commencer la partie. »)

- **Deck de départ**

Après qu'un joueur ait mis de côté sa réserve, son deck restant devient son deck de départ. (Cf. règle 103.2.)

- **Deck planaire**

Deck d'au moins dix cartes de plan nécessaire pour jouer à la variante conviviale Planechase. (Cf. règle 901.3.)

- **Déclarer les attaquants**

Choisir un ensemble de créatures qui vont attaquer, déclarer pour chacune de ces créatures si elle attaque le joueur défenseur ou un Planeswalker que ce joueur contrôle, et payer d'éventuels coûts nécessaires pour permettre à ces créatures d'attaquer. (Cf. règle 508.1.)

- **Déclarer les bloqueurs**

Choisir un ensemble de créatures qui vont bloquer, déclarer pour chacune de ces créatures quelle créature attaquante elle bloque, et payer d'éventuels coûts nécessaires pour permettre à ces créatures de bloquer. (Cf. règle 509.1.)

- **Déclenchement par changement de zone**

Événement déclencheur dans lequel un ou plusieurs objets changent de zone. (Cf. règle 603.6.)

- **Déclencher**

Dès qu'un événement de la partie ou un état de la partie correspond à l'événement déclencheur d'une capacité déclenchée, cette capacité se « déclenche » automatiquement. Cela veut dire que son contrôleur la met sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

- **Décomposition**

Capacité mot-clé qui signifie « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Lorsque cette créature attaque, sacrifiez-la à la fin du combat. Cf. règle 702.147, « Décomposition. »)

- **Défausser**

Mettre une carte de sa main dans son cimetière. (Cf. règle 701.8, « Défausser. »)

- **Déferlement**

Capacité mot-clé qui permet de lancer une carte pour un coût alternatif si vous ou un de vos équipiers a lancé un autre sort durant le même tour. (Cf. règle 702.116, « Déferlement. »)

- **Défense talismanique**

Capacité mot clé qui empêche un permanent ou un joueur d'être ciblé par un adversaire. (Cf. règle 702.11, « Défense talismanique. »)

- **Défenseur**

Capacité mot-clé qui empêche une créature d'attaquer. (Cf. règle 702.3, « Défenseur. »)

- **Définitivement (obsolète)**

Terme obsolète utilisé pour indiquer qu'un effet continu n'a pas de limitation de durée et dure donc jusqu'à la fin de la partie. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle qui supprime ce terme.

- **Dégagé**

Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 701.21, « Engager et dégager. » cf. aussi engagé.)

- **Dégager**

Tourner un permanent vers la position droite à partir de sa position sur le côté. (Cf. règle 701.21, « Engager et dégager. »)

- **Déluge**

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. (Cf. règle 702.39, « Déluge. »)

- **Déluge de cimetière**

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. (Cf. règle 702.68, « Déluge de cimetière. »)

- **Démonstration**

Capacité déclenchée présente sur certains sorts qui permet à son contrôleur de le copier et de choisir un adversaire pour la copier également. (Cf. règle 702.144, « Démonstration. »)

- **Dépendance**

Système qui peut être utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués à l'intérieur d'une couche ou sous-couche. (Cf. règle 613.7. cf. aussi ordre du timestamp.)

- **Déphasage**

Capacité mot-clé qui fait qu'un permanent est parfois traité comme s'il n'existait pas. (Cf. règle 702.25, « Déphasage. »)

- **Déplacer**

Retirer un marqueur d'un objet et le mettre sur un autre objet. (Cf. règle 122.5). Quelques cartes anciennes utilisaient le mot « déplacer » à propos des auras ; ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et utilisent maintenant le mot « attacher ».

- **Dernière information connue**

Information à propos d'un objet qui n'est plus dans la zone où l'on s'attend à le trouver, ou information à propos d'un joueur qui n'est plus dans la partie. Cette information capture la dernière apparence de l'objet dans cette zone ou la dernière apparence de ce joueur dans la partie. (Cf. règles 113.7a, 608.2b, 608.2h, et 800.4h.)

- **Destin**

Action qui permet de manipuler certaines cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. (Cf. règle 701.22, « Destin. »)

- **Détacher**

Déplacer un équipement depuis une créature à laquelle il est attaché de telle sorte que l'équipement reste sur le champ de bataille mais n'équipe plus rien. (Cf. règle 701.3d.)

- **Détenir**

Action mot-clé qui empêche temporairement qu'un permanent attaque, bloque et que ses capacités activées soient activées. (Cf. règle 701.29, « Détenir. »)

- **Dethrone (Détrôner)**

Capacité mot-clé qui met un marqueur +1/+1 sur une créature qui attaque le joueur avec le plus de points de vie. (Cf. règle 702.105, « Dethrone. »)

- **Détruire**

Mettre un permanent depuis le champ de bataille dans le cimetière de son propriétaire. (Cf. règle 701.7, « Détruire. »)

- **Devient**

Mot utilisé dans certains événements déclencheurs pour indiquer un changement de statut ou de caractéristiques. (Cf. règle 603.2f.)

- **Dévorement**

Capacité mot-clé qui peut permettre à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. (Cf. règle 702.82, « Dévorement. »)

- **Dévotion**

Une valeur numérique que possède un joueur, et qui est égale au nombre de symboles de mana d'une certaine couleur parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle. (Cf. règle 700.5.)

- **Disparition**

Capacité mot-clé qui limite la durée de temps qu'un permanent restera sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.62, « Disparition. »)

- **Distorsion**

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte, et qui empêche la créature qui la porte de bloquer certaines créatures. (Cf. règle 702.27, « Distorsion. »)

- **Diurne**

Capacité présente sur les faces recto de certaines cartes double face. Les cartes avec Diurne et Nocturne sont face recto visible lorsqu'il fait jour et face verso visible lorsqu'il fait nuit. Cf. règle 724, « Jour et nuit » et règle 702.145, « Diurne et Nocturne. »)

- **Donjon**

Type de carte trouvé sur des cartes *Magic non traditionnelles*. Une carte de donjon n'est pas un permanent. (Cf. règle 309, « Donjons »)

- **Double agenda**

Une variante de la capacité hidden agenda. (Cf. règle 702.106 « hidden agenda. »)

- **Double initiative**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'infliger deux fois ses blessures de combat. (Cf. règle 702.4, « Double initiative. »)

- **Draft**

Format limité au cours duquel les joueurs sélectionnent des cartes une par une dans des boosters, puis construisent un deck à partir des cartes sélectionnées et de terrains de base.

- **Draft Commander**

Variante conviviale au cours de laquelle les joueurs participent à un draft puis jouent des parties en multi-joueurs. (Cf. règle 903.13, « Draft Commander. »)

- **Draft Conspiracy**

Variante conviviale au cours de laquelle les joueurs participent à un draft puis jouent des parties en multi-joueurs. (Cf. règle 905, « Draft Conspiracy. »)

- **Dragage**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. (Cf. règle 702.52, « Dragage. »)

- **Du monde**

Sur-type habituellement important pour les enchantements. (Cf. règle 205.4, « Sur-types. » cf. aussi règle des mondes.)

- **Duplication**

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. (Cf. règle 702.56, « Duplication. »)

- **Échange d'aura**

Capacité mot-clé qui vous permet d'échanger une aura sur le champ de bataille avec une aura dans votre main. (Cf. règle 702.66, « Échange d'aura. »)

- **Échanger**

Échanger deux choses, comme des objets, des ensembles d'objets, ou des totaux de points de vie. (Cf. règle 701.10, « Échanger. »)

- **Échappée**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de lancer une carte depuis son cimetière. (Cf. règle 702.138, « Échappée. »)

- **Écho**

Capacité mot-clé qui impose un coût pour garder un permanent sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.30, « Écho. »)

- **EDH (obsolète)**

Ancien nom de la variante conviviale Commander. (Cf. règle 903 « Commander. »)

- **Effet**

Quelque chose qui arrive dans la partie comme résultat d'un sort ou d'une capacité. (Cf. règle 609, « Effets. »)

- **Effet continu**

Effet qui modifie des caractéristiques d'objets, le contrôle d'objets, les joueurs ou les règles du jeu, pour une période de temps limitée ou illimitée. (Cf. règle 611, « Effets continus. »)

- **Effet de changement de texte**

Effet continu qui change le texte qui apparaît dans l'encadré de texte et/ou sur la ligne de type d'une carte. (Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »)

- **Effet de changement de type**

Effet qui change le type de carte, le sous-type et/ou le sur-type d'un objet. (Cf. règles 205.1a-b, 305.7 et 613.1d.)

- **Effet de prévention**

Sorte d'effet continu qui attend un événement de blessures et prévient tout ou partie des blessures qui devraient être infligées. (Cf. règle 615, « Effets de prévention. »)

- **Effet de redirection**

Sorte d'effet de remplacement qui fait que des blessures qui devraient être infligées à une créature, un Planeswalker ou un joueur sont infligées à une autre créature, Planeswalker ou joueur à la place. (Cf. règle 614.9.)

- **Effet de remplacement**

Sorte d'effet continu qui attend un événement spécifique et remplace tout ou partie de cet événement par un autre événement. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »)

- **Effet ponctuel**

Effet qui fait quelque chose une seule fois et qui n'a pas de durée. (Cf. règle 610, « Effets ponctuels. » cf. aussi effet continu.)

- **Égalité**

Le résultat d'une partie dans laquelle aucun joueur ne gagne ou ne perd. (Cf. règle 104.4.)

- **Embaumement**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur d'exiler une carte de créature de son cimetière pour créer un jeton d'une version momifiée de cette carte. (Cf. règle 702.128 « Embaumement »)

- **Emblème**

Un emblème est une marque utilisée pour représenter un objet qui a des capacités mais aucune autre caractéristique. (Cf. règle 114, « Emblèmes. »)

- **Émergence**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de lancer un sort pour moins en sacrifiant une créature. (Cf. règle 712.118 « Émergence. »)

- **Émeute**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de choisir, pour certaines créatures, entre la faire arriver sur le champ de bataille avec la célérité ou un marqueur +1/+1. (Cf. règle 702.136, « Émeute. »)

- **Empereur**

Le joueur du milieu de chaque équipe lors d'une partie en Empereur. (Cf. règle 809, « Variante de l'empereur. »)

- **Empoisonnement**

Capacité mot-clé qui donne des marqueurs « poison » à un joueur. (Cf. règle 702.70, « Empoisonnement. »)

- **Emportement**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle et l'empêche de bloquer si elle a un marqueur +1/+1 sur elle. (Cf. règle 702.98, « Emportement. »)

- **Empreinte**

Par le passé, « empreinte » était une capacité mot-clé. C'est maintenant un mot de capacité qui n'a aucune signification spécifique. Toutes les cartes imprimées avec la capacité mot-clé d'empreinte ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Encore**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur d'exiler une carte de créature de son cimetière, et ainsi créer, pour chaque adversaire, un jeton qui est une copie de cette carte qui doit attaquer cet adversaire. (Cf. règle 702.141.)

- **En dehors de la partie**

Un objet est « en dehors de la partie » s'il n'est dans aucune des zones du jeu. (Cf. règle 400.10.)

- **En jeu (obsolète)**

Terme obsolète pour le champ de bataille. Les cartes qui ont été imprimées avec du texte contenant les locutions « en jeu », « depuis le jeu » et similaires font référence au champ de bataille et ont reçu un errata dans l'Oracle. (Cf. Champ de bataille.)

- **En phase, hors phase**

Statut qu'un permanent peut avoir. En phase est le statut par défaut. Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. (Cf. règle 110.5 et règle 702.26,) « Déphasage. » (« Hors phase » était une zone dans certaines versions plus anciennes des règles.)

- **En réponse à**

Un sort d'éphémère qui a été lancé ou une capacité activée qui a été activée pendant qu'un autre sort ou capacité était sur la pile a été lancé ou activé « en réponse » au sort ou à la capacité précédente. (Cf. règle 117.7.)

- **Encadré de texte**

Partie de la carte. L'encadré de texte est imprimé sur la moitié inférieure de la carte et contient le texte de règles de la carte, l'aide-mémoire et le texte d'ambiance, le cas échéant. (Cf. règle 207, « Encadré de texte. »)

- **Enchantement**

Type de carte. Un enchantement est un permanent. (Cf. règle 303, « Enchantements. » cf. aussi aura.)

- **Enchantement global (obsolète)**

Terme obsolète pour un enchantement qui n'est pas une aura. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Enchantement local (obsolète)**

Terme obsolète pour aura. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Enchanter**

Capacité mot-clé qui définit ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce à quoi un permanent d'aura peut être attaché. (Cf. règle 303, « Enchantements », et règle 702.5, « Enchanter. »)

- **Endurance**

Partie d'une carte que seules les créatures possèdent. L'endurance d'une créature est imprimée dans son coin inférieur droit après la barre oblique. (Cf. règle 208, « Force et endurance. »)
Caractéristique que seules les créatures possèdent. (Cf. règle 302.4.)

- **Engagé**

Statut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 701.21, « Engager et dégager. » cf. aussi dégagé.)

- **Engager**

Tourner un permanent sur le côté à partir de sa position droite. (Cf. règle 701.21, « Engager et dégager. »)

- **Enneigé (obsolète)**

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec le terme « enneigé » dans leur texte de règles. À l'exception des cas où cela faisait référence à des noms de cartes, ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et font maintenant référence au sur-type « neigeux » à la place. (Cf. neigeux.)

- **Enquêtez**

Action mot-clé qui crée un jeton artefact Indice. cf. règle 701.36, « Enquêtez. »

- **Enterrer (obsolète)**

Terme qui signifiait « mettre [un permanent] dans le cimetière de son propriétaire. » En général, les cartes qui ont été imprimées avec le terme « enterrez » ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant : « Détruisez [un permanent]. Il ne peut pas être régénéré », ou bien « Sacrifiez [un permanent]. »

- **Entraînement**

Capacité mot-clé qui signifie « À chaque fois que cette créature et au moins une autre créature avec une force supérieure à la force de cette créature attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. » (Cf. règle 702.149, « Entraînement. »)

- **Entretien cumulatif**

Capacité mot-clé qui impose un coût progressif pour garder un permanent sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.24, « Entretien cumulatif. »)

- **Éphémère**

Type de carte. Un éphémère n'est pas un permanent. (Cf. règle 304, « Éphémères. »)

Épique

Capacité mot-clé qui permet au joueur de copier un sort au début de chacun de ses entretiens au prix de ne pas pouvoir lancer d'autre sort pendant le reste de la partie. (Cf. règle 702.50, « Épique. »)

- **Équipe**

Groupe de joueurs qui partagent une même condition de victoire lors d'une partie multi-joueurs. (Cf. règle 808, « Variante équipe contre équipe », règle 809, « Variante de l'empereur », règle 810, « Variante du Troll à deux têtes » et règle 811, « Variante par équipes. »)

- **Équipe active**

Équipe dont c'est le tour en parties en équipes avec tours partagés. (Cf. règle 806.7b.)

- **Équipe attaquante**

L'équipe qui peut attaquer durant la phase de combat d'une partie multi-joueurs utilisant l'option des tours partagés en équipe. (Cf. règle 805, « Parties en équipes avec tours partagés. »)

- **Équipe défenseur**

Équipe qui peut être attaquée, et dont les Planeswalkers peuvent être attaqués, pendant la phase de combat d'une partie multi-joueurs utilisant l'option des tours partagés en équipe. (Cf. règle 805, « Parties en équipes avec tours partagés. »)

- **Équipe qui commence**

Équipe choisie pour prendre le premier tour d'une partie en équipes avec tours partagés. (Cf. règle 103.1.)

- **Équipement**

Sous-type d'artefact. Un équipement peut être attaché à une créature. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.6, « Équipement. »)

Capacité mot-clé qui permet au joueur d'attacher un équipement à une créature qu'il contrôle. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.6, « Équipement. »)

- **Équitation**

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. (Cf. règle 702.31, « Équitation. »)

- **Étape**

Partie d'une phase. (Cf. section 5, « Structure du tour. »)

- **Étape de blessures de combat**

Partie du tour. Cette étape est la quatrième étape de la phase de combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

- **Étape de début de combat**

Partie du tour. Cette étape est la première étape de la phase de combat. (Cf. règle 507, « Étape de début de combat. »)

- **Étape de déclaration des attaquants**

Partie du tour. C'est la deuxième étape de la phase de combat. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »)

- **Étape de déclaration des bloqueurs**

Partie du tour. C'est la troisième étape de la phase de combat. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

- **Étape de dégagement**

Partie du tour. C'est la première étape de la phase de début. (Cf. règle 502, « Étape de dégagement. »)

- **Étape de fin**

Partie du tour. C'est la première étape de la phase de fin de tour. (Cf. règle 513, « Étape de fin. »)

- **Étape de fin de combat**

Partie du tour. C'est la cinquième et dernière étape de la phase de combat. (Cf. règle 511, « Étape de fin de combat. »)

- **Étape de nettoyage**

Partie du tour. Cette étape est la seconde étape de la phase de fin de tour. (Cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »)

- **Étape de pioche**

Partie du tour. C'est la troisième et dernière étape de la phase de début. (Cf. règle 504, « Étape de pioche. »)

- **Étape d'entretien**

Partie du tour. C'est la deuxième étape de la phase de début. (Cf. règle 503, « Étape d'entretien. »)

- **Éternalisation**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur d'exiler une carte de créature de son cimetière pour créer un jeton d'une version éternalisée de cette carte. (Cf. règle 702.129 « Éternalisation »)

- **Être empoisonné**

Avoir au moins un marqueur poison. (Cf. règle 122, « Marqueurs. »)

- **Évanescence**

Capacité mot-clé qui limite la durée de temps qu'un permanent restera sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.32, « Évanescence. »)

- **Éveil**

Capacité mot-clé qui vous permet de transformer un terrain que vous contrôlez en créature. (Cf. règle 702.113, « Éveil »)

- **Événement**

Tout ce qui arrive dans une partie. (Cf. règle 700.1.)

- **Événement déclencheur**

Une capacité déclenchée attend un « événement déclencheur. » Lorsque l'événement déclencheur survient, la capacité déclenchée se déclenche. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

- **Évocation**

Capacité mot-clé qui oblige à sacrifier un permanent quand celui-ci arrive sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.74, « Évocation. »)

- **Évolution**

Capacité mot-clé qui vous permet de mettre un marqueur +1/+1 sur une créature lorsqu'une créature plus grosse arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. (Cf. règle 702.100, « Évolution. »)

- **Exaltation**

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. (Cf. règle 702.83, « Exaltation. »)

- **Exhumation**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.84, « Exhumation. »)

- **Exploitation**

Capacité mot-clé qui permet de sacrifier une créature pour effet bénéfique. cf. règle 702.110, « Exploitation. »

- **Explorer**

Action mot-clé qui fait qu'un joueur révèle la première carte de sa bibliothèque et doit effectuer une action dépendant de si la carte révélée est une carte de terrain ou non. (Cf. règle 701.40, « Explorer. »)

- **Extorsion**

Capacité mot-clé qui vous permet de gagner des points de vie et de faire perdre des points de vie à vos adversaires lorsque vous lancez un sort. (Cf. règle 702.101, « Extorsion. »)

- **Exil**

Zone du jeu. Il s'agit essentiellement d'une zone de stockage de cartes. Elle était connue auparavant sous le nom de zone « retiré-de-la-partie. » (cf. règle 406, « Exil. »)

- **Exiler**

Mettre un objet depuis n'importe quelle zone dans la zone d'exil. Une carte « exilée » est une carte qui a été mise dans la zone d'exil. (Cf. règle 406, « Exil. »)

- **Fabrication**

Capacité mot-clé qui vous permet de choisir entre créer des jetons servo ou mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature. (Cf. règle 702.123 « Fabrication »)

- **Face cachée**

1. Une carte est « face cachée » si elle est tournée de telle sorte que l'on ne voit que son verso. Les cartes de certaines zones sont normalement face cachée. (Cf. section 4, « Zones. »)
2. Statut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 702.37, « Mue. »)
3. Les sorts face cachée possèdent des règles supplémentaires. (Cf. règle 708, « Sorts et permanents face cachée », et règle 702.37, « Mue. »)

- **Face visible**

1. Une carte est « face visible » si elle est tournée de telle sorte que l'on voit son recto. Les cartes de certaines zones sont normalement face visible. (Cf. section 4, « Zones. »)
2. Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 702.37, « Mue. »)

- **Flash**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de jouer une carte à tout moment où il pourrait lancer un éphémère. (Cf. règle 702.8, « Flash. »)

- **Flashback**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte depuis son cimetière. (Cf. règle 702.34, « Flashback. »)

- **Flétrissure**

Capacité mot-clé qui change la façon dont un objet inflige des blessures aux créatures. (Cf. règle 702.80, « Flétrissure. »)

- **Folie**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte dont il se défausse. (Cf. règle 702.35, « Folie. »)

- **Force**

1. Partie d'une carte que seules les créatures possèdent. La force d'une créature est imprimée dans son coin inférieur droit avant la barre oblique. (Cf. règle 208, « Force et endurance. »)
2. Caractéristique que seules les créatures possèdent. (Cf. règle 302.4.)

- **Force de base, endurance de base**

Les effets qui changent la force et/ou l'endurance de base d'une créature fixe l'une ou ces deux valeurs à un nombre spécifique. (Cf. règle 613, « Interaction des effets continus. »)

- **Forêt**

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {G}. » (cf. règle 305.6.)

- **Fortification**

1. Sous-type d'artefact. Une fortification peut être attachée à un terrain. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.67, « Fortification. »)
2. Capacité mot-clé qui permet au joueur d'attacher une fortification à un terrain qu'il contrôle. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.67, « Fortification. »)

- **Fouille**

Capacité mot-clé qui vous permet d'exiler des cartes de votre cimetière plutôt que de payer du mana générique pour lancer un sort. (Cf. règle 702.66, « Fouille. »)

- **Fraction de seconde**

Capacité mot-clé qui empêche presque totalement de répondre à un sort. (Cf. règle 702.61, « Fraction de seconde. »)

- **Frénésie**

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. (Cf. règle 702.68, « Frénésie. »)

- **Furtivité**

Capacité d'évasion qui restreint comment une créature peut être bloquée. (Cf. règle 702.118, « Furtivité. »)

- **Fusion**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de lancer les deux moitiés d'une carte double. (Cf. règle 702.102, « Fusion. »)

- **Gagner la partie**

Il y a plusieurs façons de gagner la partie. (Cf. règle 104, « Finir la partie » et règles 810.8 pour des règles supplémentaires concernant les parties en Troll à deux têtes) et règle 809.5 pour des règles supplémentaires concernant les parties en Empereur.)

- **Général**

Tout joueur dans une partie d'empereur qui n'est pas un empereur. (Cf. règle 809, « Variante de l'empereur. »)

- **Incité**

Désignation que peut avoir un permanent. Une créature incitée est forcée d'attaquer, et d'attaquer un joueur autre que le joueur ayant causé son incitation. (Cf. règle 701.38, « Inciter. »)

- **Inciter**

Action mot-clé qui permet à une créature d'être incitée jusqu'au prochain tour d'un joueur. (Cf. règle 701.38, « Inciter. »)

»)

- **Grâce**

Capacité mot-clé qui permet à une carte de créature d'être lancée en tant qu'aura. (Cf. règle 702.103, « Grâce. »)

- **Greffe**

Capacité mot-clé qui fait qu'une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle et peut déplacer ces marqueurs sur d'autres créatures. (Cf. règle 702.58, « Greffe. »)

- **Groupe**

Certaines cartes font référence au nombre de créatures dans votre groupe. Le groupe d'un joueur comprend jusqu'à un sous-type de chaque : clerc, voleur, guerrier et sorcier. (Cf. règle 700.8.)

- **Groupe complet**

Un joueur a un groupe complet si le nombre de créatures dans son groupe est quatre. (Cf. règle 700.8.)

- **Hantise**

Capacité mot-clé qui exile des cartes. Une carte exilée de cette façon « hante » la créature ciblée par la capacité d'hantise. (Cf. règle 702.55, « Hantise. »)

- **Hidden Agenda (Intentions cachées)**

Capacité mot-clé qui permet à une carte de conspiration d'être placée face cachée dans la zone de commandement. (Cf. règle 702.106, « Hidden Agenda. »)

- **Historique**

Un objet est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact, ou le sous-type saga. (Cf. règle 700.6.)

- **Icône de pierre tombale**

Icône qui apparaît dans le coin supérieur gauche de certaines cartes du bloc Odyssée qui n'a aucun effet sur le jeu. (Cf. règle 107.9.)

- **Icône de type**

Icône qui apparaît dans le coin supérieur gauche de certaines cartes Vision de l'avenir qui n'a aucun effet sur le jeu. (Cf. règle 107.10.)

- **Identité couleur**

Un ensemble de couleurs qui détermine les cartes qui peuvent être incluses dans un deck de la variante Commander. (Cf. règle 903.4.)

- **Île**

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {U}. » (cf. règle 305.6.)

- **Illustration**

Image imprimée sur la moitié supérieure d'une carte et qui n'a aucune influence sur le jeu. (Cf. règle 203, « Illustration. »)

- **Imblocable (obsolète)**

Terme qui signifiait « ne peut pas être bloqué ». Les cartes utilisant ce terme ont reçu un errata dans la base Oracle.

- **Imprégnation**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de rajouter le texte de règles d'un sort sur un autre sort. (Cf. règle 702.47, « Imprégnation. »)

- **Improvisation**

Capacité mot-clé qui permet au joueur d'engager des artefacts plutôt que de payer du mana pour lancer un sort. (Cf. règle 702.126, « Improvisation. »)

- **Incolore**

1. Un objet qui n'a pas de couleur est incolore. Incolore n'est pas une couleur. (Cf. règle 105, « Couleurs

», et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

2. Type de mana. (Cf. règle 106, « Mana », et règle 107.4c.)

- **Incursion**

Capacité mot-clé qui peut permettre à un joueur de lancer un sort pour un coût alternatif. (Cf. règle 702.76, « Incursion. »)

- **Indépendant**

Cf. dépendance

- **Indestructible**

Capacité mot-clé qui empêche un permanent d'être détruit. (Cf. règle 702.12.)

- **Indicateur de couleur**

Une caractéristique d'un objet. (Cf. règle 105, « Couleurs » et règle 204 « Indicateur de couleur. »)

- **Infection**

Capacité mot-clé qui affecte la manière dont un objet inflige des blessures aux créatures et aux joueurs. (Cf. règle 702.90 « Infection. »)

- **Infliger**

cf. blessures.

- **Ingestion**

Capacité mot-clé qui peut exiler la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur. (Cf. règle 702.115, « Ingestion »)

- **Initiative**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'infliger ses blessures de combat avant certaines autres créatures. (Cf. règle 702.7, « Initiative. »)

- **Intensification**

Capacité mot-clé sur certains sorts modaux qui ajoute un coût en choisissant d'autres modes. (Cf. règle 702.120 « Intensification. »)

- **Interruption (obsolète)**

Type de carte obsolète. Toutes les cartes imprimées avec ce type sont maintenant des éphémères. Toutes les capacités qui, imprimées, disent qu'un joueur peut les « jouer en interruption » peuvent maintenant être activées comme toutes les autres capacités activées (à moins qu'elles ne soient des capacités de mana, auquel cas elles suivent ces règles-là). Toutes les cartes concernées ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Intimidation**

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. (Cf. règle 702.13, « Intimidation. »)

- **Inversé**

Statut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 710, « Cartes à inversion. » cf. aussi non inversé.)

- **Invoquer (obsolète)**

Les cartes de créatures ont été, jusqu'à une certaine époque, imprimées avec « Invoquer : [type de créature] » sur leur ligne de type. Toutes ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « Créature : [type de créature]. » (Beaucoup de ces cartes ont également reçu une mise à jour de leurs types de créature.) (cf. Créature.)

- **Jeton**

Marqueur utilisé pour représenter un permanent qui n'est pas représenté par une carte. (Cf. règle 111 « Jetons. »)

- **Jeton Éclat**

Un jeton Éclat est un jeton d'enchantement incolore avec « {2}, Sacrifiez cet enchantement : Regard 1, puis piochez une carte. » Pour plus de détails à propos des jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jeton Indice**

Un jeton Indice est un jeton d'artefact incolore avec « {2}, sacrifiez cet artefact : piochez une carte. » Pour plus de détails à propos des jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jeton Or**

Un jeton Or est un jeton d'artefact incolore avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. » Pour plus de détails à propos des jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jeton Sang**

Un jeton Sang est un jeton d'artefact incolore avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : piochez une carte. » Pour plus d'informations sur les jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jeton Trésor**

Un jeton Trésor est un jeton d'artefact incolore avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. » Pour plus de détails à propos des jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jeton Walker**

Un jeton Walker est un jeton de créature noire *Zombie 2/2* nommée Walker. Pour plus de détails à propos des jetons prédéfinis, cf. règle 111.10.

- **Jouer**

1. Jouer un terrain consiste à mettre ce terrain sur le champ de bataille comme action spéciale. (Cf. règle 116, « Actions spéciales » et règle 305 « Terrains. »)
2. Jouer une carte consiste soit à la jouer comme terrain soit à la lancer comme sort, selon ce qui est approprié. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)
3. (*Obsolète.*) Lancer un sort était désigné, dans certaines versions plus anciennes des règles, par le terme « jouer un sort. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. (Cf. lancer.)
4. (*Obsolète.*) Activer une capacité activée était désigné, dans certaines versions plus anciennes des règles, par le terme « jouer une capacité activée. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. (Cf. activer.)

- **Jouer à pile ou face**

Méthode de choix aléatoire avec deux issues possibles d'égalité probabilité. (Cf. règle 705, « Jouer à pile ou face. »)

- **Joueur**

Une des personnes dans la partie. (Cf. règle 102, « Joueurs. »)

- **Joueur actif**

Joueur dont c'est le tour. (Cf. règle 102.1.)

- **Joueur défenseur**

Joueur qui peut être attaqué, et dont les Planeswalkers peuvent être attaqués, pendant la phase de combat. (Cf. règle 506.2). Dans certaines parties en multi-joueurs, il peut y avoir plus d'un joueur défenseur ; cf. règle 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs », et règle 805.10.)

- **Joueur qui commence**

Le joueur choisi pour prendre le premier tour de jeu. (Cf. règle 103.1.)

- **Joug des îles (obsolète)**

Capacité mot-clé obsolète qui signifiait « Cette créature ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île » et « Quand vous ne contrôlez aucune île, sacrifiez cette créature. » Les cartes imprimées avec cette capacité ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Jour**

Avec la nuit, il s'agit d'une désignation que le jeu peut avoir. Cf. règle 724, « Jour et nuit » et règle 702.145, « Diurne et Nocturne. »

- **Kick**

Capacité mot-clé qui représente un coût supplémentaire optionnel. Un sort a été kické si son contrôleur a déclaré son intention de payer au moins un de ses coûts de kick. (Cf. règle 702.33, « Kick. »)

- **Lancer**

Prendre une carte où elle se trouve (en général la main), le mettre dans la pile, et payer ses coûts, pour qu'au final il se résolve et fasse son effet. (Cf. règle 601, « Lancer un sort. »)

- **Lancer un D20**

Lancer un dé à vingt faces. De même, un d4 est un dé à quatre faces, un d6 est un dé à six faces, et ainsi de suite. (Cf. règle 706, « Lancer un dé. »)

- **Lancer avec succès (obsolète)**

Terme imprimée sur certaines cartes anciennes. En général, les cartes qui faisaient référence à un sort « lancé avec succès » ont reçu un errata dans l'Oracle et font maintenant simplement référence à un sort qui a été « lancé. »

- **Lanceur (obsolète)**

Terme qui faisait référence au joueur qui lançait un sort. En général, les cartes qui ont été imprimées avec le terme « lanceur » ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « contrôleur. »

- **Légendaire**

Sur-type habituellement important pour les permanents. (Cf. règle 205.4, « Sur-types. » cf. aussi règle des légendes.)

- **Légende (obsolète)**

Type de créature obsolète. Les cartes imprimées avec ce sous-type ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant le sur-type légendaire à la place. (Cf. légendaire.)

- **Lien de vie**

Capacité mot-clé qui fait gagner des points de vie au joueur. (Cf. règle 702.15, « Lien de vie. »)

- **Ligne de type**

Partie de la carte. La ligne de type est imprimée immédiatement sous l'illustration et contient le(s) type(s) de carte, le(s) sous-type(s) et/ou le(s) sur-type(s) de la carte. (Cf. règle 205, « Ligne de type. »)

- **Limité**

Façon de jouer dans laquelle chaque joueur reçoit une certaine quantité de produit *Magic* non-ouvert et crée son propre jeu sur place. (Cf. règle 100.2.)

- **Linceul**

Capacité mot-clé qui empêche un permanent ou un joueur d'être ciblé. (Cf. règle 702.18, « Linceul. »)

- **Loyauté**

1. Partie d'une carte que seuls les Planeswalkers possèdent. La loyauté d'un Planeswalker est imprimée dans son coin inférieur droit. (Cf. règle 209, « Loyauté. »)
2. Caractéristique que seuls les Planeswalkers possèdent. (Cf. règle 306.5.)

- **Machination**

Un type de cartes que l'on ne voit que dans des cartes *Magic* non-traditionnelles, dans la variante conviviale Archenemy. Une carte de machination n'est pas un permanent. (Cf. règle 313, « Machinations. »)

- **Main**

1. Zone du jeu. La main d'un joueur est l'endroit où il conserve les cartes piochées mais non encore jouées.
2. Toutes les cartes dans la main d'un joueur. (Cf. règle 402, « Main. »)

- **Main de départ**

Une fois qu'un joueur a décidé de ne plus effectuer de mulligans, la main qu'il garde est sa main initiale. (Cf. règle 103.4.)

- **Mana**

Ressource principale dans la partie. Il est utilisé pour payer des coûts, habituellement lors du lancement de sorts et de l'activation de capacités. (Cf. règle 106, « Mana », règle 107.4 et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

- **Mana générique**

Mana dans un coût représenté par des symboles numériques (comme {1}) ou des symboles de variable (comme {X})

qui peut être payé avec du mana de n'importe quel type. (Cf. règle 107.4.)

- **Manifester**

Capacité mot-clé qui met une carte sur le champ de bataille en tant que créature 2/2. (Cf. règle 701.35, « Manifester », et règle 708, « Sorts et permanents face cachée. »)

- **Marais**

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {B}. » (cf. règle 305.6.)

- **Marqueur**

Repère placé sur un objet qui modifie ses caractéristiques ou qui interagit avec une règle ou une capacité. (Cf. règle 122, « Marqueurs. »)

- **Marqueur d'exploration**

Marqueur utilisé pour matérialiser la pièce d'une carte de donjon dans laquelle se trouve actuellement un joueur. (Cf. la règle 309, « Donjons. »)

- **Marqueur mot-clé**

Marqueur placé sur un objet qui modifie ses caractéristiques en lui accordant un mot-clé. (Cf. règle 122, « Marqueurs. »)

- **Marqueur « poison »**

Marqueur qu'un joueur peut recevoir. (Cf. règle 122, « Marqueurs » et règle 704.5c.)

- **Marqueurs de tour**

Marqueurs utilisés pour suivre les joueurs dont c'est le tour dans une partie en Bagarre générale. (Cf. règle 807.4.)

- **Match**

Partie multi-joueurs ou ensemble de parties en un contre un (habituellement au meilleur des trois manches) joués dans un tournoi. (Cf. règle 100.6.)

- **Match Nul**

Résultat d'une partie où aucun des joueurs ne gagne ni ne perd. (Cf. règle 104.4.)

- **Mêlée**

Capacité mot-clé qui améliore une créature attaquante en fonction du nombre d'adversaires attaqués. (Cf. règle 702.121, « Mêlée. »)

- **Mélanger**

Disposer les cartes de façon aléatoire dans son deck (avant une partie) ou sa bibliothèque (pendant une partie). (Cf. règle 103.2.)

- **Mégamue**

Variante de la capacité mue qui met un marqueur +1/+1 sur la créature au moment où elle est retournée face visible. cf. règle 702.37, « Mue. »

- **Menace**

Capacité d'évasion qui rend les créatures imblocables par une unique créature. cf. règle 702.111, « Menace. »

- **Mentions légales**

Informations imprimées directement sous l'encadré de texte qui n'ont aucune influence sur le jeu. (Cf. règle 212, « Informations sous l'encadré de texte. »)

- **Mentor**

Capacité mot-clé qui permet à vos plus grosses créatures de renforcer vos plus petites quand elles attaquent ensembles. (Cf. règle 702.134, « Mentor. »)

- **Mettre à exécution**

Retourner face visible une carte de machination depuis le dessus de votre deck de machinations. (Cf. règle 701.25 « Mettre à exécution. »)

- **Mettre de côté (obsolète)**

« Mettre [quelque chose] de côté » est un terme obsolète pour « exiler [quelque chose]. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. (Cf. exiler.)

- **Meuler**

Pour meuler un nombre de cartes, un joueur met ce même nombre de cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. (Cf. règle 701.13.)

- **Meurt**

Une créature ou un planeswalker « meurt » si elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille. (Cf. règle 700.4.)

- **Miracle**

Une capacité mot-clé qui vous permet de lancer un sort pour un coût réduit si c'est la première carte que vous piochez dans un tour. (Cf. règle 702.94, « Miracle. »)

- **Mise**

1. Zone utilisée uniquement lorsqu'on joue pour une mise. (Cf. règle 407, « Mise. »)
2. Mettre une carte dans la zone de mise. (Cf. règle 407, « Mise. »)

- **Modal, mode**

Un sort ou une capacité est « modal » s'il a deux ou plusieurs options présentées dans une liste à puce et précédées par des instructions demandant à un joueur de choisir un certain nombre de ces options, par exemple « Choisissez l'un — ». (Cf. règle 700.2.)

- **Modificateur de main**

Caractéristique que seules les cartes Vanguard possèdent. (Cf. règle 210, « Modificateur de main. »)

- **Modificateur de points de vie**

Caractéristique que seules les cartes Vanguard possèdent. (Cf. règle 211, « Modificateur de points de vie. »)

- **Modifié**

Une créature modifiée est une créature avec un marqueur sur elle, qui est équipée ou qui est enchantée par une aura que son contrôleur contrôle également. (Cf. règle 700.9.)

- **Modularité**

Capacité mot-clé qui fait qu'un permanent arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur lui et peut déplacer ces marqueurs sur d'autres créatures-artefact. (Cf. règle 702.43, « Modularité. »)

- **Monarque**

Désignation qu'un joueur peut avoir. Certains effets demandent à un joueur de devenir le monarque. Le monarque pioche une carte au début de son étape de fin. Infliger des blessures de combat au monarque vole le titre au joueur. (Cf. règle 717, « Monarque. »)

- **Mono Artificat (obsolète)**

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui avaient une capacité activée dont le coût faisait s'engager l'artefact. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts, et ces capacités ont maintenant le symbole d'engagement dans leur coût.

- **Monocouleur**

Un objet qui est d'exactly une couleur est monocouleur. Les objets incolores ne sont pas monocouleurs. (Cf. règle 105, « Couleurs », et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

- **Monstruosité**

Une action mot-clé qui mets des marqueurs +1/+1 sur une créature et la rend monstrueuse. (Cf. règle 701.31, « Monstruosité. »)

- **Monstrueux**

Désignation donnée à une créature dont une capacité incluant l'instruction de monstruosité a été résolue. (Cf. règle

701.31, « Monstruosité. »)

- **Montagne**

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {R}. » (cf. règle 305.6.)

- **Montée de niveau**

Capacité mot-clé qui peut mettre des marqueurs « niveau » sur une créature. (Cf. règle 702.87, « Montée de niveau. ») Pour les capacités de niveau de classe des cartes de classe, cf. règle 717, « Cartes de classe. »

- **Mot d'ambiance**

Mot en italique sans signification d'un point de vue des règles qui fournit une description de l'atmosphère d'une capacité. (Cf. règle 207.2d.)

- **Mot d'ancrage**

Un mot qui précède une capacité parmi deux capacités qu'un permanent peut avoir en entrant sur le champ de bataille. (Cf. règle 614.12b)

- **Mot de Capacité**

Mot en italique qui n'a aucune signification du point de vue des règles, mais qui sert à relier des capacités fonctionnellement similaires sur différentes cartes. (Cf. règle 207.2c.)

- **Mue**

Capacité mot-clé qui permet à une carte d'être lancée face-cachée comme une créature 2/2. (Cf. règle 702.37, « Mue » et règle 708, « Sorts et permanents face cachée. »)

- **Mulligan**

Effectuer un mulligan consiste à rejeter une main de départ potentielle pour en piocher une nouvelle. (Cf. règle 103.4.)

- **Mulligan de Londres**

Terme informel pour le système actuel des règles du mulligan. (Cf. règle 103.4.)

- **Mulligan de Paris**

Terme informel pour un précédent système de mulligan. Pour effectuer le mulligan de Paris, un joueur qui mélangeait sa main dans sa bibliothèque et piochait une carte de moins. Pour les règles actuelles du mulligan, allez à la section 103.4.

- **Mulligan de Vancouver**

Terme informel pour un précédent système de mulligan. Pour effectuer le mulligan de Vancouver, un joueur qui mélangeait sa main dans sa bibliothèque et piochait une carte de moins. Après avoir choisi de ne plus mulliganer, un joueur ayant effectué un mulligan regardait la première carte de sa bibliothèque et pouvait la mettre en dessous de celle-ci. Pour les règles actuelles du mulligan, allez à la section 103.4.

- **Multicolore**

Un objet qui est de deux ou plusieurs couleurs est multicolore. Multicolore n'est pas une couleur. (Cf. règle 105, « Couleurs » et règle 202, « Coût de mana et couleur. »)

- **Multikick**

Le Multikick est une variante de la capacité mot-clé « kick. » Il représente un coût supplémentaire qui peut être payé un nombre quelconque de fois. (Cf. règle 702.33, « Kick. » cf. aussi Kick.)

- **Mur**

Type de créature qui n'a aucune signification particulière du point de vue des règles. Les cartes de créature antérieures à une certaine époque qui avaient le type de créature mur avaient aussi une capacité implicite les empêchant d'attaquer. Ces créatures ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant défenseur. Certaines cartes anciennes faisant référence au type de créature mur ont aussi reçu un errata. (Cf. défenseur.)

- **Mutation**

Capacité mot-clé qui permet de lancer une carte de créature en tant que sort de créature en mutation. (Cf. règle 702.140, « Mutation. »)

- **Myriade**

Myriade est une capacité déclenchée qui permet de manière efficace à une créature d'attaquer dans toutes les directions possibles. (Cf. règle 702.116 « Myriade. »)

- **Neigeux**

Sur-type habituellement important pour les permanents. (Cf. règle 205.4, « Sur-types. »)

- **N'importe quelle cible**

Un sort ou une capacité peut nécessiter « n'importe quelle cible. » « N'importe quelle cible » signifie la même chose que « une créature, un planeswalker ou un joueur ciblé. » (cf. règle 115.4.)

- **Ninjutsu**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'entrer soudainement dans le combat. (Cf. règle 702.49, « Ninjutsu. »)

- **Ninjutsu de commandant**

Une variante de la capacité Ninjutsu. (Cf. règle 702.49 « Ninjutsu. »)

- **Niveau**

Désignation numérique qu'un permanent peut avoir. Le niveau d'un enchantement de classe détermine ses autres capacités. (Cf. règle 717, « Cartes de classe. »)

- **Nocturne**

Capacité présente sur les faces recto de certaines cartes double face. Les cartes avec Diurne et Nocturne sont face recto visible lorsqu'il fait jour et face verso visible lorsqu'il fait nuit. Cf. règle 724, « Jour et nuit » et règle 702.145, « Diurne et Nocturne. »

- **Nom**

Caractéristique et partie d'une carte. Le nom d'une carte est imprimé dans son coin supérieur gauche. (Cf. règle 201, « Nom. »)

- **Nom alternatif**

Un nom différent utilisé sur les versions promotionnelles ou alternatives de certaines cartes. Ce nom n'a aucun sens d'un point de vue des règles. (Cf. règle 201.5.)

- **Non-inversé**

Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. (Cf. règle 110.5 et règle 710, « Cartes à inversion. » cf. aussi inversé.)

- **Nuit**

Avec le Jour, il s'agit d'une désignation que le jeu peut avoir. (Cf. règle 724, « Jour et nuit » et règle 702.145, « Diurne et Nocturne. »)

- **Numéro de collection**

Numéro imprimé sur la plupart des cartes qui n'a aucun effet sur le jeu. (Cf. règle 212, « Information sous l'encadré de texte. »)

- **Objet**

Capacité sur la pile, carte, copie de carte, emblème, jeton, sort, ou permanent. (Cf. règle 109, « Objets. »)

- **Obligation**

Effet qui oblige une ou plusieurs créatures à attaquer ou à bloquer. (Cf. règles 508.1d et 509.1c.)

- **Offrande**

Capacité mot-clé qui modifie le moment où vous pouvez lancer un sort et combien de mana vous devez dépenser pour le faire. (Cf. règle 702.48, « Offrande. »)

- **Option**

Règle ou ensemble de règles supplémentaires qui peuvent être utilisées lors d'une partie multi-joueurs. (Cf. règle 800.2.)

- **Option d'attaque à droite**

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. (Cf. règle 803, « Options d'attaque à gauche et

d'attaque à droite »)

- **Option d'attaque à gauche**

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. (Cf. règle 803, « Options d'attaque à gauche et d'attaque à droite »)

- **Option d'attaque de plusieurs joueurs**

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. (Cf. règle 803, « Options d'attaque de plusieurs joueurs »)

- **Option de déploiement des créatures**

Option qui peut être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs pour se passer le contrôle de créatures entre membres d'une équipe. (Cf. règle 804, « Option de déploiement des créatures. »)

- **Oracle**

La référence qui contient les textes mis à jour (en anglais) de toutes les cartes légales en tournoi. Le texte Oracle d'une carte peut être trouvé en utilisant la base de données de cartes Gatherer à l'adresse Gatherer.Wizards.com. (Cf. règle 108.1.)

- **Ordre APNAP**

Système qui détermine l'ordre dans lequel les joueurs font leur choix quand plusieurs joueurs doivent faire un choix au même moment. (Cf. règle 101.4.) Cette règle est modifiée dans les parties en équipes avec tours partagés, (cf. règle 805.6.)

- **Ordre d'assignation des blessures**

L'ordre, annoncé pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, dans lequel une créature attaquante infligera ses blessures aux multiples créatures la bloquant, ou dans lequel une créature bloqueuse infligera ses blessures de combat aux multiples créatures qu'elle bloque. (Cf. règles 509.2 et 509.3.)

- **Ordre du timestamp**

Système utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués à l'intérieur d'une même couche ou sous-couche. (Cf. règle 613.6. cf. aussi dépendance.)

- **Ordre Joueur Actif, Joueur Non-Actif (cf. Ordre APNAP.)**

- **Parachevé**

Capacité mot-clé qui fait qu'un planeswalker arrive sur le champ de bataille avec moins de marqueurs de loyauté si un joueur choisit de payer des points de vie pour les symboles de mana Phyrexian dans son coût. (Cf. règle 702.150, « Parachevé. »)

- **Parade**

Capacité déclenchée qui peut contrecarrer les sorts ou capacités qui ciblent le permanent avec la parade. (Cf. règle 702.21, « Parade. »)

- **Partenariat, Partenariat avec [nom]**

Capacité mot-clé qui autorise deux créatures légendaires à être votre commandant dans la Variante Commander au lieu d'une seule. Partenariat avec [nom] est une version spécialisée du partenariat qui fonctionne même en dehors de la Variante Commander pour aider deux cartes à atteindre le champ de bataille ensemble. (Cf. règle 702.123 « Partenariat » et 903 « Commander. »)

- **Partie multi-joueurs**

Partie qui commence avec strictement plus de deux joueurs. (Cf. section 8, « règles multi-joueurs. »)

- **Partie principale**

Partie dans laquelle un sort ou une capacité qui a créé une sous-partie a été lancée ou activée. (Cf. règle 719, « Sous-parties. »)

- **Parties en équipes avec tours partagés**

Une option qui peut être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs, comme les parties en Troll à deux têtes ou d'Archenemy. (Cf. règle 805 « Parties en équipes avec tours partagés. »)

- **Passer**

Les effets qui utilisent le mot « passer » sont des effets de remplacement. Le mot « passer » indiquent quels événements, étapes, phases ou tours seront remplacés par rien. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »)

- **Passer la priorité**

Ne faire aucune action (comme lancer un sort ou activer une capacité) quand on a la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

- **Passer successivement la priorité**

Tous les joueurs « passent successivement la priorité » si chaque joueur dans la partie (en commençant par n'importe lequel) choisit de n'effectuer aucune action lorsqu'il reçoit la priorité. (Cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

- **Payer**

Effectuer les actions demandées par un coût. Ceci comprend souvent (mais pas exclusivement) le fait de dépenser des ressources comme du mana ou des points de vie. (Cf. section 118, « Coûts. »)

- **Pendant (obsolète)**

Certaines cartes anciennes utilisaient la locution « pendant [une phase], [action]. » Ces capacités étaient appelées « capacités de phase. » En général, les cartes qui ont été imprimées avec ces capacités ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant une capacité qui se déclenche au début d'une étape ou d'une phase. « Pendant » apparaît toujours dans le texte actuel de certaines cartes, mais uniquement avec son sens usuel et non en tant que terme spécifique du jeu.

- **Perdre la partie**

Il y a plusieurs façons de perdre la partie. (Cf. règle 104, « Finir la partie », règle 810.8 pour des règles supplémentaires concernant les parties en Troll à deux têtes, règle 809.5 pour des règles supplémentaires sur les parties en empereur, et règle 903.10 pour une règle supplémentaire sur les parties de Commander).

- **Permanent**

Carte ou jeton sur le champ de bataille. (Cf. règle 110, « Permanents. »)

- **Permanent fusionné**

Une carte ou un jeton peut fusionner avec un permanent pour former un permanent fusionné. Ce permanent fusionné est représenté par plusieurs cartes et/ou jetons. (Cf. règle 723, « Fusionner avec des permanents. »)

- **Persistance**

Capacité mot-clé qui permet de renvoyer une créature depuis le cimetière sur le champ de bataille. (Cf. règle 702.79, « Persistance. »)

- **Perturbation**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de lancer une carte double face transformable depuis le cimetière. Cf. règle 702.146, « Perturbation. »)

- **Peupler**

Action mot-clé qui crée une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez. (Cf. règle 701.30, « Peupler. »)

- **Peur**

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. (Cf. règle 702.36, « Peur. »)

- **Phase**

Partie du tour. (Cf. section 5, « Structure du tour. »)

Un permanent « passe en phase » quand son statut change de hors phase à en phase. Un permanent « passe hors phase » quand son statut change depuis en phase à hors phase. (Cf. règle 702.26, « Déphasage. »)

- **Phase de combat**

Partie du tour. Cette phase est la troisième phase du tour. (Cf. règle 506, « Phase de combat. »)

- **Phase de début**

Partie du tour. Cette phase est la première phase du tour. (Cf. règle 501, « Phase de début. »)

- **Phase de fin de tour**

Partie du tour. C'est la cinquième et dernière phase du tour. (Cf. règle 512, « Phase de fin de tour. »)

- **Phase principale**

Partie du tour. La première phase principale, ou phase principale précédant le combat, est la deuxième phase du tour. La deuxième phase principale, ou phase principale suivant le combat, est la quatrième phase du tour. (Cf. règle 505, « Phase principale. »)

- **Phase principale précédant le combat**

Première phase principale d'un tour. (Cf. phase principale.)

- **Phase principale suivant le combat**

Phase principale qui a lieu après la phase de combat. (Cf. phase principale.)

- **Phénomène**

Un type de cartes que l'on ne voit que dans des cartes *Magic* non-traditionnelles, dans la variante conviviale Planechase. Une carte de phénomène n'est pas un permanent. (Cf. règle 311, « Phénomène. »)

- **Pièce**

Sous-section d'une carte de donjon. (Cf. règle 309, « Donjons. »)

- **Piétinement**

Capacité mot-clé qui modifie la manière dont une créature attaquante assigne ses blessures de combat. (Cf. règle 702.19, « Piétinement. »)

- **Piétinement des Planeswalkers**

Variante du piétinement qui modifie la façon dont une créature assigne les blessures de combat si elle attaque un Planeswalker. (Cf. règle 702.19, « Piétinement. »)

- **Pile**

Zone du jeu. La pile est la zone dans laquelle les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées attendent de se résoudre. (Cf. règle 405, « Pile. »)

- **Pilotage**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur d'engager des créatures pour changer un véhicule en créature-artefact. (Cf. règle 301, « Artefacts » et règle 702.122 « Pilotage »)

- **Piocher**

Mettre la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main comme action obligatoire du tour ou comme résultat d'un coût ou d'un effet qui utilise le mot « piochez. » (cf. règle 121, « Piocher une carte. »)

- **Pistage**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte depuis son cimetière. (Cf. règle 702.81, « Pistage. »)

- **Placer**

(Obsolète) Certains sorts ou capacités faisaient auparavant référence à un marqueur « Placé » sur un permanent. Ces cartes ont subi un errata dans le référentiel de carte Oracle afin d'utiliser le terme « mettre » à la place. De par un changement de règle, ces cartes continuent à fonctionner comme auparavant. (Cf. règle 122 « marqueurs »).

- **Plaine**

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {W}. » (cf. règle 305.6.)

- **Plan**

Type de carte qu'on ne peut trouver que sur des cartes *Magic* non traditionnelles dans une partie utilisant la variante conviviale Planechase. (Cf. règle 310, « Plans. »)

- **Planechase**

Variante conviviale dans laquelle des cartes de plan et de phénomène apportent des capacités supplémentaires et une part d'aléatoire à la partie. (Cf. règle 901, « Planechase. »)

- **Planeswalker**

Type de carte. Un Planeswalker est un permanent. (Cf. règle 306, « Planeswalkers. »)

- **Points de vie, total de points de vie**

Chaque joueur possède une certaine quantité de « points de vie », représentée par son « total de points de vie. » Les points de vie peuvent être gagnés ou perdus. (Cf. règle 119, « Points de vie. »)

- **Points de vies partagés**

Dans la variante du Troll à deux têtes, chaque équipe possède un « total de points de vie partagé » plutôt que ce soit chaque joueur qui possède un total de points de vie individuel. (Cf. règle 810, « Variante du Troll à deux têtes. »)

- **Poly Artifact (obsolète)**

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui avaient une capacité activée dont le coût ne faisait pas s'engager l'artefact. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts.

- **Portée**

Capacité mot-clé qui permet à une créature de bloquer une créature attaquante avec le vol. (Cf. règle 702.17, « Portée. » cf. aussi vol.)
cf. option de portée limitée.

- **Portée limitée**

Règle optionnelle utilisée dans certaines parties multi-joueurs qui restreint ce qu'un joueur peut affecter. (Cf. règle 801, « Option de portée limitée. »)

- **Pool de carte**

En format limité, l'ensemble des cartes qu'un joueur peut utiliser, avec des terrains de base, pour construire son deck.

- **Précipitation**

Capacité mot-clé qui permet aux créatures d'être particulièrement agressives. (Cf. règle 702.109, « Précipitation. »)

- **Prédiction**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur d'exiler des cartes de sa main et de les lancer pour un coût alternatif lors des prochains tours. (Cf. règle 702.143, « Prédiction. »)

- **Prédite**

Une carte exilée en utilisant l'action spéciale de prédiction devient prédite. D'autres effets peuvent également faire prédire une carte exilée. Un sort a été prédit s'il s'agissait d'une carte prédite en exil avant d'être lancée.

- **Prévenir**

Mot utilisé par les effets de prévention pour indiquer quelles blessures ne seront pas infligées. (Cf. règle 615, « Effets de prévention. »)

- **Prévision**

Capacité mot-clé qui permet au joueur d'activer la capacité activée d'une carte depuis sa main. (Cf. règle 702.57, « Prévision. »)

- **Priorité**

Lequel des joueurs peut effectuer des actions à un moment donné est déterminé par un système de « priorité. » (cf. règle 117, « Timing et priorité. »)

- **Proliférer**

Mettre un marqueur supplémentaire sur un nombre quelconque de joueurs et/ou de permanents pour chaque type de marqueur qu'ils avaient déjà. (Cf. règle 701.27 « Proliférer. »)

- **Propriétaire**

Le joueur qui, du point de vue des règles du jeu, possède une carte, un permanent, un jeton, ou un sort. (Cf. règles 108.3, 110.2, 111.2 et 112.2.)

- **Protection**

Capacité mot-clé qui donne un ensemble d'avantages contre les objets possédant une qualité donnée. (Cf. règle 702.16, « Protection. »)

- **Prouesse**

Capacité mot-clé qui donne +1/+1 à une créature à chaque fois que son contrôleur lance un sort non créature. (Cf. règle 702.108, « Prouesse. »)

- **Provocation**

Capacité mot-clé qui peut obliger une créature à bloquer. (Cf. règle 702.39, « Provocation. »)

- **Quitte le champ de bataille**

Un permanent « quitte le champ de bataille » quand il est déplacé depuis le champ de bataille vers une autre zone, ou (s'il est en phase) quand il quitte la partie parce que son propriétaire quitte la partie. (Cf. règles 603.6c et 603.10.)

- **Raccourci**

Méthode comprise par tous les joueurs pour faire avancer la partie d'un certain nombre de choix (que ce soit des actions ou des passages de priorité) sans que les joueurs n'aient besoin d'annoncer explicitement chacun de ces choix. (Cf. règle 724, « Prendre des raccourcis. »)

- **Rappel**

Capacité mot-clé sur certains rituels et éphémères qui peut permettre au sort d'être renvoyé dans la main de son propriétaire comme partie de sa résolution. (Cf. règle 702.27, « Rappel. »)

- **Rebond**

Capacité mot-clé qui permet à un sort d'éphémère ou de rituel d'être lancé une seconde fois. (Cf. règle 702.88, « Rebond. »)

- **Recommencer la partie**

Finir la partie actuelle immédiatement et la recommencer. (Cf. règle 104, « Finir la partie. »)

- **Reconfiguration**

Capacité mot-clé qui permet à une créature Équipement de cesser temporairement d'être une créature et de s'attacher à une autre créature. (Cf. règle 702.151, « Reconfiguration. »)

- **Recouvrement**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. (Cf. règle 702.59, « Recouvrement. »)

- **Récupération**

Capacité mot-clé qui vous permet d'exiler une carte de créature depuis votre cimetière pour mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature. (Cf. règle 702.97, « Récupération. »)

- **Recyclage**

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de se défausser de la carte et la remplacer par une nouvelle carte. (Cf. règle 702.29, « Recyclage. »)

- **Recyclage de forêt cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de marais cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de montagne cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de plaine cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de slivoïdes cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de sorcier cf. recyclage de type.**
- **Recyclage de terrain de base cf. recyclage de type.**

- **Recyclage de type**

Variante de la capacité recyclage. (Cf. règle 702.29, « Recyclage. »)

- **Recyclage d'île**

cf. recyclage de type.

- **Rediriger (obsolète)**

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec le terme « rediriger » ou « redirigez » pour indiquer un effet de redirection. Ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et indiquent maintenant explicitement que des blessures qui devraient être infligées à un objet ou à un joueur sont infligées à un autre objet ou joueur « à la place. » (Cf. effet de redirection.)

- **Renfort**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature. (Cf. règle 702.77, « Renfort. »)

- **Regard**

Action de manipuler certaines cartes du dessus de sa propre bibliothèque. (Cf. règle 701.18, « Regard. »)

- **Régénérer**

Remplacer la destruction d'un permanent par une séquence spécifique d'événements. (Cf. règle 701.15, « Régénérer. »)

- **Règle des légendes**

Action basée sur un état qui fait qu'un joueur contrôlant deux permanents légendaires ou plus avec le même nom les met tous sauf un dans le cimetière de leur propriétaire. (Cf. règle 704.5j.)

- **Règle des mondes**

Action basée sur un état qui fait que tous les permanents avec le sur-type du monde, à l'exception de celui qui a eu le sur-type du monde le moins longtemps, sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. (Cf. règle 704.5k.)

- **Règle du « si » intermédiaire**

Condition de déclenchement rédigée de manière spéciale qui fait qu'elle est vérifiée à la fois lorsque la capacité devrait se déclencher et au moment où elle devrait se résoudre. (Cf. règle 603.4.)

- **Règle du mal d'invocation**

Terme informel utilisé pour signifier qu'un joueur ne peut pas attaquer avec une créature ou activer une de ses capacités qui inclut le symbole d'engagement ou de dégagement à moins que la créature n'ait été sous le contrôle de ce joueur depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. (Cf. règle 302.6. cf. aussi célérité.)

- **Règle d'unicité des Planeswalkers (Obsolète)**

Les anciennes versions des règles disaient qu'un joueur contrôlant deux Planeswalkers ou plus avec le même type de Planeswalker devait tous les mettre sauf un dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle était appelée la « règle d'unicité des planeswalkers, » et cette règle n'existe plus.

- **Règles de tournoi**

Règles supplémentaires qui s'appliquent aux parties jouées dans un tournoi homologué. (Cf. règle 100.6.)

- **Regroupement, regroupement avec les autres**

Regroupement est une capacité mot-clé qui modifie les règles de la déclaration des attaquants et de l'assignation des blessures de combat. Regroupement avec les autres est une version spécialisée du regroupement. (Cf. règle 702.22, « Regroupement. »)

- **Relancez**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte depuis son cimetière en défaussant une carte. (Cf. règle 702.133, « Relancez. »)

- **Remous**

Capacité mot-clé qui peut permettre au joueur de lancer des cartes supplémentaires depuis son deck sans payer leur coût de mana. (Cf. règle 702.60, « Remous. »)

- **Rencontrer**

Retirer une carte de phénomène du deck planaire et la retourner face visible. (Cf. règle 311, « Phénomène. »)

- **Renforcement**

Capacité mot-clé qui met des marqueurs +1/+1 sur la créature la plus faible qu'un joueur contrôle. (Cf. règle 701.33, « Renforcement. »)

- **Répercussion**

Capacité mot-clé qui ne permet à un joueur de jouer une moitié d'une carte double seulement depuis le cimetière. (Cf. règle 702.127 Répercussion)

- **Répondre**

Lancer un sort d'éphémère ou activer une capacité tandis qu'un autre sort ou capacité est déjà sur la pile. (Cf. règle 117.7.)

- **Réputation**

Capacité mot-clé qui rend une créature plus forte après qu'elle a infligé des blessures de combat à un joueur. cf. règle 702.112, « Réputation. »

- **Réputé**

Désignation donnée à une créature après la résolution d'une capacité de Réputation. (Cf. règle 702.112, « Réputation. »)

- **Réserve de mana**

Endroit où le mana créé par un effet est stocké temporairement. (Cf. règle 106.4.)

- **Résilience**

Capacité mot-clé qui permet à une créature de grossir dans le temps. (Cf. règle 702.107, « Résilience. »)

- **Résolution, résoudre**

Quand le sort ou la capacité au sommet de la pile se « résout », ses instructions sont suivies et il prend effet. (Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »)

- **Restriction**

Effet qui empêche une ou plusieurs créatures d'attaquer ou de bloquer. (Cf. règles 508.1c et 509.1b.)

- **Retirer de la partie, retiré, zone retiré-de-la-partie**

« Retirer [quelque chose] de la partie » est un terme obsolète pour « exiler [quelque chose]. » « La carte retirée » est un terme obsolète pour « la carte exilée. » La zone retiré-de-la-partie est un terme obsolète pour la zone d'exil. Les cartes avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. (Cf. exil et exiler.)

- **Retirer du combat**

Certains événements peuvent avoir comme conséquence qu'une créature attaquante ou bloqueuse, ou un Planeswalker attaqué, est « retiré du combat. ». Un permanent qui est retiré du combat n'est plus impliqué dans cette phase de combat-là. (Cf. règle 506.4.)

- **Révéler**

Montrer une carte à tous les joueurs pendant un bref laps de temps. (Cf. règle 701.16, « Révéler. »)

- **Rituel**

Type de carte. Un rituel n'est pas un permanent. (Cf. règle 307, « Rituels. »)

- **Sacrifier**

Mettre un permanent que vous contrôlez dans le cimetière de son propriétaire. (Cf. règle 701.17, « Sacrifier. »)

- **Saga**

Un sous-type d'enchantement. Les sagas ont plusieurs capacités de chapitres qui prennent effet sur une durée de plusieurs tours pour raconter une histoire. (Cf. règle 715, « Cartes de saga. »)

- **Sauvagerie**

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. (Cf. règle 702.23, « Sauvagerie. »)

- **Se battre**

Lorsque deux créatures se battent, chacune inflige autant de blessures que sa force à l'autre. (Cf. règle 701.12, « Se battre. »)

- **Sélectionner**

Choisir une carte lors d'un draft et l'ajouter à son pool de carte.

- **Seuil**

Par le passé, « seuil » était une capacité mot-clé. C'est maintenant un mot de capacité qui n'a aucune signification spécifique. Toutes les cartes imprimées avec la capacité mot-clé seuil ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Si**

cf. règle du « si » intermédiaire.

- **Sideboard**

Cartes supplémentaires qui peuvent être utilisées pour modifier son deck entre les parties d'un match. (Cf. règle 100.4.)

- **Soif de sang**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec, sur elle, des marqueurs +1/+1. (Cf. règle 702.54, « Soif de sang. »)

- **Solarisation**

Capacité mot-clé qui permet à un permanent d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 ou des marqueurs « charge » sur lui. (Cf. règle 702.44, « Solarisation. »)

- **Sort**

Carte sur la pile. Une copie d'une carte ou d'un autre sort sur la pile est également un sort. (Cf. règle 112, « Sorts. »)

- **Sort de créature en mutation**

Un sort de créature lancé à l'aide de la capacité mot-clé mutation. Lorsqu'il se résout, si la créature ciblée est légale, il fusionne avec la créature ciblée. La créature résultante a toutes les caractéristiques du composant le plus haut et a les capacités de chaque composant. (Cf. règle 702.140, « Mutation » et règle 723, « Fusionner avec des permanents. »)

- **Sort de permanent**

Sort qui pourrait arriver sur le champ de bataille comme partie de sa résolution. (Cf. règle 110.4b.)

- **Sort double fusionné**

Carte sur la pile qui a été lancée en utilisant la capacité fusion, ou copie d'une telle carte. (Cf. règle 702.102, « Fusion. »)

- **Source de blessures**

Objet qui a infligé ces blessures. (Cf. règle 609.7)

- **Source de mana**

Sort ayant produit du mana ou source de la capacité qui a produit du mana. (Cf. règle 106.3)

- **Source de mana (obsolète)**

Type de carte obsolète. Toutes les cartes imprimées avec ce type sont maintenant des éphémères. Toutes les capacités qui, imprimées, disent qu'un joueur peut les « jouer comme une source de mana » sont maintenant des capacités de mana. Toutes les cartes concernées ont reçu un errata dans l'Oracle.

- **Source d'une capacité**

Objet qui a généré cette capacité. (Cf. règle 113.7)

- **Soutenez**

Action mot-clé permettant de mettre des marqueurs +1/+1 sur des créatures. (Cf. règle 701.35 « Soutenez. »)

- **Sous-partie**

Partie de *Magic* complètement séparée créé par un effet. (Cf. règle 719, « Sous-parties. »)

- **Sous-type**

Caractéristique qui apparaît sur la ligne de type après le type de carte et, en français, un deux-points, ou en anglais, un tiret. (Cf. règle 205.3, « Sous-types. »)

- **Spectacle**

Capacité mot-clé qui permet à certains sorts d'être lancés pour un coût alternatif si un adversaire a perdu des points de vie. (Cf. règle 702.137, « Spectacle. »)

- **Statut**

État physique d'un permanent. (Cf. règle 110.5.)

- **Supervillain Rumble**

Une partie en chacun-pour-soi où chaque joueur est un Archenemy. (Cf. règle 806 « Chacun pour soi, » et règle 904, « Archenemy. »)

- **Surcharge**

Capacité mot-clé qui permet à un sort d'affecter soit une cible unique soit de nombreux objets. (Cf. règle 702.96, « Surcharge. »)

- **Surmener**

Action mot-clé qui empêche un permanent de se dégager durant la prochaine étape de dégagement du joueur qui l'a surmené. (Cf. règle 701.39 « Surmener. »)

- **Surplus de blessures**

Blessures infligées à une créature qui sont supérieures à ce qui serait des blessures mortelles ou blessures infligées à un planeswalker qui sont supérieures à sa loyauté. (Cf. règle 120.4a.)

- **Sur-type**

Caractéristique qui apparaît sur la ligne de type après le type de carte (en français) ou avant le type de carte (en anglais). La plupart des cartes n'ont pas de sur-type. (Cf. règle 205.4, « Sur-types. »)

- **Surveiller**

Manipuler certaines cartes du dessus de la bibliothèque, en en mettant une partie au cimetière et en réarrangeant le reste. (Cf. règle 701.42, « Surveiller. »)

- **Survivance**

Capacité mot-clé qui peut renvoyer une créature sur le champ de bataille depuis le cimetière. (Cf. règle 702.93 « Survivance. »)

- **Suspension**

Capacité mot-clé qui donne un moyen alternatif de jouer une carte. (Cf. règle 702.62), « Suspension. » Une carte est « suspendue » si elle est dans la zone d'exil, a la suspension, et a au moins un marqueur « temps » sur elle.

- **Symbole d'énergie**

Le symbole d'énergie {E} représente un marqueur énergie. Pour payer {E}, un joueur s'enlève un marqueur énergie.

- **Symbole d'engagement**

Le symbole d'engagement {T} dans un coût d'activation signifie « Engagez ce permanent. » (cf. règle 107.5.)

- **Symbole d'extension**

Caractéristique et partie d'une carte. Le symbole d'extension est une petite icône imprimée sous le coin inférieur droit de l'illustration qui n'a aucune influence sur le jeu. (Cf. règle 206, « Symbole d'extension. »)

- **Symbole de dégagement**

Le symbole de dégagement {Q} dans un coût d'activation signifie « Dégagez ce permanent. » (cf. règle 107.6.)

- **Symbole de mana**

Icône qui représente du mana ou un coût de mana. (Cf. règle 107.4.)

- **Symbole de mana hybride**

Symbole de mana qui représente un coût qui peut être payé de deux façons différentes. (Cf. règle 107.4.)

- **Symbole de mana hybride Phyrexian**

Symbole de mana qui représente un coût qui peut être payé de trois façons différentes. (Cf. règle 107.4.)

- **Symbole de mana neigeux**

Le symbole de mana neigeux, noté {S}, représente un coût qui peut être payé par un mana produit par une source neigeuse. Il peut également représenter le mana provenant d'une source neigeuse dépensé pour payer un coût. (Cf. règle 107.4h.)

- **Symbole de mana Phyrexian**

Symbole de mana qui représente un coût qui peut être payé soit par un mana coloré, soit par des points de vie. (Cf. règle 107.4.)

- **Symbole de niveau**

Symbole qui représente une capacité mot-clé indiquant les capacités, la force et l'endurance qu'a une carte de monteur de niveau. (Cf. règles 107.8 et 711, « Cartes de monteur de niveau. »)

- **Symbole Phyrexian**

Symbole utilisé dans les textes de règle pour représenter n'importe lequel des cinq symboles de mana Phyrexian. (Cf. règle 107.4g.)

- **Symbole des Planeswalkers**

Le symbole des Planeswalkers {PW} apparaît sur le dé planaire dans une partie conviviale de Planechase. (Cf. règle 107.11.)

- **Symbole du chaos**

Le symbole du chaos {CHAOS} apparaît sur le dé planaire et sur certaines capacités déclenchées des cartes de plan dans une partie conviviale Planechase. (Cf. règle 107.12.)

- **Symboles de mana hybride monocolores cf. symboles de mana hybride.**

- **Taille de main de départ**

Le nombre de cartes qu'un joueur pioche au début de la partie. La plupart du temps, la taille de main de départ de chaque joueur est de sept. (Cf. règle 103.4)

- **Taille maximale de la main**

Pendant sa propre étape de nettoyage, le joueur doit se défausser de cartes jusqu'à n'en avoir qu'une quantité égale à la taille maximale de sa main (si toutefois il en avait une quantité supérieure). (Cf. règles 402.2 et 514.1.)

- **Taille minimale de deck**

Si une règle ou un effet stipule que le deck d'un joueur doit contenir au moins un nombre spécifique de cartes, ce nombre est la taille minimale du deck du joueur.

- **Tas**

Groupement temporaire de cartes. (Cf. règle 700.3.)

- **Taxe de commandant**

Terme informel pour le coût additionnel pour lancer un commandant basé sur le nombre de fois où il a été lancé précédemment dans cette partie. (Cf. règle 903.8.)

- **Témérité**

Capacité mot-clé qui réduit le coût d'un sort en fonction du nombre d'adversaires que vous avez (cf. règle 702.125 « Témérité »)

- **Terminer le tour**

« Terminer le tour » comme résultat d'un effet, c'est effectuer un processus accéléré qui saute presque tout ce qui devrait encore arriver ce tour-ci. (Cf. règle 719, « Terminer le tour. »)

- **Terminer un donjon**

Retirer une carte de donjon de la partie après avoir atteint la pièce la plus basse de cette carte de donjon. (Cf. règle 309, « Donjons. »)

- **Terrain**

Type de carte. Un terrain est un permanent. (Cf. règle 305, « Terrains. »)

- **Terrain non-base**

Tout terrain qui n'a pas le sur-type « de base. » (cf. règle 205.4, « sur-types. »)

- **Terrain-artefact**

Combinaison des types artefact et terrain. Un terrain-artefact est sujet aux règles pour chacun de ces types. Un terrain-artefact ne peut être joué que comme terrain ; il ne peut pas être lancé comme sort. (Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 305, « Terrains. »)

- **Texte d'ambiance**

Texte en italique (mais pas entre parenthèses) dans l'encadré de texte d'une carte qui n'a aucun effet sur le jeu. (Cf. règle 207.2.)

- **Texte de règles**

Caractéristique qui définit les capacités d'une carte. (Cf. règle 207.1.)

- **Total de points de vie de départ**

Le total de points de vie d'un joueur au début de la partie. La plupart du temps, le total de points de vie de départ de chaque joueur est de 20. (Cf. règle 103.3.)

- **Tour de draft**

Portion d'un draft au cours de laquelle chaque joueur ouvre un booster non-ouvert puis les cartes de ces boosters sont sélectionnées. (Cf. règles 905.1a et 905.1b.)

- **Tour supplémentaire**

Tour créé par l'effet d'un sort ou d'une capacité. (Cf. règle 500.7, et règle 805.8 pour les parties en équipes avec tours partagés, et règle 807.4 pour les parties en Bagarre générale)

- **Tournoi**

Activité de jeu organisé où les joueurs s'affrontent. (Cf. règle 100.6.)

- **Tranchage**

Capacité mot-clé qui permet de payer un coût alternatif pour retirer une partie du texte d'un sort. (Cf. règle 702.148, « Tranchage. »)

- **Transfiguration**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de chercher dans sa bibliothèque une carte de créature en remplacement. (Cf. règle 702.71, « Transfiguration. »)

- **Transformer**

Retourner une carte double face de façon à ce que son autre face soit visible. (Cf. règle 701.28 « Transformer. »)

- **Transmigration**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. (Cf. règle 702.46, « Transmigration. »)

- **Transmutation**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de chercher dans sa bibliothèque une carte en remplacement. (Cf. règle 702.53, « Transmutation. »)

- **Transplaner**

Mettre toutes les cartes de plan et de phénomène face visible au-dessous du deck planaire de son propriétaire face cachée, puis retirer la carte du dessus de votre deck planaire et la retourner face visible, le tout dans une partie de Planechase. (Cf. règle 701.24, « Transplaner. »)

- **Traversée des forêts**

cf. traversée des terrains.

- **Traversée des îles**

cf. traversée des terrains.

- **Traversée des marais**

cf. traversée des terrains.

- **Traversée des montagnes**

cf. traversée des terrains.

- **Traversée des plaines**

cf. traversée des terrains.

- **Traversée des terrains**

Terme générique pour un ensemble de capacités mot-clé qui empêche certaines créatures d'être bloquées. (Cf. règle 702.14, « Traversée des terrains. »)

- **Tribal**

Type de carte. Le fait qu'un tribal soit un permanent ou non dépend de ses autres types de carte. (Cf. règle 308, « Tribaux. »)

- **Tribut**

Capacité mot-clé qui permet à un adversaire de choisir si une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 ou une autre capacité. (Cf. règle 702.104, « Tribut. »)

- **Type**

1. Le type de carte d'un objet, ou, de manière plus générale, son type de carte, sous-type et/ou sur-type. (Cf. règle 205, « Ligne de type » et section 3, « Types de cartes. »)
2. Attribut que possède le mana. (Cf. règle 106, « Mana. »)

- **Type d'artefact**

Sous-type relié au type artefact. (Cf. règle 301, « Artefacts. » cf. règle 205.3g pour la liste des types d'artefact.)

- **Type de carte**

Caractéristique d'un objet. À l'exception des capacités sur la pile, chaque objet a un type de carte, même si cet objet n'est pas une carte. Chaque type de carte possède ses propres règles. (Cf. règle 205, « Ligne de type », et section 3, « Types de carte. »)

- **Type de créature**

Sous-type relié aux types de carte créature et tribal. (Cf. règle 302, « Créatures », et règle 308, « Tribaux. » cf. règle 205.3m pour la liste complète des types de créature.)

- **Type de Planeswalker**

Sous-type relié au type de carte Planeswalker. (Cf. règle 306, « Planeswalkers. » règle 205.3j pour la liste des types de Planeswalkers.)

- **Type de sort**

Sous-type relié aux types de carte éphémère et rituel. (Cf. règle 304, « Éphémères » et règle 307, « Rituels. » cf. règle 205.3k pour la liste des types de sort.)

- **Type de terrain**

Sous-type relié au type de carte enchantement. (Cf. règle 305, « Terrains. » cf. règle 205.3ih pour la liste des types de terrain.)

- **Type de terrain de base**

Il y a cinq « types de terrain de base » : plaine, île, marais, montagne et forêt. Chacun a une capacité de mana qui lui est associée. (Cf. règle 305, « Terrains. »)

- **Type d'enchantement**

Sous-type relié au type de carte enchantement. (Cf. règle 303, « Enchantements. » cf. règle 205.3h pour la liste des types d'enchantement.)

- **Union**

Capacité mot-clé qui permet au joueur de choisir tous les modes d'un sort plutôt que le nombre spécifié. (Cf. règle 702.42, « Union. »)

- **Valeurs copiables**

Valeur des caractéristiques d'un objet qui sont prises en compte par un effet de copie. (Cf. règles 707.2 et 707.3.)

- **Valeur de mana**

Le montant total de mana dans un coût de mana, quelle que soit la couleur. (Cf. règle 202.3.)

- **Vanguard**

1. Variante conviviale dans laquelle chaque joueur joue le rôle d'un personnage célèbre. (Cf. règle 902, « Vanguard. »)
2. Type de carte qui n'existe que sur des cartes *Magic* non traditionnelles dans la variante conviviale Vanguard. Une carte Vanguard n'est pas un permanent. (Cf. règle 312, « Cartes Vanguard. »)

- **Vantardise**

Un type spécial de capacité activée qui ne peut être activée qu'une fois par tour si la créature avec la capacité de vantardise a attaqué ce tour-ci. (Cf. règle 702.142, « Vantardise. »)

- **Variante**

Ensemble de règles supplémentaires qui détermine le style d'une partie multi-joueurs. (Cf. règle 800.2.)

- **Variante de l'empereur**

Variante multi-joueurs jouée entre équipes de trois joueurs. (Cf. règle 809, « Variante de l'empereur. »)

- **Variante du Troll à deux têtes**

Variante multi-joueurs jouée entre deux équipes de deux joueurs qui ont chacune un total de points de vie partagé et jouent chacune leur tour simultanément. (Cf. règle 810, « Variante du Troll à deux têtes. »)

- **Variante équipe contre équipe**

Variante multi-joueurs jouée entre plusieurs équipes, chacune d'entre elles étant assise ensemble. (Cf. règle 808, « Variante équipe contre équipe. »)

- **Variante par équipes**

Variante multi-joueurs jouée entre deux ou plusieurs équipes de même taille. (Cf. règle 811, « Variante par équipes. »)

- **Véhicule**

Un sous-type d'artefact. Les véhicules peuvent devenir des créatures-artefacts. (Cf. règle 301 « Artefacts » et règle 702.122 « Pilotage »)

- **Vigilance**

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'attaquer sans s'engager. (Cf. règle 702.20, « Vigilance. »)

- **Vol**

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. (Cf. règle 702.9, « Vol. »)

- **Voter**

Certaines cartes indiquent aux joueurs de voter parmi plusieurs options proposées. (Cf. règle 701.32, « Voter. »)

- **Vous, votre**

Mots qui se réfèrent au contrôleur de l'objet, son futur contrôleur (si le joueur essaie de lancer ou d'activer l'objet), ou son propriétaire (si l'objet n'a pas de contrôleur). (Cf. règle 109.5.)

- **X**

Marque substitutive pour un nombre qui doit être déterminé. (Cf. règle 107.3.)

- **Y**

cf. X.

- **Zone**

Endroit où les objets peuvent se trouver pendant une partie. (Cf. section 4, « Zones. »)

- **Zone de commandement**

Zone réservée pour certains objets spécialisés qui ont un effet prépondérant sur la partie, bien que n'étant pas des permanents et ne pouvant pas être détruits. (Cf. règle 408, « Zone de commandement. »)

- **Zone privée**

Zone dans laquelle le recto des cartes ne peut être vu que par certains ou même aucun joueur. (Cf. règle 400.2. cf. aussi zone publique.)

- **Zone publique**

Zone dans laquelle le recto des cartes peut être vu par tous les joueurs. (Cf. règle 400.2. cf. aussi zone privée.)

Credits

Magic : The Gathering Original Game Design : Richard Garfield

Comprehensive Rules Design and Development : Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, Eli Shiffrin and Matt Tabak, with contributions from Charlie Catinò, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Eli Shiffrin, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie, and Bryan Zembruski

Editing : Del Laugel (lead), Lyz Liddell, Gregg Luben, Nat Moes, Samantha Phelan, Matt Tabak, Michael Zhang et Hans Ziegler

Magic Rules Management : Jess Dunks

Précédentes traductions française : Frédéric Brunet, Yves Buttard, Théo Cheng, Benjamin Demazière, Pierre-Jean Chaïb, Kevin Desprez, Jean-Baptiste Drouard, Stéphane Guilbert, Florian Horn, Daniel Kitachewsky, Jordane Lacombe, Sophie Pagès, Pierre Pater, Pierre Laquerre, Mikaël Rabie, Alexis Rassel, Mehdi Taboui et Kim Warren

Mise à jour et traduction : Jordane Lacombe

Relecture : Mikaël Rabie

The *Magic: The Gathering* game was designed by Richard Garfield, with contributions from Charlie Catinò, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry “Bit” Reich, Bill Rose, and Elliott Segal. The mana symbols were designed by Christopher Rush.

Thanks to all our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

Ces règles sont applicables à partir du 18 février 2022.

Published by Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, their respective logos, Mirrodin, Kamigawa, Lorwyn, Zendikar, Innistrad, Ravnica, Khans of Tarkir, Magic Origins, Magic: The Gathering—Conspiracy, Ixalan, Unglued, Unstable, Dominaria, Ikorla, Kaldheim, and Planeswalker Decks are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. ©2022 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957.