

Règles du jeu de Riftbound

Dernière mise à jour : 30/03/2026

000. Règles d'or et d'argent	
001.	Règle d'or
002.	Ce qui est inscrit sur une carte a priorité sur ce qui est inscrit dans les règles du jeu. Si la description d'une carte est en contradiction avec les règles, c'est ce qui est indiqué sur la carte qui l'emporte.
050.	Règle d'argent
051.	La terminologie des descriptions des cartes est différente de celle des règles du jeu. Ces descriptions doivent être interprétées sur base des règles, et non lues comme si elles faisaient partie de ces dernières.
052.	Dans la description des effets d'une carte, le mot carte est l'abréviation de « carte du deck principal . » Les runes, légendes et champs de bataille ne sont <i>pas</i> considérés comme des cartes lorsque les éléments de jeu appliquent leurs compétences et effets. Ils seront toutefois considérés comme des « cartes » dans le cadre de ces règles.
053.	Les cartes parlent d'elles-mêmes à la première personne.
053.1.	* Les unités et légendes disent « je », « moi », etc.
053.2.	* Les équipements et sorts disent « ceci ».
053.3.	* Les champs de bataille disent « ici ».
053.4.	* Les cartes peuvent se référer à elles-mêmes par leur nom pour plus de clarté. Ceci est une abréviation des termes ci-dessus.
054.	Les interdictions sont plus puissantes que les autorisations.
054.1.	De manière générale, les cartes qui interdisent des actions ou des effets prévalent sur celles qui autorisent ces mêmes actions ou effets.
055.	Lors de l'exécution des instructions figurant sur une carte, effectuez autant d'instructions que possible, en ignorant celles irréalisables.
055.1.	Si toutes les instructions d'une carte sont irréalisables, la carte est tout de même considérée comme jouée et résolue, mais il ne se passe rien.
056.	Les cartes qu'un joueur possède ne peuvent jamais être placées dans une zone hors plateau appartenant à un autre joueur.
056.1.	Les zones hors plateau d'un joueur incluent le deck principal, le deck de runes, la défausse, la main, la zone de champion élu et la zone de bannissement.
056.2.	Si une carte devait entrer dans une de ces zones, elle est alors placée dans la zone correspondante de son propriétaire à la place.
100.	Concepts du jeu
101.	Construction de deck

102.	<i>Riftbound</i> est un jeu de cartes à collectionner où les joueurs doivent utiliser leurs propres cartes pour jouer contre d'autres joueurs.
103.	Pour jouer à <i>Riftbound</i> , les joueurs doivent posséder deux decks , une légende et un nombre de champs de bataille déterminé par le mode de jeu .
103.1.	1 légende
103.1.a.	Elle est placée dans la zone de légende au début de la partie.
103.1.b.	Elle définit l' identité de domaine du deck principal .
103.1.b.1.	Les cartes de votre deck doivent correspondre à votre identité de domaine .
103.1.b.2.	L' identité de domaine de votre deck est déterminée par les domaines de votre légende . Dans l'encadré par défaut, ces domaines apparaissent sous forme de symboles dans le coin supérieur gauche de la légende.
103.1.b.3.	Si une carte ne possède qu'un seul domaine , elle peut être jouée avec l' identité de domaine qui correspond au même domaine .
103.1.b.4.	Si une carte possède plusieurs domaines , elle peut <i>uniquement</i> être jouée avec une identité de domaine qui contient tous les domaines indiqués sur cette carte.
103.2.	Un deck principal d'au moins 40 cartes , 1 unité champion élu, des unités, des équipements, des sorts.
103.2.a.	Champion élu
103.2.a.1.	Il est placé dans la zone de champion au début de la partie.
103.2.a.2.	Il doit s'agir d'un champion avec un tag de champion qui correspond au tag de votre légende . <i>Exemple</i> : Gâchette folle possède le tag <i>Jinx</i> . Un joueur peut donc choisir Jinx, Rebelle ou Jinx, Démolisseuse en tant que champion élu , car elles possèdent toutes les deux le tag <i>Jinx</i> . <i>Exemple</i> : Tibbers possède le tag <i>Annie</i> , mais il s'agit d'une unité signature, et non pas d'un champion. Il ne peut donc pas être votre champion élu , même si votre légende possède le tag <i>Annie</i> .
103.2.a.3.	Le champion élu d'un joueur correspond à la fois à la carte spécifique sélectionnée pour cet emplacement lors de la création du deck, ainsi qu'à toute unité champion portant le même nom que la carte sélectionnée pour cet emplacement précis au cours de la partie. <i>Exemple</i> : Un joueur a choisi Jinx, Rebelle comme champion élu. Une copie de Jinx, Rebelle commence le match dans la zone de champion élu de ce joueur. Toute copie supplémentaire de Jinx, Rebelle dans son deck principal, sa main, sa défausse ou sur le plateau compte également comme son champion élu pour toutes les règles et effets de jeu qui parle du statut de champion élu pendant la partie.
103.2.b.	Votre deck principal peut contenir jusqu'à 3 cartes possédant le même nom.
103.2.b.1.	Cela inclut votre champion élu . <i>Exemple</i> : Un deck peut contenir Volibear, Furieux en tant que champion élu , et également contenir deux autres copies de Volibear, Furieux.
103.2.b.2.	Des cartes représentant un même personnage peuvent avoir des noms différents. <i>Exemple</i> : Un deck pourrait contenir 3 copies de Yasuo, Repenti et 3 copies de Yasuo, Épéiste, car leurs noms sont différents.
103.2.c.	Ces cartes sont également soumises aux limites d' identité de domaine .
103.2.d.	Votre deck ne peut contenir qu'un <i>maximum</i> de 3 cartes signatures partageant le tag de champion de votre légende .

103.2.d.1.	Un deck ne peut pas contenir plus de 3 cartes signatures, quel que soit leur nom.
103.2.d.2.	Toutes les cartes signatures doivent posséder le même tag de champion que la légende de votre deck.
103.2.d.3.	Les cartes signatures ne sont pas des champions et ne peuvent pas être placées dans la zone de champion .
103.2.e.	Durant la partie, le deck principal est secret .
103.2.e.1.	Vous ne pouvez pas consulter ses cartes ou les révéler à moins que l'effet d'une carte ne vous en donne l'instruction.
103.3.	Deck de runes
103.3.a.	12 cartes de runes
103.3.a.1.	Les cartes de ce deck doivent être de la même identité de domaine que votre légende .
103.3.b.	Il doit être mélangé et gardé séparément du deck principal .
103.4.	Champs de bataille
103.4.a.	Leur nombre sera déterminé par le mode de jeu .
103.4.b.	Sujet à l' identité de domaine , le cas échéant.
103.4.c.	Vous ne pouvez pas inclure plusieurs exemplaires d'un champ de bataille du même nom lorsque le deck requiert plusieurs champs de bataille.
104.	Mise en place
105.	Espaces
106.	La zone de jeu est un ensemble de zones logiques définies par leurs fonctionnalités et leurs relations avec les joueurs . Ces zones sont regroupées sur le plateau et en zones hors plateau .
107.	Le plateau
107.1.	Bases
107.1.a.	Chaque joueur possède sa propre base .
107.1.b.	Chaque base est un lieu .
107.1.c.	Les permanents et les runes contrôlés par un joueur se trouvent dans la base de ce joueur.
107.1.c.1.	Les permanents équipés aux permanents contrôlés par un joueur se trouvent également dans la base de ce joueur.
107.1.d.	Les permanents et les runes placées dans les bases sont des informations publiques .
107.2.	Zone de champs de bataille
107.2.a.	La zone de champs de bataille peut comporter plusieurs champs de bataille .
107.2.b.	Chaque champ de bataille est un lieu .
107.2.c.	Les champs de bataille et les permanents se trouvant sur les champs de bataille sont des informations publiques .

107.3.	Zones de face cachée
107.3.a.	Chaque champ de bataille est associé à une sous-zone appelée une zone de face cachée , qui est un espace dédié où une carte peut être placée, face vers le bas, grâce à divers effets de jeu .
107.3.b.	Chaque zone de face cachée peut contenir une carte au maximum.
107.3.b.1.	La compétence maximale d'une zone de face cachée peut augmenter ou diminuer.
107.3.b.2.	Si la compétence maximale d'une zone de face cachée passe à un nombre inférieur au nombre de cartes qui s'y trouvent actuellement, le joueur qui contrôle cette zone de face cachée doit placer dans la défausse un nombre de cartes égal au nombre de cartes excédant la compétence maximale de cette zone.
107.3.c.	Les cartes ne peuvent être placées dans la zone de face cachée ou s'y trouver que si le joueur qui les contrôle contrôle également le champ de bataille associé.
107.3.d.	Si un joueur perd le contrôle d'un champ de bataille , les cartes qui se trouvent dans la zone de face cachée associée à ce champ de bataille seront retirées lors du prochain nettoyage . <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 421. Cacher pour plus d'informations.</i>
107.3.e.	Les zones de face cachée ne sont pas des lieux.
107.4.	Zone de légende
107.4.a.	C'est l'emplacement dédié à la légende de chaque joueur.
107.4.b.	Ceci n'est pas un lieu.
107.4.c.	La légende qui se trouve ici est un élément de jeu . <i>Voir règle 120. Éléments de jeu pour plus d'informations.</i>
107.4.d.	La légende ne peut pas être retirée ou déplacée de cette zone.
108.	Zones hors plateau
108.1.	Chaîne
108.1.a.	Les cartes et les compétences sont placées ici quand elles sont en train d'être jouées. <i>Voir règle 327. Chaînes pour plus d'informations.</i>
108.1.b.	Les cartes et les compétences de la chaîne sont des informations publiques .
108.2.	Défausses
108.2.a.	Chaque joueur possède sa propre défausse .
108.2.b.	C'est l'endroit où les cartes sont placées lorsqu'elles sont éliminées ou qu'on les défausse, lorsqu'elles finissent d'être utilisées comme sorts, lorsqu'elles sont envoyées à la défausse grâce à un effet, etc.
108.2.c.	Les cartes se trouvant dans la défausse des joueurs n'ont pas d'ordre . Leur ordre n'a pas d'importance, et elles peuvent être réorganisées.
108.2.d.	Le contenu de la défausse de tous les joueurs est public . <i>Voir règle 128. Confidentialité pour plus d'informations.</i>

108.3.	Zones de champion
108.3.a.	Chaque joueur possède sa propre zone de champion .
108.3.b.	C'est l'endroit où chaque joueur place son champion élu au début de la partie.
108.3.c.	Le champion élu ne peut revenir dans cette zone par aucun moyen normal.
108.3.c.1.	Si un champion élu doit être renvoyé dans cette zone, cela ne peut se faire que s'il n'y a pas déjà une carte dans cette zone.
108.3.d.	Le champion élu peut être joué normalement depuis cette zone en suivant les règles pour jouer une carte . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
108.3.e.	Le contenu de la zone de champion de tous les joueurs est public .
108.4.	Zones du deck principal
108.4.a.	Chaque joueur possède sa propre zone du deck principal .
108.4.b.	C'est l'endroit où le joueur place son deck principal .
108.4.c.	Cet endroit abrite principalement le deck, face vers le bas, durant la partie.
108.4.d.	L'ordre des cartes dans le deck est secret durant la partie. <i>Voir règle 128. Confidentialité pour plus d'informations.</i>
108.5.	Zones du deck de runes
108.5.a.	Chaque joueur possède sa propre zone du deck de runes .
108.5.b.	C'est l'endroit où le joueur place son deck de runes .
108.5.c.	Cet endroit abrite principalement les runes, face vers le bas, durant la partie.
108.5.d.	L'ordre des runes dans le deck est secret durant la partie. <i>Voir règle 128. Confidentialité pour plus d'informations.</i>
108.6.	Zone de bannissement
108.6.a.	Chaque joueur possède sa propre zone de bannissement .
108.6.b.	C'est l'endroit où les cartes sont placées lorsqu'elles sont bannies par un sort ou un effet.
108.6.c.	Cet endroit est dédié aux cartes bannies du jeu, qui sont plus difficiles à récupérer que celles se trouvant dans la défausse. Il peut aussi servir d'endroit où placer temporairement des cartes pendant que des effets sont en train d'être appliqués.
108.6.d.	Les cartes de la zone de bannissement n'ont pas d'ordre . Leur ordre n'a pas d'importance, et elles peuvent être réorganisées.
108.6.e.	Le contenu de la zone de bannissement de tous les joueurs est public . <i>Voir règle 128. Confidentialité pour plus d'informations.</i>
108.7.	Main
108.7.a.	Chaque joueur possède sa propre main .
108.7.b.	C'est l'endroit où vont les cartes lorsqu'elles sont piochées .
108.7.c.	Les cartes se trouvant dans la main d'un joueur sont confidentielles .

108.7.d.	Le nombre de cartes se trouvant dans la main d'un joueur est public .
108.7.e.	La main peut être ciblée en tant que zone, et des cartes qui s'y trouvent peuvent être affectées par des sorts et des effets lorsque c'est spécifié.
109.	Tous les éléments de jeu se trouvant dans les zones de jeu collectives sont publics .
109.1.	Tous les joueurs peuvent voir ou demander à connaître les détails des informations imprimées sur la face visible des cartes se trouvant dans la zone de jeu .
109.2.	L' état de tous les éléments de jeu se trouvant dans les zones de jeu collectives est également public . <i>Exemples :</i> Si une unité bénéficie d'un buff Si un équipement est épuisé Etc.
110.	Lorsqu'un élément de jeu change de zone pour quitter une zone hors plateau ou pour s'y rendre, toutes les modifications temporaires quelles qu'elles soient qui l'affectent sont dissipées. <i>Exemples :</i> Les dégâts sont soignés. Les buffs sont retirés. Les mots-clés octroyés sont retirés.
111.	Mise en place
112.	Chaque joueur prend sa légende et la place dans la zone de légende .
113.	Chaque joueur prend son champion élu et le place dans la zone de champion .
114.	Chaque joueur place ses champs de bataille sur le côté.
114.1.	Votre mode de jeu définira comment ces derniers sont utilisés et placés dans la zone de champs de bataille . <i>Voir règle 476. Modes de jeu pour plus d'informations.</i>
115.	Chaque joueur mélange ses decks, séparément, et les place ensuite dans les zones qui leur sont attribuées.
115.1.	Le deck principal est placé dans la zone du deck principal .
115.2.	Le deck de runes est placé dans la zone du deck de runes .
116.	Déterminez l' ordre des tours en utilisant n'importe quelle méthode aléatoire choisie d'un commun accord par tous les joueurs.
116.1.	L' ordre des tours est l'ordre, se répétant en boucle, dans lequel les joueurs jouent.
116.1.a.	Le mode de jeu indiquera comment choisir le premier joueur .
116.1.b.	Sauf indication contraire, la disposition des joueurs détermine l'ordre de jeu, qui se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur.
116.1.b.1.	Le premier joueur est le joueur qui prend le premier tour de jeu .
116.1.c.	L' ordre des tours crée une file d'attente en boucle des tours, en commençant par le premier joueur, puis en se répétant jusqu'à la fin de la partie.
116.2.	Consultez le mode de jeu choisi pour tout changement nécessaire au premier tour de jeu de chaque joueur. <i>Voir règle 476. Modes de jeu pour plus d'informations.</i>
117.	Tous les joueurs piochent 4 cartes.

118.	En suivant l'ordre des tours, les joueurs effectuent leur mulligan .
118.1.	Un joueur peut choisir jusqu'à deux cartes dans sa main. Il met ces cartes sur le côté.
118.2.	Ensuite, ce joueur pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes qu'il a mises sur le côté.
118.3.	Enfin, ce joueur recycle les cartes qu'il avait mises sur le côté. <i>Voir règle 416. Recycler pour plus d'informations.</i>
119.	La partie commence lorsque le premier joueur commence son tour.
120.	Éléments de jeu
121.	Un élément de jeu est un élément qui peut produire un ou plusieurs effets de jeu , ou octroyer aux joueurs ce dont ils ont besoin pour satisfaire les exigences de certaines actions de jeu .
122.	Un élément de jeu ne possède aucune propriété propre autre que la compétence à produire des effets de jeu et des actions de jeu , ou à servir de prérequis pour des effets de jeu et des actions de jeu .
123.	Un élément de jeu peut être un élément littéral ou un élément logique.
124.	Les éléments de jeu comprennent, sans s'y limiter : Les cartes du deck principal dans n'importe quelle zone Les runes dans n'importe quelle zone Les légendes Champs de bataille Les créations dans n'importe quelle zone Les compétences de tous types dans la chaîne Les buffs et autres altérations de statut
125.	Cartes
126.	Les parties de <i>Riftbound</i> se déroulent avec des joueurs qui jouent les cartes de leurs decks respectifs.
127.	Propriété
127.1.	Au sein d'une partie, le propriétaire d'une carte est le joueur qui a amené cette carte dans la partie, que ce soit par le biais de sa légende , de ses champs de bataille , de son deck principal ou de son deck de runes . La personne à qui la carte appartient légalement n'a aucune importance au sein de la partie. <i>Exemple</i> : Ben n'a pas apporté de deck pour jouer, alors Sonia lui en a prêté un. Au sein de la partie, Ben est considéré comme étant le propriétaire des cartes de son deck, même si ces cartes appartiennent légalement à Sonia.
128.	Confidentialité
128.1.	Une carte existera toujours dans une des différentes zones décrites lors de la mise en place .
128.2.	Une carte est sujette à un niveau de confidentialité qui varie en fonction de l'endroit où elle se trouve à un moment donné de la partie.
128.3.	Secret : ce niveau de confidentialité indique qu'aucun joueur ne peut regarder la face de la carte ou lire ce qui y est écrit.
128.4.	Privé : ce niveau de confidentialité indique que seul le joueur qui contrôle la carte sur le plateau ou le propriétaire d'une carte se trouvant dans une des différentes zones peut regarder la face de la carte ou lire ce qui y est écrit. <i>Exemple</i> : les cartes se trouvant dans la main d'un joueur appartiennent à ce joueur. Seul ce joueur peut regarder la face de ces cartes ou lire ce qui y est écrit. <i>Exemple</i> : si un joueur contrôle une carte face cachée sur un champ de bataille, seul ce

		joueur peut regarder la face de la carte ou lire ce qui y est écrit, peu importe qui en est le propriétaire.
128.5.		Public : ce niveau de confidentialité indique que tous les joueurs peuvent regarder la face de la carte ou lire ce qui y est écrit.
129.	Dos	
129.1.		Le dos d'une carte est le côté où est imprimé le logo de Riftbound .
129.2.		Chacune des trois catégories de cartes suivantes dispose d'une illustration spécifique sur son dos : Les cartes du deck principal , les cartes du deck de runes , et les champs de bataille et les légendes .
129.3.		Le dos d'une carte est présenté pour dissimuler les informations des cartes aux informations privées ou secrètes . Par exemple, les cartes du deck principal et les cartes tenues en main présentent leur dos.
129.4.		L'expression face cachée est utilisée pour décrire la position d'une carte en jeu dont le dos est présenté sur le plateau. Les informations qui figurent sur la face d'une carte face cachée sont privées .
130.	Face	
130.1.		La face d'une carte est l'opposé de son dos.
130.2.		Cette face peut également être appelée le recto .
130.3.		Dans des cas où il serait difficile de différencier les deux côtés, la face peut être identifiée grâce au coût qui figure dans son coin supérieur gauche.
130.4.		Lorsqu'elles sont jouées, les cartes sont placées avec leur face vers le haut.
130.5.		L'expression face visible est utilisée pour décrire la position d'une carte en jeu dont la face est présentée.
130.6.		Lorsque leur face est visible, les informations des cartes sont publiques , même si elles sont camouflées par d'autres cartes qui se trouvent au-dessus. <i>Exemple</i> : les informations des cartes de la défausse sont publiques , car toutes les cartes ont leur face visible, même si elles sont empilées.
131.	Coût	
131.1.		Les cartes du deck principal ont un coût , qui est indiqué sur la face de la carte dans le coin supérieur gauche. <i>Voir règle 164. Réserve runique pour plus d'informations.</i>
131.2.		Coût en énergie
131.2.a.		Il s'agit du chiffre indiqué dans la section coût du coin supérieur gauche de la carte.
131.3.		Coût en essence runique
131.3.a.		Il s'agit des symboles listés à la verticale dans la section coût du coin supérieur gauche de la carte.
131.3.b.		Cette section peut ne pas être présente sur toutes les cartes.
131.4.		Les effets qui doivent déterminer le coût d'une carte utilisent toujours le coût imprimé, même si ce coût est modifié ou ignoré lorsque la carte est jouée. <i>Exemple</i> : Foudroiement est un sort d'un coût de 8 énergies qui dit : « Le coût en énergie de ce sort est réduit d'un montant égal à la puissance de l'unité la plus puissante que vous contrôlez. » Lux, Illuminée est une unité qui dit : « Lorsque vous jouez un sort d'un coût de 5 ou plus, octroyez-moi +3 [M] pendant ce tour. » Si un joueur qui contrôle Lux joue

	Foudroiement, la compétence de Lux se déclenchera, quel que soit le coût réellement payé pour Foudroiement.
132.	Nom
132.1.	Chaque carte dispose d'un nom unique qui l'identifie.
132.2.	Le nom est généralement indiqué au milieu de la carte.
132.3.	Les cartes imprimées dans une autre langue, mais représentant la même carte, sont considérées comme ayant le même nom au sein du jeu et lors de la conception des decks. <i>Exemple</i> : Brute techno-chimique en français et son homologue anglais Chemtech Enforcer sont vues comme étant les mêmes cartes, même si le nom sur la carte se lit différemment.
132.4.	Certaines cartes possèdent à la fois un nom court et un sous-titre. À toutes fins utiles, y compris pour les règles et la construction de deck, le nom de ces cartes est construit comme suit : « [Nom court], [Sous-titre] ». <i>Exemple</i> : Kai'Sa, Évolutionnaire et Kai'Sa, Survivante portent toutes deux le nom court Kai'Sa, mais elles ont des sous-titres différents. Vous pouvez inclure 3 copies de chacune de ces cartes dans votre deck conformément aux règles de construction de deck normales. Si l'une de ces Kai'Sa est votre champion élu, l'autre ne l'est pas.
133.	Catégorie
133.1.	Une carte peut disposer de plusieurs catégories et sous-catégories en fonction des propriétés de sa face et de son dos.
133.2.	Ces catégories et sous-catégories dictent le comportement de la carte durant la partie.
133.3.	Les sorts et autres effets peuvent faire référence, sans s'y limiter, aux catégories, sous-catégories, aux super-types, aux types de cartes, tags et autres caractéristiques. <i>Exemple</i> : Une carte « qui n'est pas une unité » est une carte qui ne dispose pas de la catégorie « unité ». <i>Exemple</i> : Une « unité » est un élément de jeu qui est une unité, peu importe les autres catégories mentionnées sur la carte.
133.4.	Les cartes du deck principal commencent la partie dans le deck principal ou bien (dans le cas des champions élus) dans la zone de champion .
133.4.a.	Éléments permanents
133.4.a.1.	Il s'agit d'une sous-catégorie qui englobe les éléments de jeu du deck principal qui restent sur le plateau une fois qu'ils ont été joués.
133.4.a.2.	Les unités et les équipements sont des types permanents.
133.4.b.	Sorts
133.4.b.1.	Il s'agit d'une sous-catégorie qui englobe les cartes du deck principal qui appartiennent au type « sort », qui ne restent pas sur le plateau une fois qu'elles ont été jouées.
133.5.	Les cartes du deck de runes commencent la partie dans le deck de runes .
133.5.a.	Runes
133.5.a.1.	Il s'agit d'une sous-catégorie qui englobe les cartes qui appartiennent au type « rune ». Ces cartes ne sont pas jouées, mais canalisées . Elles restent sur le plateau une fois qu'elles ont été canalisées, mais elles <i>ne sont pas</i> des permanents, car ce ne sont pas des cartes du deck principal .
133.6.	Les cartes sans deck ne font partie d'aucun deck et commencent la partie dans une zone

	déterminée par leur type.
133.6.a.	Champs de bataille
133.6.a.1.	Il s'agit d'une sous-catégorie qui englobe les cartes qui appartiennent au type « champ de bataille ». Les champs de bataille ne sont ni joués, ni canalisés. Ils commencent la partie sur le plateau.
133.6.b.	Légendes
133.6.b.1.	Il s'agit d'une sous-catégorie qui englobe les cartes qui appartiennent au type « légende ». Les légendes ne sont ni jouées, ni canalisées. Elles commencent la partie dans la zone de légende et ne peuvent pas la quitter.
133.7.	Les super-types sont des catégories qui peuvent s'appliquer à des éléments de jeu de plusieurs types. Ils sont indiqués avant le type d'une carte.
133.7.a.	La catégorie Champion est un super-type qui s'applique exclusivement aux unités. Cela affecte les règles de création de deck. <i>Voir règle 103.2.a. Champion élu pour plus d'informations.</i>
133.7.b.	La catégorie Signature est un super-type qui peut s'appliquer aux éléments de jeu de n'importe quel type de carte. Cela affecte les règles de création de deck. <i>Voir règle 103.2.d. pour plus d'informations sur les cartes signature.</i>
133.7.c.	Les créations sont un super-type appliqué aux éléments de jeu temporaires de tout type de carte. <i>Voir règle 176. Créations pour plus d'informations.</i>
133.8.	Les tags sont des catégories qui peuvent s'appliquer à des éléments de jeu de plusieurs types. Ils sont indiqués après le type d'une carte.
133.8.a.	Les tags n'ont pas de signification prédéfinie dans les règles, mais peuvent être mentionnés dans les règles du jeu et dans les effets de cartes.
133.8.b.	Les tags utilisés pour associer les légendes , les champions et les cartes signature sont appelés tags de champion .
134.	Domaine
134.1.	La plupart des cartes appartiennent à un ou plusieurs des six domaines , qui sont représentés par un ou plusieurs symboles dans le coin inférieur droit de la carte.
134.2.	Chaque domaine est associé à une couleur, à un symbole unique et à une abréviation utilisée pour représenter ce symbole à l'écrit.
134.2.a.	La fureur est associée à la couleur rouge et est représentée par un symbole circulaire avec trois pointes qui sont projetées du centre. Son abréviation est [R].
134.2.b.	Le calme est associé à la couleur verte et est représenté par un symbole ressemblant à une feuille. Son abréviation est [G].
134.2.c.	L' esprit est associé à la couleur bleue et est représenté par un symbole ressemblant à un soleil et une lune. Son abréviation est [B].
134.2.d.	Le corps est associé à la couleur orange et est représenté par un symbole anguleux en forme de diamant. Son abréviation est [O].
134.2.e.	Le chaos est associé à la couleur mauve et est représenté par un symbole hexagonal avec un tourbillon émanant de son centre. Son abréviation est [P].

134.2.f.	L' ordre est associé à la couleur jaune et est représenté par un symbole anguleux avec des ailes. Son abréviation est [Y].
135.	Descriptions
135.1.	Toutes les cartes disposent d'une section qui décrit leur comportement en jeu. Cette section s'appelle la description de la carte.
135.2.	Cette section peut contenir :
135.2.a.	Compétences
135.2.a.1.	Les compétences sont de petites portions de texte qui décrivent ce qu'une carte peut ou doit faire. <i>Voir règle 360. Compétences pour plus d'informations.</i>
135.2.a.2.	Elles peuvent apparaître sur n'importe quelle carte.
135.2.b.	Instructions
135.2.b.1.	Les instructions sont un type de texte qui apparaît sur les sorts et dans les compétences.
135.2.b.2.	Elles décrivent les actions à suivre durant la résolution d'un sort ou d'une compétence.
135.2.b.3.	Les instructions indiqueront clairement quand elles doivent être exécutées. En l'absence d'indication relative au moment où elles doivent être exécutées, elles seront effectuées pendant la résolution. <i>Exemple</i> : Une instruction indique : « Quand vous me jouez, éliminez une unité comme coût supplémentaire ». Cette instruction s'exécutera pendant que la carte est jouée. Si la carte reçoit un effet de Répétition et que le coût de Répétition est payé, cette instruction ne s'exécutera pas, car l'exécution de la Répétition n'a lieu qu'au moment de la résolution du sort, après l'exécution de cette instruction.
135.2.b.4.	Les instructions peuvent généralement être reconnues à la façon dont elles sont rédigées. Une instruction est rédigée à l'impératif, en utilisant la forme de base d'un verbe et en omettant le sujet sauf si cela est nécessaire.
135.2.c.	Mots-clés
135.2.c.1.	Les mots-clés sont des termes courts ou groupes de mots qui condensent des compétences ou des instructions plus complexes. <i>Voir règle 800. Mots-clés pour plus d'informations.</i>
135.2.c.2.	Les mots-clés peuvent parfois être accompagnés d'une note de rappel.
135.2.d.	Note de rappel
135.2.d.1.	La note de rappel apparaît en italique et entre parenthèses.
135.2.d.2.	Son objectif est de synthétiser les règles qui sont applicables, y compris pour des mots-clés et d'autres règles.
135.2.d.3.	La présence, l'absence et la formulation exacte des notes de rappel n'ont aucune influence sur le fonctionnement du jeu.
135.2.e.	Symboles
135.2.e.1.	Les descriptions contiennent parfois des symboles qui expriment des concepts de

		jeu. Chaque symbole possède également une abréviation utilisée pour le représenter à l'écrit.
135.2.e.2.		Le coût d' Épuisement d'un élément permanent est représenté par le « symbole Épuiser », qui ressemble à une carte tournée sur le côté. Son abréviation est [E]. (Certaines règles précédentes ont donné son abréviation sous la forme [T].)
135.2.e.3.		La Puissance est représentée par le « symbole de puissance », qui ressemble à une épée et un bouclier. Son abréviation est [M]. (Certaines règles précédentes ont donné son abréviation sous la forme [S].)
135.2.e.4.		L' essence runique d'un domaine spécifique est représentée par son symbole de domaine et l'abréviation correspondante. <i>Voir règle 134. Domaine pour plus d'informations.</i>
135.2.e.5.		L'essence runique de tout domaine est représentée par un symbole arc-en-ciel tourbillonnant. Son abréviation est [A].
135.2.e.5.a.		Lorsqu'elle est requise en tant que coût, [A] peut être payée avec l' essence runique de n'importe quel domaine .
135.2.e.5.b.		Lorsqu'elle est ajoutée à la réserve runique d'un joueur, [A] peut être dépensée pour payer un coût d' essence runique de n'importe quel domaine .
135.2.e.6.		L'essence runique d'un domaine correspondant au domaine propre d'une carte n'est pas représentée par un symbole, mais apparaît dans ces règles de la même manière que les autres symboles. Son abréviation est [C].
135.2.e.6.a.		Lorsque l'abréviation [C] est imprimée sur une carte en tant que note de rappel, cela prend en compte le domaine habituel de cette carte, mais signifie aussi « une essence runique du domaine de cette carte ».
135.2.e.6.b.		L'abréviation [C] sur une carte sans domaine ou avec plusieurs domaines est traitée comme étant une abréviation [A] à la place.
135.2.e.7.		Un mot-clé associé à une compétence est indiqué par le symbole [>].
135.2.e.7.a.		Ce mot-clé peut être dépendant comme [Légion]> ou [Niveau]>, ou bien permissif comme [Action]> ou [Réaction]>.
135.2.e.7.b.		Toute instruction ou compétence qui suit le symbole [>] est modifiée par le mot-clé qui précède le symbole [>]. Soit il sera inactif, dans le cas d'un mot-clé dépendant, soit il recevra l'autorisation accordée si c'est un mot-clé permissif.
135.3.		La zone de description peut être vide.
135.4.		Les descriptions imprimées sur une carte sont inactives tant que cette carte est équipée à une autre carte. <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 720. Inactivité pour plus d'informations.</i>
135.4.a.		La présence de texte, de règles, de mots-clés et autres effets peut toujours être prise en compte et détectée par d'autres effets de jeu, même lorsque la description est inactive .
135.4.b.		Toute description accordée ou ajoutée à une carte reste active même si cette carte est équipée à une autre carte.
136.	Description d'effet	

136.1.	Certaines cartes possèdent une section distincte sous la description . Cette section est appelée description d'effet .
136.2.	La description d'effet peut contenir des compétences supplémentaires.
136.2.a.	La section de description d'effet peut être vide.
136.2.b.	Une description d'effet est inactive à moins que la carte avec la description d'effet ne soit équipée à une autre carte. <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 720. Inactivité pour plus d'informations.</i>
136.2.c.	Les compétences de la description d'effet d'une carte sont ajoutées à la description de la carte à laquelle la carte avec la description d'effet est équipée .
137.	Bonus de puissance
137.1.	Certaines cartes possèdent un bonus de puissance dans le coin inférieur droit, exprimé par un signe suivi d'un nombre entier.
137.2.	Le bonus de puissance d'une carte peut être de +0 .
137.3.	Le bonus de puissance d'une carte modifie la puissance de la carte à laquelle la carte possédant le bonus de puissance est équipée . <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i>
137.3.a.	Le bonus de puissance est appliqué tant que la carte est équipée et cesse de s'appliquer dès que la carte bénéficiant du bonus de puissance n'est plus équipée .
137.3.b.	Si la carte à laquelle une carte avec un bonus de puissance est équipée n'a pas de puissance , le bonus de puissance est ignoré.
138.	Texte d'ambiance
138.1.	Le texte d'ambiance se trouve en bas de certaines cartes pour fournir une dimension esthétique supplémentaire. Il ne contient aucune information relative au jeu. <i>Exemple : La carte Rayon du Néant contient une citation du personnage de Kai'Sa. Elle n'a pas de tag « Kai'Sa », et n'a aucun lien avec l'unité champion « Kai'Sa » d'un point de vue des mécaniques du jeu.</i>
138.2.	Le texte d'ambiance se trouve en bas de la section destinée à la description, généralement dans un encadré plus foncé. Il est écrit en italique.
139.	Illustration
139.1.	Chaque carte a son illustration. Elle ne contient aucune information relative au jeu.
140.	Unités
141.	Une unité est :
141.1.	Un élément de jeu
141.1.a.	Lorsqu'elles sont sur le plateau :
141.1.a.1.	Les unités peuvent être à divers lieux sur le plateau : sur un champ de bataille ou à leur base .
141.1.a.2.	Lorsqu'elles sont sur le plateau , les unités et leurs détails sont publics.
141.1.a.3.	Les unités peuvent être choisies, affectées ou manipulées par des sorts, des effets ou des actions de jeu qui mentionnent spécifiquement les unités .

141.1.a.4.	Les unités peuvent être éliminées . <i>Voir règle 428. Éliminer pour plus d'informations.</i>
141.1.b.	Lorsqu'elles sont dans la défausse :
141.1.b.1.	Les unités sont traitées comme des cartes , comme lorsqu'elles sont en main .
141.1.b.2.	Elles conservent les propriétés inhérentes aux unités , mais elles ne sont plus sur le plateau et ne peuvent pas réaliser d'actions ou être affectées par des sorts, des compétences ou des actions de jeu qui ciblent des unités sur le plateau .
141.1.b.3.	Les unités peuvent être affectées par des sorts et des effets de jeu qui ciblent des unités dans la défausse .
141.2.	Un type de carte
141.2.a.	Il s'agit d'un identifiant particulier que certains sorts et compétences utiliseront pour restreindre ce qu'ils peuvent choisir ou affecter.
141.2.b.	Le type d'une carte est d'application quelle que soit la zone où celle-ci se trouve.
142.	Les dégâts sont une valeur marquée qui s'applique aux unités .
142.1.	Les dégâts ne sont pas des éléments de jeu .
142.2.	Les dégâts sont une valeur comptabilisée par unité.
142.3.	Les dégâts indiquent à quel point une unité est proche de l' élimination . <i>Voir règle 428. Éliminer pour plus d'informations.</i>
142.4.	Il est possible de soigner les dégâts . <i>Voir règle 418. Soigner pour plus d'informations.</i>
143.	Les unités ont diverses propriétés intrinsèques qui leur sont propres :
143.1.	Tag : Une unité peut avoir de zéro à plusieurs tags faisant référence aux champions, régions, factions ou espèces auxquels elle appartient.
143.1.a.	Les tags en eux-mêmes n'ont pas de règles ou de comportements qui leur sont propres.
143.1.b.	Les sorts, compétences et actions de jeu peuvent spécifier ces types lors de leur résolution.
143.2.	Puissance : il s'agit de la statistique de combat d'une unité . Elle est utilisée pour déterminer la contribution au combat d'une unité , ainsi que quand elle est éliminée à cause de dégâts subis.
143.2.a.	Si des dégâts supérieurs à zéro sont marqués sur une unité et que ceux-ci sont égaux ou supérieurs à sa puissance , elle est éliminée .
143.2.b.	Si la puissance d'une unité est inférieure à 0, elle est considérée comme étant de 0 lorsqu'elle est utilisée dans des sorts et des compétences, ainsi que pour calculer la puissance à infliger en tant que dégâts lors de l' étape des dégâts de combat . <i>Voir règle 460. L'étape des dégâts de combat pour plus d'informations.</i>
143.2.b.1.	Bien que la puissance de l'unité soit traitée comme si elle était égale à 0, elle n'est pas égale à 0. Les effets qui calculent les augmentations et diminutions de puissance utilisent la valeur réelle de la puissance de l'unité.
143.3.	Des dégâts peuvent être marqués sur les unités .
143.3.a.	Lorsque des sorts, des compétences ou d'autres effets de jeu infligent des dégâts, les unités marquent temporairement ces dégâts sur elles-mêmes. Le cumul des dégâts peut être fait à l'aide de pièces, de dés, d'autres marqueurs, ou tout simplement de mémoire.

143.3.b.	Les dégâts sont soignés sur les unités à deux moments précis :
143.3.b.1.	À la fin du tour de chaque joueur.
143.3.b.2.	Lors d'un nettoyage de combat . <i>Voir règle 461.1 pour plus d'informations sur les nettoyages de combat.</i>
143.4.	Les unités entrent sur le plateau en étant épuisées .
143.4.a.	Cet état peut être altéré par des effets de jeu tels que l' Accélération . <i>Voir règle 805. Accélération pour plus d'informations.</i>
144.	Les unités disposent de la compétence inhérente à réaliser un déplacement standard .
144.1.	Les moments où cette action peut être réalisée sont limités.
144.1.a.	Cette action peut être réalisée à n'importe quel moment durant la phase principale d'un joueur.
144.1.b.	Cette action ne peut être réalisée durant un état fermé .
144.1.c.	Cette action ne peut être réalisée pendant une confrontation ou un combat .
144.2.	Épuiser l'unité est le coût à payer pour réaliser cette action.
144.3.	Les joueurs peuvent réaliser le déplacement standard de plusieurs unités simultanément.
144.3.a.	Lorsqu'un déplacement simultané de ce type est annoncé par un joueur, la destination des unités doit être la même.
144.3.b.	Lorsqu'un déplacement simultané de ce type est annoncé par un joueur, le point de départ des unités n'a pas besoin d'être la même.
144.3.c.	Les coûts à payer pour épuiser les unités sont également payés simultanément .
144.4.	Les destinations où les unités peuvent se déplacer à l'aide de leur déplacement standard sont limitées :
144.4.a.	Les unités peuvent se déplacer de leur base vers un champ de bataille .
144.4.a.1.	Les unités ne peuvent pas se déplacer vers un champ de bataille où se trouvent déjà des unités appartenant à deux autres joueurs, ou vers un champ de bataille sur lequel un combat est en cours, et auquel participent deux autres joueurs.
144.4.b.	Les unités peuvent se déplacer d'un champ de bataille vers leur base .
144.4.c.	La compétence Gank affecte le déplacement standard d'une unité .
144.4.c.1.	Les unités avec Gank peuvent utiliser leur déplacement standard pour se déplacer d'un champ de bataille à un autre. <i>Voir règle 810. Gank pour plus d'informations.</i>
145.	Les unités peuvent avoir des compétences activées .
145.1.	Les compétences activées sont des effets de jeu qui sont écrits sous la forme d'un coût suivi de « : » et puis d'un effet. <i>Voir règle 376. Compétences activées pour plus d'informations.</i>
145.2.	La compétence activée d'une unité peut être exécutée à n'importe quel moment de la phase principale du joueur qui la contrôle dans un état ouvert , et pas pendant une confrontation .

145.2.a.	Cette compétence suit le même processus que celui suivi pour jouer des cartes. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
145.2.a.1.	Une fois activée, cette compétence fonctionne comme un sort sans carte associée.
146.	Les unités ont un lieu .
146.1.	Le lieu d'une unité correspond à la base ou au champ de bataille dans lequel elle est actuellement.
147.	Équipement
148.	Un équipement est :
148.1.	Un élément de jeu
148.1.a.	Lorsqu'ils sont sur le plateau :
148.1.a.1.	Les équipements ne peuvent être joués que dans la base du joueur sauf si un effet indique le contraire.
148.1.a.2.	Lorsqu'ils sont sur le plateau , les équipements et leurs détails sont publics.
148.1.a.3.	Les équipements peuvent être choisis, affectés ou manipulés par des sorts, des effets ou des actions de jeu qui mentionnent spécifiquement les équipements .
148.1.a.4.	Les équipements peuvent être éliminés . <i>Voir règle 428. Éliminer pour plus d'informations.</i>
148.1.b.	Lorsqu'ils sont dans la défausse :
148.1.b.1.	Les équipements sont des cartes avant d'être des éléments de jeu , comme lorsqu'ils sont en main .
148.1.b.2.	Ils conservent les propriétés inhérentes aux équipements , mais ils ne sont plus sur le plateau et ne peuvent pas réaliser d'actions ou être affectés par des sorts, des compétences ou des actions de jeu qui ciblent des équipements sur le plateau .
148.1.b.3.	Les équipements peuvent être affectés par des sorts et des effets de jeu qui ciblent des équipements dans la défausse .
148.2.	Un type de carte
148.2.a.	Il s'agit d'un identifiant particulier que certains sorts et compétences utiliseront pour restreindre ce qu'ils peuvent choisir ou affecter.
148.2.b.	Le type d'une carte est d'application quelle que soit la zone où celle-ci se trouve.
149.	Les équipements ont diverses propriétés intrinsèques qui leur sont propres :
149.1.	Les équipements entrent en jeu préparés .
149.2.	Les équipements ne peuvent être joués que dans la base du joueur sauf si un effet indique le contraire.
149.3.	Si pour une quelconque raison, un équipement non équipé se retrouve sur un champ de bataille pendant un nettoyage, il est alors rappelé à la base du joueur qui le contrôle par le biais d'une action de correction. <i>Voir règle 449. Rappels pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i>
150.	Les équipements peuvent avoir des compétences activées .

150.1.	<p>Les compétences activées sont des effets de jeu qui sont écrits sous la forme d'un coût suivi de « : » et puis d'un effet.</p> <p><i>Voir règle 376. Compétences activées pour plus d'informations.</i></p>
150.2.	<p>La compétence activée d'un équipement peut être exécutée à n'importe quel moment de la phase principale du joueur qui le contrôle dans un état ouvert, et pas pendant une confrontation.</p>
150.2.a.	<p>Cette compétence suit le même processus que celui suivi pour jouer des cartes.</p> <p><i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i></p>
150.2.a.1.	<p>Une fois activée, cette compétence fonctionne comme un sort sans carte associée.</p>
151.	<p>Les équipements ont un lieu.</p>
151.1.	<p>Le lieu d'un équipement correspond à la base ou au champ de bataille dans lequel il est actuellement.</p>
151.2.	<p>En règle générale, les équipements ne peuvent pas se retrouver sur un champ de bataille, sauf grâce à des moyens particuliers.</p> <p><i>Exemple</i> : Les équipements sont toujours joués dans la base. La seule exception concerne les équipements joués face cachée, qui sont placés sur le champ de bataille d'où il a été joué. Un équipement peut également se retrouver sur un champ de bataille s'il est équipé à une unité qui se retrouve elle-même sur un champ de bataille.</p> <p><i>Voir règle 811. Cacher pour plus d'informations.</i></p> <p><i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i></p>
152.	Sorts
153.	<p>Les sorts sont un type de carte.</p>
154.	<p>Les sorts peuvent être joués pendant un état ouvert en dehors des confrontations pendant le tour du joueur qui les contrôle.</p>
155.	<p>Les sorts sont contrôlés par le joueur qui les joue.</p>
156.	<p>Les sorts créent des effets de jeu qui suivent les instructions écrites sur leur carte et sont ensuite placés dans la défausse du joueur à qui ils appartiennent.</p>
157.	<p>Lorsqu'un sort est joué, le joueur suit les descriptions écrites sur la carte du sort. C'est ce qu'on appelle résoudre un sort.</p>
157.1.	<p>Lors de la résolution des sorts, leurs descriptions sont suivies du haut vers le bas.</p>
157.2.	<p>Si une partie du sort applique un effet de remplacement qui modifie des aspects du sort mentionnés auparavant, appliquez ces effets de remplacement de la manière appropriée. <i>Exemple</i> : Un sort dit « Choisissez une unité. La prochaine fois qu'elle subit des dégâts pendant ce tour, éliminez-la. » et « [Légion] — Éliminez-la maintenant à la place. (<i>Bénéficiez de cet effet si vous avez joué une autre carte pendant ce tour.</i>) » Si la condition de [Légion] est remplie, l'unité est éliminée immédiatement et les instructions disant de l'éliminer la prochaine fois qu'elle subit des dégâts sont ignorées, même si l'unité reste sur le plateau pour une quelconque raison.</p> <p><i>Voir règle 367. Effets de remplacement pour plus d'informations.</i></p>
157.3.	<p>Pendant qu'un sort ou une compétence de la chaîne est en cours de résolution, aucun autre sort ou compétence ne peut être finalisé ou résolu dans cette chaîne, pas même des compétences déclenchées ou des effets de jeu qui seraient le résultat de l'exécution du sort.</p>
157.3.a.	<p>Terminez la résolution de <i>tous les effets</i> d'un sort avant de prendre en compte les objets de chaîne ou tâches que le sort pourrait avoir ajoutés ou mis en attente durant son exécution.</p>
158.	<p>Certains mots-clés des sorts ne sont pas des descriptions qui doivent être suivies, mais plutôt des propriétés intrinsèques propres aux sorts.</p>

158.1.	Les mots-clés déterminent des propriétés et des comportements propres au sort avant qu'il ne soit joué ou pendant qu'il est dans la chaîne de résolution.
158.2.	Ces mots-clés sont les suivants :
158.2.a.	Action
158.2.a.1.	Ce mot-clé indique qu'en plus de pouvoir être joué dans un état ouvert , ce sort peut <i>aussi</i> être joué dans les états ouverts pendant des confrontations . <i>Voir règle 806. Action pour plus d'informations.</i>
158.2.b.	Réaction
158.2.b.1.	Octroie toutes les règles et les possibilités de jeu d'une Action .
158.2.b.2.	En plus de toutes les possibilités de jeu d'une Action , une Réaction peut <i>aussi</i> être jouée pendant toutes les instances d'états fermés .
158.2.b.3.	Par conséquent, ce sort sera résolu avant les sorts et compétences qui sont déjà dans la chaîne. <i>Voir règle 813. Réaction pour plus d'informations.</i>
159.	Runes
160.	Les runes sont un type de carte .
160.1.	Les runes ne sont pas des cartes du deck principal .
160.1.a.	Cela signifie que même si elles restent sur le plateau jusqu'à ce qu'elles soient recyclées ou retirées du plateau d'une autre façon, elles ne <i>sont pas</i> des permanents .
160.2.	Les runes sont gardées dans le deck de runes .
160.2.a.	Le deck de runes est composé d'exactly 12 cartes de runes choisies lors de la construction de deck. <i>Voir règle 103.3. Deck de runes pour plus d'informations.</i>
160.2.b.	Lorsqu'une rune est recyclée , elle retourne dans le deck de runes , et non pas dans le deck principal . <i>Voir règle 416. Recycler pour plus d'informations.</i>
161.	Les runes produisent les ressources nécessaires pour payer des coûts.
162.	Les runes produisent de l' énergie et de l' essence runique .
162.1.	L' énergie est utilisée pour payer des coûts en énergie écrits en chiffres.
162.1.a.	L' énergie n'a pas de domaine.
162.1.b.	L' énergie n'a pas de type.
162.2.	L' essence runique est utilisée pour payer des coûts en essence runique associés à des domaines.
162.2.a.	L' essence runique a un domaine.
162.2.a.1.	Le domaine de l' essence runique correspond généralement au domaine de la rune qui l'a produite.
162.2.b.	Certaines essences runiques sont universelles et peuvent être utilisées pour payer des coûts associés à n'importe quel domaine.
163.	Runes de base

163.1.	Il existe six runes de base , disposant chacune d'un domaine correspondant à son nom : Rune de fureur Rune de calme Rune d'esprit Rune de corps Rune de chaos Rune d'ordre
163.2.	Une rune de base dispose toujours des deux compétences suivantes :
163.2.a.	[E] : [Réaction] — Ajoutez [?].
163.2.b.	Recyclez ceci : [Réaction] — Ajoutez [C].
163.2.b.1.	L' essence runique ajoutée de cette façon correspond au domaine de la rune qui est recyclée .
164.	Réserve runique
165.	La réserve runique est un ensemble conceptuel contenant l' énergie et l' essence runique dont un joueur dispose pour payer des coûts .
165.1.	Lorsqu'une carte ajoute de l' énergie ou de l' essence runique , celle-ci est ajoutée à la réserve runique du joueur qui la contrôle.
165.2.	Les joueurs doivent d'abord ajouter de l' énergie et de l' essence runique à leur réserve runique afin de pouvoir en dépenser pour jouer des cartes ou payer le coût de compétences .
165.3.	L' énergie et l' essence runique n'ont pas de marqueurs ou de compteurs physiques, mais les joueurs sont autorisés à utiliser un compteur physique pour retenir la quantité d'énergie ou d'essence runique non dépensée pendant leur tour.
166.	La réserve runique de chaque joueur se vide à la fin de la phase de pioche de chaque joueur et à la fin du tour de chaque joueur.
166.1.	Toute énergie et essence runique non dépensée est perdue.
167.	Toutes les compétences qui incluent l'action [Ajout] sont des compétences qui ajoutent de l' énergie ou de l' essence runique à la réserve runique . <i>Voir règle 429. Ajout pour plus d'informations.</i>
168.	Champs de bataille
169.	Les champs de bataille sont des éléments de jeu .
169.1.	Les champs de bataille appartiennent à un joueur.
169.2.	Les champs de bataille ne sont pas mélangés avec les decks en début de partie.
169.2.a.	Les champs de bataille ne sont pas joués au cours de la partie.
169.2.b.	Les champs de bataille sont choisis en début de partie et restent en place pour toute la durée de la partie.
169.3.	Les champs de bataille ne peuvent pas être éliminés au cours de la partie.
169.4.	Les champs de bataille ne peuvent pas être déplacés .
169.5.	Les champs de bataille sont des lieux .
169.5.a.	Les champs de bataille peuvent être le point de départ de déplacements.

169.5.b.	Les champs de bataille peuvent être la destination de déplacements.
169.6.	Le nombre d' unités pouvant se trouver sur un champ de bataille est illimité.
169.7.	Les champs de bataille peuvent être ciblés par des sorts ou des effets de jeu.
169.8.	Les champs de bataille peuvent avoir des compétences passives . <i>Voir règle 363. Compétences passives pour plus d'informations.</i>
169.9.	Les champs de bataille peuvent avoir des compétences déclenchées . <i>Voir règle 382. Compétences déclenchées pour plus d'informations.</i>
169.10.	Les champs de bataille peuvent être mentionnés dans différents états dans le texte des cartes :
169.10.a.	Les champs de bataille peuvent être « occupés ». Cela signifie qu'une unité est présente sur ces champs de bataille.
169.10.b.	Les champs de bataille peuvent être « non contrôlés ». Cela signifie qu'aucun joueur ne les contrôle.
169.10.c.	Les champs de bataille peuvent être « libres ». Cela signifie qu'aucune unité ne s'y trouve et qu'ils ne sont pas contrôlés.
170.	Les champs de bataille ne sont pas des permanents .
171.	Le nombre de champs de bataille sur le plateau est déterminé par le mode de jeu .
172.	Légendes
173.	Les légendes sont des éléments de jeu .
173.1.	Les légendes appartiennent à un joueur.
173.2.	Les légendes ne sont pas mélangées avec les decks en début de partie.
173.2.a.	Les légendes ne sont pas jouées au cours de la partie.
173.2.b.	Les légendes sont choisies en début de partie et restent en place pour toute la durée de la partie.
173.3.	Les légendes ne peuvent pas être éliminées au cours de la partie.
173.4.	Les légendes ne peuvent pas être déplacées .
173.5.	Les légendes peuvent être ciblées par des sorts ou des effets de jeu.
173.6.	Les légendes peuvent avoir des compétences passives . <i>Voir règle 363. Compétences passives pour plus d'informations.</i>
173.7.	Les légendes peuvent avoir des compétences déclenchées . <i>Voir règle 382. Compétences déclenchées pour plus d'informations.</i>
173.8.	Les légendes peuvent avoir des compétences activées . <i>Voir règle 376. Compétences activées pour plus d'informations.</i>
174.	Les légendes ne sont pas des permanents .
175.	Les légendes peuvent avoir un domaine ou plus.
175.1.	La légende détermine l' identité de domaine des cartes que le deck de son propriétaire peut contenir.

	<i>Voir règle 101. Construction de deck pour plus d'informations.</i>
176.	Créations
177.	Les créations sont des éléments de jeu créés par des sorts ou des compétences au cours de la partie.
178.	Les créations peuvent être représentées par n'importe quoi. Des versions imprimées des créations sont incluses dans les boosters de Riftbound , mais elles ne sont pas requises pour jouer une création.
179.	Le joueur qui contrôle la création est celui qui contrôle le sort ou la compétence qui l'a créée, à moins que le type de la création ne détermine qui la contrôle ou que ce sort ou cette compétence ne spécifie explicitement qu'un joueur différent contrôle la création.
180.	Le propriétaire d'une création est le joueur qui contrôlait l'effet qui l'a créée.
181.	L'effet qui crée une création peut spécifier les conditions ou circonstances qui régissent son entrée sur le plateau. Ces spécifications peuvent modifier les étapes habituelles pour jouer une carte.
181.1.	L'effet peut spécifier que la création entre en jeu préparée ou épuisée, si cet état est contraire à l'état par défaut pour le type auquel la création appartient.
181.2.	L'effet peut limiter les endroits où la création peut être jouée.
181.3.	L'effet peut octroyer des compétences ou des modifications temporaires à la création.
182.	Les créations ne sont pas des cartes.
182.1.	Les créations ont des points communs avec les cartes.
182.1.a.	Les créations sont jouées par leur propriétaire si leur type de carte est joué, en suivant toutes les étapes qui sont applicables pour jouer une carte ainsi que toute restriction ou modification imposée par l'effet qui a créé l'unité créée. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
182.1.b.	Les unités créées ont une puissance .
182.1.c.	Les créations peuvent avoir un tag ou plus.
182.1.d.	Les créations ont un type . Elles suivent toutes les règles qui s'appliquent à leur type à moins que le contraire soit spécifié. <i>Exemple</i> : Une unité créée est une unité. Elle entre en jeu épuisée, elle peut réaliser le déplacement standard, infliger des dégâts équivalents à sa puissance en combat, être détruite si elle subit des dégâts égaux ou supérieurs à sa puissance, peut être choisie ou affectée par des sorts ou des compétences qui choisissent ou affectent des unités, etc.
182.1.e.	Les créations ont la même destination de recyclage que leur type. <i>Exemple</i> : Les runes créées seront recyclées dans le deck de runes. Les unités créées, les équipements créés et les sorts créés seront recyclés dans le deck principal. Les champs de bataille créés et les légendes ne peuvent pas être recyclés.
182.2.	Il existe des différences entre les cartes et les créations.
182.2.a.	Les créations n'ont pas de coût .
182.2.a.1.	Bien que les créations n'aient pas de coût, leur coût est considéré comme étant de 0.
182.2.b.	Les créations n'ont pas de domaine .
183.	Les créations sont créées sur le plateau ou dans la chaîne et ne peuvent exister nulle part ailleurs.

183.1.	Si une création est mise dans une zone hors plateau , à l'exception de la chaîne , elle cesse d'exister immédiatement après s'être déplacée vers sa nouvelle zone.
184.	Le sort ou la compétence qui crée une création spécifie certaines de ses caractéristiques. Elle peut disposer d'autres caractéristiques, comme celles listées ci-dessous.
184.1.	Une unité créée de type Recrue de 1 [M] est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 1 et du tag Recrue.
184.2.	Une unité créée de type Farfadet de 3 [M] avec Temporaire est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 3, du tag Fée et du mot-clé Temporaire. <i>Voir règle 816. Temporaire pour plus d'informations.</i>
184.3.	Une unité créée de type Soldat de sable de 2 [M] est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 2 et du tag Shurima.
184.4.	Une unité créée de type Mecha de 3 [M] est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 3 et du tag Mecha.
184.5.	Un équipement créé de type PO est un équipement créé sans domaine avec « [Réaction][>] éliminez ceci, [E] : [Ajout] [A]. »
184.6.	Une unité créée de type Reflet de 0 [M] est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 0.
184.7.	Une unité créée de type Oiseau de 1 [M] est une unité créée sans domaine disposant d'une puissance de 1, du tag Oiseau et du mot-clé Protection . <i>Voir règle 809. Protection pour plus d'informations.</i>
184.8.	Un champ de bataille créé de type Hautes herbes est un champ de bataille créé sans domaine avec « Les unités Oiseau, Chat, Chien, Poro et Ivern ici ont +1 [M] » et « Lorsque vous marquez un point ici, vous pouvez remplacer ceci par le champ de bataille qu'il a remplacé. »
184.9.	Le champ de bataille créé Antre du baron est un champ de bataille créé sans domaine avec « Les unités peuvent se déplacer vers ici de n'importe où. »
185.	Contrôle
186.	Le contrôle est le concept selon lequel un joueur exerce une influence sur un élément de jeu . Cette influence prend des formes différentes en fonction des différents types de cartes.
187.	Champs de bataille
187.1.	Le contrôle est établi sur les champs de bataille au cours de la partie.
187.2.	Le contrôle est un état binaire pour les champs de bataille et un identifiant pour les joueurs.
187.2.a.	Un champ de bataille est soit contrôlé , soit non contrôlé .
187.2.b.	Un champ de bataille est contrôlé par un joueur en particulier , ou alors il n'est contrôlé par personne .
187.3.	Le contrôle peut être contesté au cours de la partie.
187.3.a.	Être contesté est un état temporaire appliqué à un champ de bataille lorsqu'une unité contrôlée par un joueur qui ne contrôle pas ce champ de bataille s'y déplace ou y établit sa présence.
187.3.a.1.	Les unités qui se déplacent vers un champ de bataille ou qui y sont jouées appliquent le statut Contesté au champ de bataille si ce dernier n'est pas déjà contesté et si le joueur qui contrôle cette unité ne contrôle pas déjà ce champ de

	bataille.
187.3.b.	Un champ de bataille reste contesté jusqu'à ce que le contrôle soit établi ou rétabli.
187.3.c.	L'état d'un champ de bataille étant contesté est utilisé pour déterminer quand un combat doit avoir lieu, quand une confrontation sans combat doit avoir lieu et quand le contrôle change.
187.3.d.	Les effets de jeu ne peuvent pas, à ce jour, faire référence à ce statut.
187.4.	Le contrôle est établi en ayant des unités sur un champ de bataille à la fin d'une confrontation ou d'un combat, une fois que le statut Contesté est appliqué.
187.4.a.	Si un joueur contrôle des unités sur un champ de bataille , en dehors des combats , ce joueur garde le contrôle de ce champ de bataille tant qu'il a des unités sur ce champ de bataille .
187.4.b.	Lorsqu'un combat ou une confrontation est en cours sur un champ de bataille , le contrôle de ce champ de bataille ne peut pas changer sans instruction des étapes du Combat ou de la confrontation .
187.4.c.	Si un joueur n'a pas d' unités sur un champ de bataille , et que le tour est dans un état ouvert , ce joueur perd le contrôle du champ de bataille lors du prochain nettoyage, sauf s'il y a un combat ou une confrontation sur ce champ de bataille.
187.5.	Le contrôle est un état constant.
187.6.	Le contrôle d'un champ de bataille détermine le contrôle de ses compétences .
187.6.a.	Lorsqu'un champ de bataille est contrôlé , le joueur qui le contrôle contrôle également les compétences de ce champ de bataille. Ce joueur est responsable d'ajouter les compétences à la chaîne , le cas échéant. Ce joueur prend également toutes les décisions relatives à ce champ de bataille, sauf indication contraire.
187.6.b.	Lorsqu'un champ de bataille est non contrôlé , ses compétences sont également non contrôlées . Le joueur du tour est responsable d'ajouter les compétences à la chaîne , le cas échéant. Ce joueur prend également toutes les décisions relatives au champ de bataille, sauf indication contraire. Il est également considéré comme celui qui le contrôle si une règle ou un effet du jeu l'exige. <i>Exemple</i> : La Légende de l'arène est un champ de bataille sur lequel est écrit : « Au début de la première phase de départ de chaque joueur, ce joueur gagne 1 point. » Cette compétence se déclenche généralement lorsque le champ de bataille n'est pas contrôlé. Si c'est le cas, le joueur du tour suit les étapes pour ajouter la compétence à la chaîne et reçoit la priorité après cela, exactement comme s'il contrôlait la compétence.
187.6.c.	Dans les compétences d'un champ de bataille, le mot « vous » désigne le joueur qui contrôle ce champ de bataille, tout comme le « vous » implicite dans des instructions telles que « piochez 1 ». Si le champ de bataille n'est pas contrôlé , « vous » ne fait référence à personne et les instructions concernées sont ignorées.
188.	Tout le reste
188.1.	Lorsqu'un joueur joue une carte ou tout autre élément de jeu , il devient le joueur qui contrôle cet élément de jeu .
188.2.	Dans le cas des sorts , ce joueur devient le joueur qui contrôle le sort .
188.2.a.	Ce joueur choisit les cibles.
188.2.b.	Ce joueur choisit les modes.
188.2.c.	Ce joueur paie les coûts.

188.3.	Lorsque des permanents et des runes entrent sur le plateau , ce joueur devient le joueur qui contrôle ces éléments de jeu .
188.3.a.	Ce joueur peut prendre des décisions quant aux compétences inhérentes de cet élément de jeu .
188.3.b.	Ce joueur peut prendre des décisions quant aux compétences uniques de cet élément de jeu .
188.3.c.	Ce joueur peut prendre des décisions quant à n'importe quel effet de jeu ou décisions nécessaires pendant que la carte est jouée.
188.3.d.	Ce joueur peut prendre des décisions quant à n'importe quel effet de jeu créé par les effets « lorsque vous me jouez » des permanents .
188.4.	Pour les compétences , ce joueur devient celui qui contrôle la compétence .
188.4.a.	Par défaut, le joueur qui contrôle la source d'une compétence est également celui qui contrôle cette compétence .
188.4.b.	Les changements de contrôle de la source d'une compétence ne modifient pas le joueur qui contrôle cette compétence .
188.4.c.	Ce joueur choisit les cibles.
188.4.d.	Ce joueur choisit les modes.
188.4.e.	Ce joueur paie les coûts.
189.	Quand un effet de jeu ou des descriptions font référence au joueur qui contrôle un élément spécifique, ils peuvent faire référence aux deux contextes de manière interchangeable.
189.1.	La façon dont le contrôle est octroyé est différente, mais le statut de contrôle est identique quel que soit l'élément de jeu concerné.
300.	Jouer au jeu
301.	Le tour
302.	La partie continue de se dérouler de manière cyclique jusqu'à ce qu'un joueur gagne.
303.	Les phases d'un tour sont rigides, mais les actions réalisées durant ces phases peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, sauf indication contraire.
303.1.	Les actions de jeu , quelles qu'elles soient, sont réalisées une à la fois et sont exécutées dans leur totalité.
303.2.	Les actions de jeu ne peuvent sous aucun prétexte être réalisées simultanément.
303.2.a.	Si plusieurs actions de jeu, effets de jeu ou compétences déclenchées sont activés simultanément, l' ordre des tours est alors suivi pour organiser la séquence de déroulement des actions. <i>Voir règle 382. Compétences déclenchées pour plus d'informations.</i>
304.	Le joueur du tour est le joueur qui joue le tour en cours.
305.	Lorsqu'il n'y a aucun élément dans la chaîne et que le joueur du tour ne peut pas ou choisit de ne pas réaliser d' actions facultatives , la phase ou l'étape du tour en cours prend fin et la prochaine phase, étape ou le

	prochain tour commence.
306.	Le joueur du tour change une fois que le joueur du tour actuel atteint la fin de toutes les phases de son tour .
307.	Les états du tour
308.	En cours de partie, le tour est soit dans un état neutre , soit dans un état de confrontation .
308.1.	Si une confrontation ou un combat est en cours, le tour est dans un état de confrontation .
308.1.a.	Seules les cartes et compétences possédant les mots-clés Action ou Réaction peuvent être jouées ou activées lors d'un état de confrontation .
308.2.	Si aucune confrontation ou combat n'est en cours, le tour est dans un état neutre .
309.	À tout moment, le tour est soit dans un état ouvert , soit dans un état fermé .
309.1.	Si une chaîne est en cours, le tour est dans un état fermé .
309.1.a.	Seules les cartes et compétences possédant le mot-clé Réaction peuvent être jouées ou activées lors d'un état fermé .
309.2.	Si aucune chaîne n'est en cours, le tour est dans un état ouvert .
310.	Ces définitions peuvent être combinées, de telle sorte que le tour est toujours dans l'un de ces quatre états :
310.1.	Neutre ouvert : Il n'y a ni confrontation ni combat en cours et il n'existe aucune chaîne .
310.1.a.	Par défaut, des cartes ne peuvent être jouées et des compétences ne peuvent être activées que lorsqu'un joueur a la priorité pendant son tour dans un état neutre ouvert .
310.2.	Neutre fermé : il n'y a ni confrontation ni combat en cours et il existe une chaîne .
310.3.	Confrontation ouverte : une confrontation ou un combat est en cours et il n'existe aucune chaîne .
310.4.	Confrontation fermée : une confrontation ou un combat est en cours et il existe une chaîne .
311.	Priorité et focalisation
312.	En cours de partie, un seul joueur à la fois a la priorité .
312.1.	La priorité est le droit exclusif et individuel d'effectuer des actions facultatives . <i>Voir règle 410.1. Actions facultatives pour plus d'informations.</i>
312.1.a.	Le joueur ayant la priorité peut réaliser des actions facultatives au moment approprié.
312.1.b.	Si aucun joueur n'a la priorité , aucun joueur ne peut réaliser d' action facultative .
312.1.b.1.	Les joueurs peuvent toujours réaliser des actions limitées et prendre les décisions qui y sont liées lorsqu'elles sont requises, quel que soit le joueur ayant la priorité .
312.2.	Un joueur obtient la priorité dans les cas suivants :
312.2.a.	Quand le tour est dans un état neutre ouvert durant sa phase principale .
312.2.b.	Quand le tour est dans un état de confrontation et qu'il obtient la focalisation .
312.2.c.	Quand le tour est dans un état fermé et qu'il contrôle le prochain élément dans la chaîne .
312.2.d.	Quand le tour est dans un état fermé , qu'il est le joueur suivant dans l' ordre des tours et que le joueur ayant la priorité passe son tour.

312.3.	Lorsqu'un joueur obtient la priorité , elle est soit créée si aucun joueur ne la possède, soit retirée au joueur ayant la priorité .
313.	En cours de partie, un seul joueur à la fois a la focalisation .
313.1.	La focalisation est la permission d'effectuer des actions facultatives au moment approprié lorsque le tour est dans un état de confrontation ouverte . <i>Voir règle 307. Différents états du tour pour plus d'informations.</i>
313.1.a.	Le joueur ayant la focalisation est sujet à des restrictions supplémentaires quant aux actions facultatives qu'il peut réaliser. <i>Exemple : Un joueur ayant la focalisation ne peut pas jouer de sorts ou activer de compétences qui n'ont pas les mots-clés Action ou Réaction.</i>
313.2.	Un joueur qui obtient la focalisation obtient également la priorité .
313.3.	Un joueur qui passe sa priorité garde la focalisation .
313.4.	Un joueur ne peut pas effectuer d'actions facultatives avec la focalisation à moins de posséder également la priorité .
313.5.	Si le tour est dans un état neutre , aucun joueur n'a la focalisation .
314.	Les phases du tour
315.	Début du tour
315.1.	<i>Phase d'éveil</i>
315.1.a.	La tâche suivante devient en attente :
315.1.b.	1. Le joueur du tour prépare tous les éléments de jeu qu'il contrôle et qui peuvent être préparés. <i>Voir règle 415. Préparer pour plus d'informations.</i>
315.2.	<i>Phase de départ</i>
315.2.a.	Étape initiale
315.2.a.1.	Certains effets de jeu sont activés au début de la phase de départ.
315.2.b.	Étape des scores
315.2.b.1.	La tâche suivante devient en attente :
315.2.b.2.	1. Le joueur du tour occupe tous les champs de bataille qu'il contrôle . <i>Voir règle 462. Marquer des points pour plus d'informations.</i>
315.2.b.3.	<i>Rappel : Dans les modes de jeu en équipes, les champs de bataille occupés par un coéquipier du joueur du tour au cours de cette phase ne peuvent pas être marqués pendant ce tour par le joueur du tour.</i>
315.3.	<i>Phase de canalisation</i>
315.3.a.	La tâche suivante devient en attente :
315.3.b.	1. Le joueur du tour canalise 2 runes de son deck de runes . <i>Voir règle 430. Canaliser pour plus d'informations.</i>
315.3.b.1.	Si le deck de runes contient moins de 2 runes, le joueur en canalise autant que possible.

315.4.	<i>Phase de pioche</i>
315.4.a.	La tâche suivante devient en attente :
315.4.b.	1. Le joueur du tour pioche 1 carte.
315.4.b.1.	Si le deck principal ne contient plus de cartes à piocher, le joueur du tour est exténué . <i>Voir règle 431. Exténuation pour plus d'informations.</i>
315.4.b.2.	Après avoir réalisé l' exténuation , le joueur du tour pioche 1 carte.
315.4.c.	La tâche suivante devient en attente :
315.4.d.	1. La réserve runique de chaque joueur se vide. Toute énergie et essence runique non dépensée est perdue. <i>Voir règle 164. Réserve runique pour plus d'informations.</i>
316.	Phase principale
316.1.	Lorsque toutes les étapes du début du tour ont été complétées, la phase principale commence.
316.2.	La phase principale n'a pas de structure définie.
316.2.a.	Un joueur peut réaliser autant d' actions facultatives qu'il le souhaite parmi celles qui lui sont possibles pendant cette phase. <i>Voir règle 410.1. Actions facultatives pour plus d'informations.</i>
316.2.b.	Ce moment est considéré comme un état neutre ouvert , et seul le joueur du tour a la possibilité de jouer des sorts ou d'activer des compétences. <i>Voir règle 307. Différents états du tour pour plus d'informations.</i>
316.2.b.1.	Dans les modes de jeu en équipes, les coéquipiers du joueur du tour peuvent jouer des sorts et activer des compétences, y compris ceux qui n'ont pas les mots-clés Action ou Réaction . Ils ne peuvent le faire que lorsque le joueur du tour les y invite en utilisant leur propre priorité .
316.3.	Si un joueur réalise des actions facultatives , une ou plusieurs phases structurées peuvent avoir lieu.
316.4.	Combat
316.4.a.	Une phase de combat a lieu si des unités contrôlées par des joueurs ennemis sont présentes sur le même champ de bataille .
316.4.b.	Il peut s'agir du résultat d'un déplacement standard , d'un sort ou d'un autre effet de jeu .
316.4.c.	L'origine de l'effet n'a pas d'influence sur la structure ou le déroulement du combat une fois qu'il a commencé.
316.4.d.	Un combat ne peut se dérouler qu'entre deux joueurs. <i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
316.4.e.	La partie continue en suivant les étapes de combat. <i>Voir règle 458. Étapes de combat pour plus d'informations.</i>
316.4.f.	Le combat comprend également une confrontation .
316.5.	Confrontations
316.5.a.	Une confrontation a lieu quand un combat a lieu.
316.5.a.1.	Les confrontations qui ont lieu à cause des combats sont une sous-phase du

	combat.
316.5.b.	Une confrontation est marquée comme préparée sur un champ de bataille lorsque le statut Contesté est appliqué à un champ de bataille qui n'est pas actuellement contrôlé.
316.5.b.1.	Les confrontations qui ont lieu suite au déplacement d'un joueur vers un champ de bataille vide donnent lieu à une phase indépendante et ne déclenchent pas de combat .
316.5.b.1.a.	Ces confrontations sont appelées confrontations sans combat . Au cours d'une confrontation sans combat , des unités contrôlées par un autre joueur peuvent se retrouver sur le champ de bataille où la confrontation est en cours. Cela fera de la confrontation une confrontation de combat .
316.5.c.	Une confrontation est une fenêtre d'opportunité structurée au cours de laquelle les joueurs concernés peuvent jouer des cartes et activer des compétences possédant les mots-clés Action ou Réaction . <i>Voir règle 341. Confrontations pour plus d'informations.</i>
316.6.	Lorsqu'un joueur ne veut plus réaliser davantage d' actions facultatives , il doit signaler qu'il met fin à son tour.
316.6.a.	Ceci met fin à la phase principale .
316.6.b.	Le jeu passe à la phase de fin de tour .
317.	Phase de fin de tour
317.1.	Étape de fin de tour
317.1.a.	À la fin du tour, certains effets de jeu s'activent.
317.1.b.	Des effets de jeu et des compétences spécifiques mentionneront ce moment et cette phase si nécessaire.
317.2.	Étape d'expiration
317.2.a.	Invoquez un Nettoyage spécial de fin de tour. <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i>
317.2.b.	Insérez « 2c. Soignez toutes les unités . »
317.2.c.	Insérer « 2d. Tous les effets mentionnant « pendant ce tour » expirent simultanément. »
317.2.d.	Insérez « 2e. La réserve runique de chaque joueur se vide. Toute énergie et essence runique non dépensée est perdue. »
317.2.e.	La tâche suivante devient en attente :
317.2.f.	1. Si des objets ont été soumis au processus FEPR, revenez au début de l'étape d'expiration.
317.3.	Le joueur suivant dont le tour est en file d'attente devient le joueur du tour .
318.	Nettoyages
319.	Un nettoyage sera ajouté aux tâches en attente aux moments suivants :
319.1.	Après que le tour passe à un état ouvert ou fermé , ou inversement.
319.2.	Après la transition de la partie entre les phases de jeu , sauf indication contraire.
319.3.	Après qu'un objet en attente a été ajouté à la chaîne .

319.4.	Après qu'un objet en attente devient un objet valide sur la chaîne .
319.5.	Après qu'un objet de chaîne a été retiré de la chaîne pour quelque raison que ce soit.
319.6.	Après qu'un nombre quelconque d' éléments de jeu est entré sur le plateau ou en est sorti.
319.7.	Après que l'état d'un nombre quelconque d' éléments de jeu a changé pour quelque raison que ce soit.
319.8.	Après qu'un déplacement a eu lieu.
320.	Lorsqu'un nettoyage est en cours, les objets de chaîne ne peuvent pas être résolus .
320.1.	De nouveaux objets en attente peuvent être ajoutés, mais les objets valides ne peuvent pas être exécutés et ni la priorité ni la focalisation ne peuvent être transmises ou attribuées.
321.	De même, tant que les objets de chaîne sont en cours de résolution , aucun nettoyage ne peut avoir lieu.
321.1.	Si un événement se produit pendant la résolution d'un objet de chaîne et qu'il déclenche un nettoyage , ce nettoyage sera transformé en tâche en attente .
322.	Si, pendant un nettoyage , un événement se produit qui justifie lui-même un nettoyage , un nouveau nettoyage aura lieu immédiatement après la fin du premier, et ce processus se répétera jusqu'à ce qu'un nettoyage se produise sans aucun nouveau changement dans l'état de la partie.
322.1.	Ces nouveaux nettoyages sont eux-mêmes des tâches en attente .
323.	Lorsqu'un nettoyage a lieu, les tâches suivantes deviennent en attente dans l'ordre indiqué :
323.1.	1. Si un joueur possède un nombre de points supérieur ou égal au score de la victoire et plus de points que tout adversaire, ce joueur remporte la victoire.
323.2.	2. Attribuez ou retirez la désignation Attaquant ou Défenseur des unités selon les besoins si un combat est en cours.
323.2.a.	S'il y a des unités dépourvues de désignation sur le champ de bataille où se déroule le combat , elles reçoivent la même désignation que leur contrôleur .
323.2.b.	S'il y a des unités présentes sur le champ de bataille où se déroule le combat , mais qu'elles possèdent une désignation opposée à celle de leur contrôleur, elles la perdent et reçoivent la même désignation que leur contrôleur.
323.2.c.	S'il y a des unités à des emplacements autres que le champ de bataille où se déroule le combat , dotées de la désignation Attaquant ou Défenseur , elles perdent ces désignations.
323.3.	3. Gérer l'état du plateau en attente
323.4.	3a : Toutes les unités portant des dégâts non nuls, égaux ou supérieurs à leur puissance , si elles possèdent des compétences d' Agonie , déclenchent à présent cette compétence d' Agonie . Leur position actuelle, leurs stats et toute autre information pertinente sont prises en compte pour ajouter le déclencheur comme un objet en attente . <i>Consultez la règle 808 Agonie pour plus d'informations.</i>
323.5.	3b : Toutes les unités portant des dégâts supérieurs à zéro, égaux ou supérieurs à leur puissance , sont éliminées et placées dans la défausse de leur propriétaire.
323.6.	4. Si le tour est en état ouvert , les champs de bataille sans unités ni confrontation ou combat en cours deviennent non contrôlés .
323.7.	5. Rappelez tous les équipements non-équipés qui ne sont pas des unités équipements présents sur les champs de bataille , ainsi que tous les permanents et les runes dans les bases autres que celle de leur contrôleur. Retirez toutes les cartes cachées de tous les champs de bataille qui ne sont pas

	contrôlés par le même joueur et placez-les dans la défausse de leur propriétaire.
323.8.	6. Marquez une confrontation comme préparée sur chaque champ de bataille indiqué comme contesté .
323.8.a.	La confrontation reste préparée sur chaque champ de bataille qui est contesté et où sont présentes des unités contrôlées par le joueur ayant appliqué l'état contesté .
323.9.	7. Marquez un combat comme préparé sur chaque champ de bataille qui est contesté et où sont présentes des unités contrôlées par des joueurs adverses.
323.9.a.	Le combat reste préparé sur ce champ de bataille aussi longtemps que des unités appartenant à deux joueurs adverses y sont présentes.
323.10.	7a : Si, avant son ouverture, un champ de bataille où un combat est préparé n'est plus occupé par des unités appartenant à deux joueurs adverses, le combat cessera d'être préparé .
323.11.	8. Si le tour est en état neutre ouvert et qu'une ou plusieurs confrontations sont préparées , le joueur du tour choisit un de ces champs de bataille . Une confrontation y commence.
323.12.	8a Si une confrontation et un combat sont préparés sur le même champ de bataille et que le joueur du tour choisit de commencer la confrontation , celle-ci s'ouvrira en tant que confrontation de combat .
323.13.	9. Si le jeu est en état neutre ouvert et qu'un combat est préparé sur un ou plusieurs champs de bataille , le joueur du tour choisit un de ces champs de bataille . Un combat y commence.
323.14.	9a Si le jeu est en état de confrontation ouvert et qu'un combat est préparé sur un champ de bataille où une confrontation sans combat est en cours, cette confrontation devient une confrontation de combat .
324.	Les nettoyages spéciaux sont des étapes de nettoyage déclenchées à des moments spécifiques, qui comportent des étapes supplémentaires absentes d'un nettoyage normal.
324.1.	Lorsqu'un nettoyage spécial est invoqué, les étapes uniques ajoutées seront insérées et définies par la sous-section qui l'invoque. <i>Exemple</i> : Lorsqu'un nettoyage de combat est invoqué, la section combat définit les étapes ajoutées au nettoyage . <i>Voir règle 461. Étape de résolution pour plus d'informations.</i> <i>Exemple</i> : Lorsqu'un nettoyage de fin de tour est déclenché, la sous-section phase de fin de tour définit les étapes ajoutées au nettoyage . <i>Voir règle 317. Phase de fin de tour pour plus d'informations.</i>
324.2.	Si des événements survenant lors d'un nettoyage spécial nécessitent un autre nettoyage , un nettoyage normal est déclenché, et non une nouvelle itération du nettoyage spécial .
325.	Chaînes et confrontations
326.	Les joueurs peuvent agir pendant la fenêtre d'opportunité qui apparaît dans le cadre du jeu normal :
326.1.	Au cours d'une chaîne
326.2.	Pendant une confrontation
327.	Chaînes
328.	La chaîne est une zone hors plateau qui existe temporairement lorsqu'une carte est jouée ou qu'une compétence est activée.
328.1.	Les cartes sont placées ici quand elles sont en train d'être jouées.

328.2.	Les compétences sont placées ici quand elles sont en cours de résolution. <i>Voir règle 360. Compétences pour plus d'informations.</i>
329.	Les cartes et compétences ajoutées à la chaîne sont ajoutées en tant qu' objets de chaîne en attente qui deviennent des objets de chaîne finalisés.
329.1.	Les objets en attente sont sur la chaîne.
329.2.	Les objets de chaîne sont en attente jusqu'à l'étape « Vérifier la légalité » lors de la pose d'une carte. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
329.3.	Lorsqu'un objet de chaîne en attente n'est plus en attente , il est finalisé et devient un objet de chaîne finalisé.
330.	La chaîne existe aussi longtemps qu'un objet de chaîne s'y trouve.
330.1.	Il ne peut exister qu'une seule chaîne à la fois.
330.2.	Si une carte devait commencer à être jouée alors qu'il existe une chaîne , elle est placée dans la chaîne existante.
331.	L' état du tour est partiellement déterminé par l'existence ou l'absence de la chaîne .
331.1.	Si une chaîne existe, le tour est dans un état fermé .
331.1.a.	Par défaut, aucune carte, quelle que soit sa catégorie, ne peut être jouée dans un état fermé .
331.1.b.	Par défaut, aucune compétence de carte ne peut être jouée dans un état fermé .
331.2.	Si <i>aucune</i> chaîne n'existe, le tour est dans un état ouvert .
332.	Étapes de la résolution d'une chaîne
333.	Lorsqu'une carte ou une création est jouée ou lorsqu'une compétence est activée, une chaîne est créée.
333.1.	Le joueur qui a créé la chaîne devient le premier joueur avec priorité .
334.	Une tâche correspond à une ou plusieurs étapes ou procédures qu'un ou plusieurs joueurs <i>doivent</i> accomplir avant de poursuivre toute autre action.
334.1.	Les tâches comprennent, de manière non exhaustive : Les nettoyages , les actions effectuées lors du début du tour , tout au long des différentes étapes du combat , ainsi que les actions réalisées lors de la fin du tour . <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 315. Début de tour pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 454. Étapes de combat pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 317. Phase de fin de tour pour plus d'informations.</i>
335.	Chaque fois qu'un joueur effectue une ou plusieurs actions entraînant des tâches , il convient de se référer au processus ETA FEPR : E nchaînement des T âches en A ttente ; puis F inalisez, E xécutez, P assez, R ésolvez.
335.1.	Au cours de la gestion des tâches en suspens, des objets de chaîne peuvent être ajoutés à la chaîne . Ils y resteront jusqu'à ce que les tâches soient terminées.
335.2.	Lorsque toutes les tâches en cours sont terminées, tous les objets de chaîne en attente seront ensuite traités par le processus FEPR .
335.2.a.	Au cours du processus FEPR, de nouvelles tâches peuvent être engagées. Mettez le processus en pause et accomplissez les tâches nécessaires avant de continuer.
335.3.	S'il n'y a aucune tâche en cours, aucun objet de chaîne en attente, et qu'il s'agit de la phase

	principale , le joueur du tour reçoit la priorité. S'il n'y a aucune tâche en cours, aucun objet en attente, et qu'il s'agit de toute autre phase du tour, passez à la sous-étape, à l'étape, à la phase ou au tour suivant.
336.	Lorsqu'il n'y a aucune tâche en attente et que des objets de chaîne sont en attente sur la chaîne , les joueurs doivent se référer au processus FEPR pour continuer.
336.1.	Au cours de la résolution de FEPR , il se peut que des objets de chaîne deviennent des objets de chaîne en attente . Ils seront traités par le même processus FEPR qui les a produits.
337.	Étape 1 : Finaliser
337.1.	Si un ou plusieurs objets sont en attente , leur contrôleur doit effectuer les étapes de jeu de ces objets en attente jusqu'à ce qu'ils deviennent des objets finalisés ou quittent la chaîne .
337.1.a.	Ce processus ne passe pas la priorité .
337.1.b.	Chaque objet est finalisé dans l'ordre où il a été ajouté à la chaîne .
337.1.c.	Les unités, équipements et compétences qui ajoutent des ressources se résolvent immédiatement lorsqu'elles sont finalisées et ne passent pas à l'étape 2 : Exécution <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
337.1.c.1.	Si la chaîne est vide, la partie se poursuit en état ouvert .
337.1.c.1.a.	Si cela se produit pendant une confrontation , le joueur suivant dans l'ordre des tours gagne la focalisation .
337.1.c.2.	Si la chaîne n'est pas vide et qu'il y reste un ou plusieurs objets en attente , répétez l'étape 1.
337.1.c.3.	Si la chaîne n'est pas vide et qu'il n'y a pas d' objet en attente , le contrôleur du dernier objet sur la chaîne obtient la priorité et devient le joueur actif . Passez à l'étape 2 : Exécution
338.	Étape 2 : Exécution
338.1.	Le joueur ayant la priorité peut effectuer l'une des actions suivantes :
338.1.a.	Jouer une carte au moment adapté.
338.1.a.1.	Par défaut, les cartes ne peuvent pas être jouées dans un état fermé .
338.1.a.2.	Une carte jouée au moment adapté serait une carte avec Réaction ou une carte qui aura Réaction si elle est jouée dans des circonstances appropriées.
338.1.a.3.	D'autres exceptions peuvent être créées au cours d'une partie.
338.1.a.4.	La carte sera ajoutée à la chaîne en tant qu' objet en attente , en suivant les étapes de la pose d'une carte.
338.1.a.5.	Cela peut être une carte supplémentaire à l'objet qui a déclenché la chaîne dans le cas du premier joueur ayant la priorité après la création de la chaîne .
338.1.a.6.	On vérifie que la carte est jouée au moment adapté lors de l'étape « Validation » de la phase Jouer une carte . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
338.1.a.7.	Jouer une carte créera un ou plusieurs objets en attente . Retournez à l'étape 1 : Finaliser
338.1.b.	Activer les compétences des éléments de jeu utilisés au moment adapté .

		<i>Voir règle 398. Jouer ou activer des compétences pour plus d'informations.</i>
338.1.b.1.		Toutes les règles concernant les cartes respectant leur déroulement défini s'appliquent aux compétences jouées au moment adapté .
338.1.b.2.		L'activation de compétences créera un ou plusieurs objets en attente . Retournez à l'étape 1 : Finaliser.
338.1.c.		Passer la priorité
338.1.c.1.		Le joueur ayant la priorité passe cette priorité au joueur suivant dans l' ordre des tours . Passez à l'étape 2 : Passer.
339.		Étape 3 : Passer
339.1.		Si tous les joueurs ont passé la priorité sans ajouter d'objets à la chaîne , passez à l'étape 4 : Résolution.
339.2.		Sinon, le joueur ayant la priorité passe cette priorité au joueur suivant dans l' ordre des tours . Retournez à l'étape 2 : Exécution
340.		Étape 4 : Résolution.
340.1.		L'objet le plus récent sur la chaîne se résout. Exécutez entièrement ses effets de jeu. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 398. Jouer ou activer des compétences pour plus d'informations.</i>
340.2.		Si la chaîne est vide, la partie se poursuit en état ouvert .
340.2.a.		Si cela se produit pendant une confrontation , la focalisation passe au joueur suivant dans l'ordre des tours.
340.3.		Si la chaîne n'est pas vide et qu'il y a un ou plusieurs objets en attente , revenez à l'étape 1 : Finaliser.
340.4.		Si la chaîne n'est pas vide et qu'il n'y a pas d' objet en attente , le contrôleur du dernier objet sur la chaîne obtient la priorité . Retournez à l'étape 2 : Exécution
341.		Confrontations
342.		Une confrontation est une fenêtre d'opportunité au cours de laquelle les joueurs disposent d'un état ouvert où ils peuvent jouer des sorts à tour de rôle.
342.1.		Chaque sort joué de cette façon crée une chaîne classique.
343.		L' état du tour est partiellement déterminé par l'existence ou l'inexistence d'une confrontation ou d'un combat .
343.1.		Le tour est dans un état de confrontation si une confrontation ou un combat est en cours.
343.1.a.		Par défaut, aucune carte, quelle que soit sa catégorie, ne peut être jouée pendant un état de confrontation .
343.1.b.		Par défaut, aucune compétence de carte ne peut être jouée pendant un état de confrontation .
343.2.		Le tour est dans un état neutre s'il n'y a ni confrontation ni combat en cours.
344.		Une confrontation débute lorsque le contrôle d'un champ de bataille est contesté et que le tour est dans un état neutre ouvert .
344.1.		Si le contrôle d'un champ de bataille est contesté par deux joueurs, une confrontation débute alors en tant que première étape d'un combat .

	<i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
344.2.	Si le contrôle d'un champ de bataille est contesté et que le champ de bataille en question n'est contrôlé par personne quand il devient contesté , une confrontation débute durant le nettoyage à la fin de l'action qui a contesté ce champ de bataille .
345.	Lorsqu'une confrontation commence, le joueur qui a appliqué le statut contesté au champ de bataille gagne la focalisation .
346.	Lorsque le dernier élément de la chaîne est résolu et que le tour revient à un état ouvert durant une confrontation , la focalisation est transférée, et le joueur suivant reçoit à la fois la focalisation et la priorité .
346.1.	La focalisation n'est pas passée de cette manière si la chaîne s'est ouverte suite à l'ajout d'une compétence déclenchée à la chaîne, ni si elle s'est ouverte suite à l'ajout d'une compétence Ajouter à la chaîne. <i>Exemple</i> : la chaîne initiale s'ouvre lorsque des compétences déclenchées sont ajoutées à la chaîne, donc lorsque le dernier élément de la chaîne initiale se résout et que le tour revient à un état ouvert, la focalisation n'est pas transmise.
347.	Pendant une confrontation , le joueur ayant la focalisation peut réaliser une des actions suivantes :
347.1.	Jouer une carte au moment adapté .
347.1.a.	Cette carte déclenchera une chaîne de la manière normale.
347.2.	Activer les compétences des éléments de jeu utilisés au moment adapté . <i>Voir règle 360. Compétences pour plus d'informations.</i>
347.3.	Passer.
347.3.a.	Si tous les joueurs ont passé une fois l'un à la suite de l'autre, la confrontation prend fin.
347.3.a.1.	Réalisez un nettoyage .
347.4.	Sinon, la focalisation passe au joueur suivant dans l' ordre des tours .
348.	Si tous les joueurs passent la focalisation sans jouer de sort ni activer de compétence, alors la confrontation se termine.
348.1.	S'il s'agit d'une confrontation de combat , suivez les étapes restantes de combat pour résoudre la phase. <i>Voir règle 458. Étapes de combat pour plus d'informations.</i>
348.2.	S'il s'agit d'une confrontation sans combat , procédez comme suit :
348.2.a.	Si les unités d'un seul joueur restent sur le champ de bataille , et si ce joueur ne contrôle pas déjà le champ de bataille , ce joueur prend le contrôle du champ de bataille . <i>Voir règle 185. Contrôle pour plus d'informations sur le contrôle.</i> <i>Voir règle 464.1 pour plus d'informations sur la conquête.</i>
348.2.a.1.	Cela se traduit par une conquête si ce joueur n'a pas encore marqué ce champ de bataille pendant ce tour.
349.	Jouer des cartes
350.	Jouer une carte est l'action au travers de laquelle un joueur utilise ses cartes.
350.1.	Une carte est jouée lorsqu'elle termine ce processus dans son intégralité.
350.2.	Les créations ne sont pas des cartes, mais elles peuvent tout de même être jouées . <i>Voir règle 176. Créations pour plus d'informations.</i>

351.	Les cartes ont des comportements différents lorsqu'elles sont jouées.
351.1.	Les permanents deviennent des éléments de jeu lorsqu'ils sont joués .
351.2.	Les sorts créent des effets de jeu qui sont exécutés, et la carte est ensuite placée dans la défausse lorsqu'elle est jouée .
352.	Les cartes adoptent différents états au cours de ce processus.
352.1.	Lorsqu'elles sont jouées, les cartes sont en attente , en tant qu' objets de chaîne en attente .
352.2.	Vers la fin du processus, les cartes cesseront d'être en attente et deviendront des objets de chaîne finalisés .
353.	Le processus de jeu
354.	1. Retirez la carte de l'endroit où vous la jouez et placez-la dans la chaîne .
354.1.	Cela rend l'état fermé . <i>Voir règle 307. Différents états du tour pour plus d'informations.</i>
354.2.	Cet objet passe en attente , en attendant le processus de finalisation (étapes 2 à 5)
354.3.	Si un autre effet de carte ou une autre compétence est en cours de résolution, terminez sa résolution avant de poursuivre les étapes suivantes de ce processus.
354.4.	S'il reste des tâches en cours ou en attente, veuillez les terminer avant de poursuivre ce processus. <i>Voir règle 334 pour plus d'informations sur les tâches.</i>
355.	2. Faites les choix nécessaires.
355.1.	Si la carte est un sort, ou qu'elle dispose d'un effet qui vous invite à faire un choix « quand vous me jouez », ces choix sont faits maintenant.
355.2.	Pour les unités , choisissez un emplacement valide où cette unité sera placée lorsqu'elle sera jouée .
355.2.a.	Par défaut, les emplacements valides incluent la base du contrôleur ou un champ de bataille contrôlé par le contrôleur.
355.2.b.	Certains effets de jeu peuvent accorder aux joueurs l'autorisation de jouer des unités à des emplacements qui ne sont normalement pas valides . Ces emplacements deviennent valides en ce qui concerne le fait de jouer cette unité .
355.3.	Pour les sorts et les compétences comportant une liste à puces de modes parmi lesquels choisir, faites les choix appropriés dès maintenant.
355.4.	Pour les sorts et les compétences qui déplacent une ou plusieurs unités , choisissez un emplacement valide comme destination du déplacement pour chaque déplacement qui sera effectué.
355.4.a.	Un emplacement valide est un emplacement autre que l' emplacement actuel des unités où elles sont autorisées à être présentes.
355.5.	Si une carte vous demande spécifiquement de choisir un ou plusieurs éléments de jeu , ces choix sont faits maintenant.
355.5.a.	Cela ne comprend pas les cartes qui <i>affectent</i> un ou plusieurs éléments de jeu en fonction de leurs critères. <i>Exemple</i> : « Étourdissez une unité sur un champ de bataille » est un choix . <i>Exemple</i> : « Éliminez tous les équipements » n'est <i>pas</i> un choix .

355.5.b.	<p>Cela n'inclut pas les choix faits pour les compétences déclenchées des permanents, même si ces compétences se déclenchent lorsque l'élément permanent est joué.</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité avec une compétence déclenchée qui indique « lorsque vous me jouez, éliminez une unité » ne vous demande pas de choisir une cible quand elle est jouée. La cible sera choisie lorsque la compétence se déclenchera.</p> <p>Voir règle 382. Compétences déclenchées pour plus d'informations.</p>
355.6.	Ciblage
355.7.	Lorsqu'une carte choisit un ou plusieurs éléments de jeu en particulier à affecter, ces éléments sont ciblés , sauf si les règles de cette section indiquent le contraire.
355.8.	Pour pouvoir placer un sort ou une compétence sur la chaîne, des choix valides doivent être effectués pour toutes les cibles.
355.9.	Une cible est un choix valide si elle remplit toutes les conditions suivantes :
355.9.a.	<p>Il s'agit d'un élément permanent ou d'une rune sur le plateau, d'un sort ou d'une compétence sur la chaîne, d'un joueur ou d'une zone, ou encore d'un élément explicitement ou implicitement indiqué comme étant dans une autre zone.</p> <p><i>Par exemple</i>, « Tuez une unité » cible une unité sur le plateau. <i>Par exemple</i>, « Recyclez une unité de votre défausse » cible une carte unité dans votre défausse.</p>
355.9.a.1.	« Unité », « équipement » et « rune » désignent des éléments présents sur le plateau, sauf indication contraire.
355.9.a.2.	« Sort » et « compétence » désignent des éléments sur la chaîne, sauf indication contraire.
355.9.a.3.	« Carte face cachée » désigne une carte dans une zone de face cachée, sauf indication contraire.
355.9.a.4.	« Légende » désigne une légende dans la zone de légende.
355.9.a.5.	« Champion élu » et « unité dans la zone de champion » désignent une unité dans la zone de champions, sauf indication contraire.
355.9.b.	<p>Elle respecte toutes les restrictions de ciblage.</p> <p><i>Par exemple</i>, une unité est une cible valide pour un sort qui fait référence à une « unité sur un champ de bataille », une « unité ennemie », une « unité que vous contrôlez » ou une « unité avec une puissance de 4 ou plus » uniquement si elle remplit les critères appropriés.</p>
355.9.c.	<p>Ce n'est pas le sort ou la compétence en lui-même.</p> <p><i>Par exemple</i>, un sort indiquant « Contrez un sort » ne peut pas se cibler lui-même. <i>Par exemple</i>, une compétence d'un permanent peut cibler ce permanent, car les compétences et leur source sont des éléments distincts.</p>
355.10.	Un élément de jeu, un joueur ou une zone mentionné dans le texte d'un sort, d'une compétence activée ou d'une compétence déclenchée est une cible, SAUF si l'une des conditions suivantes est remplie :
355.10.a.	<p>Il se trouve dans une zone dont le statut d'information n'est pas public.</p> <p><i>Par exemple</i>, « Préparez une légende » cible une légende, car la zone de légende est publique. <i>Par exemple</i>, « Renvoyez une unité de votre défausse dans votre main » cible une carte unité dans votre défausse, car votre défausse est publique. <i>Par exemple</i>, « Vous pouvez jouer une unité de votre main, en ignorant son coût » ne cible pas une carte d'unité dans votre main, car votre main n'est pas une zone</p>

		<i>publique.</i>
355.10.a.1.		Les zones publiques sont les zones de champs de bataille, les bases, les défausses, les zones de légende, les zones de champion et les zones de face cachée.
355.10.b.		Il n'est mentionné que dans le cadre d'une restriction de ciblage pour un autre choix. <i>Par exemple, « Tuez une unité sur un champ de bataille » cible une unité, mais pas un champ de bataille, car les unités sont les cibles et « sur un champ de bataille » est une restriction.</i> <i>Par exemple, « Tuez toutes les unités sur un champ de bataille » cible un champ de bataille, mais pas les unités elles-mêmes.</i>
355.10.c.		Il est mentionné uniquement dans le cadre d'un coût, d'une condition de déclenchement ou d'un effet de remplacement. <i>Par exemple, « Comme coût supplémentaire pour me jouer, éliminez une unité alliée » ne cible rien.</i> <i>Par exemple : « Lorsqu'une unité alliée est éliminée, éliminez un équipement » cible un équipement, mais pas une unité alliée.</i> <i>Par exemple : « Lorsque vous me jouez, la prochaine fois qu'une unité alliée devrait être éliminée pendant ce tour, renvoyez-la dans votre main à la place » ne cible rien. L'effet de remplacement s'applique lorsqu'une unité alliée est éliminée.</i> <i>Par exemple, « Choisissez une unité alliée. La prochaine fois qu'elle devrait être éliminée pendant ce tour, renvoyez-la dans votre main à la place » cible une unité alliée, car « choisissez une unité alliée » ne fait pas partie de l'effet de remplacement.</i>
355.10.c.1.		Cela comprend les coûts mentionnés dans les instructions, identifiés par des expressions telles que « [Faites X] pour [faire Y] ». Le coût dans cette instruction est « [Faites X]. » <i>Par exemple, « Lorsque j'occupe, vous pouvez éliminer une autre unité alliée ici pour piocher 1 carte » ne cible rien.</i> <i>Par exemple, « Lorsque vous me jouez, vous pouvez dépenser un buff pour déplacer une unité alliée » cible l'unité alliée, mais pas le buff.</i>
355.10.d.		Il est sélectionné de manière programmatique en fonction de ses caractéristiques, plutôt que choisi par le contrôleur du sort ou de la compétence. <i>Par exemple, « Éliminez toutes les unités sur un champ de bataille » cible un champ de bataille, mais ne cible aucune unité.</i> <i>Par exemple, « Éliminez toutes les unités sur des champs de bataille » ne cible rien.</i> <i>Par exemple : « Éliminez une unité. Son contrôleur pioche 2 cartes » cible l'unité, mais pas son contrôleur.</i> <i>Par exemple, « Préparez votre légende » ne cible rien, car vous ne pouvez avoir qu'une seule légende.</i> <i>Par exemple, « Préparez une légende alliée » cible une légende, car dans un match 2c2, il y a deux légendes alliées.</i> <i>Par exemple, « Recyclez toutes les cartes de votre défausse » ne cible rien, car cela affecte toutes les cartes et vous ne possédez qu'une seule défausse.</i>
355.10.d.1.		Cette exception s'applique uniquement aux éléments pour lesquels aucun choix n'est jamais possible.
355.10.d.2.		Cette exception ne s'applique pas aux éléments qui sont le seul choix valide au moment où un sort ou une compétence est placé sur la chaîne, mais qui nécessiteraient un choix dans d'autres circonstances. <i>Par exemple, « Tuez une unité sur un champ de bataille » cible toujours une unité, même si cette unité est la seule actuellement présente sur un champ de bataille.</i>

355.10.e.	Il fait partie d'un ensemble d'éléments choisis en bloc ou en partie par d'autres joueurs. <i>Par exemple : « Chaque joueur élimine une unité qu'il contrôle » ne cible pas. Chaque joueur, y compris celui qui a joué le sort, choisit une unité à éliminer lorsque le sort ou la compétence se résout.</i>
355.10.f.	Il est indiqué dans une instruction qu'un joueur « doit » accomplir. <i>Par exemple : « Vous devez recycler l'une de vos runes » ne cible rien. Vous choisissez parmi vos runes au moment où le sort ou la compétence se résout. Par exemple : « Recyclez une rune que vous contrôlez » cible une rune. Vous choisissez une rune que vous contrôlez lorsque vous placez le sort ou la compétence sur la chaîne.</i>
355.11.	Certaines cartes identifient un groupe de cibles avec des conditions de ciblage qui doivent être remplies par le groupe dans son ensemble.
355.11.a.	Lorsqu'elles sont finalisées sur la chaîne, ces cartes peuvent choisir n'importe quel groupe de cibles valides qui remplissent collectivement la restriction de ciblage.
355.11.b.	Si le groupe de cibles ne satisfait plus collectivement la restriction de ciblage au moment où le sort ou la compétence se résout, le contrôleur de ce sort ou de cette compétence peut choisir un sous-ensemble des cibles initiales qui satisfait à l'exigence de ciblage pour que le sort ou la compétence puisse s'appliquer. <i>Exemple : Un joueur joue Lucioles, un sort qui dit entre autres « Éliminez des unités sur un champ de bataille dont la puissance combinée atteint un maximum de 4. » Ce joueur choisit quatre unités créées de type Recrue de 1 [M] sur un seul champ de bataille. En tant que Réaction, un autre joueur donne +1 [M] à deux de ces Recrues, donc la puissance des Recrues est de 1, 1, 2 et 2. Ensuite, Lucioles se résout. Les Recrues n'ont plus une puissance totale de 4 ou moins, donc le contrôleur de Lucioles doit choisir un sous-ensemble des cibles initiales à affecter. Il pourrait choisir d'éliminer les deux Recrues de 2 [M], ou les deux Recrues de 1 [M] ainsi qu'une Recrue de 2 [M]. Les unités choisies par le joueur de Lucioles sont les cibles valides restantes. Le joueur ne peut pas choisir d'affecter des unités sur le même champ de bataille qui n'avaient pas été initialement sélectionnées en tant que cibles. Il peut cependant choisir d'affecter des unités qui avaient initialement été choisies comme cibles et qui ont quitté le champ de bataille choisi avant que Lucioles ne se résolve, tant que toutes ces unités se trouvent sur le même champ de bataille.</i>
355.12.	Si un sort précise qu'un joueur <i>peut</i> effectuer une action de jeu sur un certain nombre d' éléments de jeu , alors tous les choix sont considérés comme ciblés et choisis indépendamment de la décision d'effectuer l' action de jeu .
355.13.	Si une carte précise qu'un joueur choisit « n'importe quel nombre » ou « jusqu'à » un certain nombre d' éléments de jeu à affecter, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de cibles disponibles, y compris zéro. Si le joueur choisit zéro, le sort ou la compétence peut être joué sans aucune cible.
355.14.	Répartition
355.14.a.	Si une carte précise que le montant total de dégâts peut être <i>réparti</i> entre plusieurs unités , alors toutes les unités choisies sont ciblées .
355.14.b.	Les cibles sont choisies lorsque le sort ou la compétence est finalisé sur la chaîne.
355.14.c.	Le nombre de cibles peut évaluer, mais pas dépasser, le montant total initial de dégâts infligés par le sort joué. <i>Exemple : Un joueur qui joue un sort ayant pour instruction de « Répartir 5 dégâts » ne peut choisir qu'un maximum de 5 unités, mais peut en choisir moins.</i>
355.14.d.	Chaque cible est valide et contribue individuellement au nombre d'unités choisies .

355.14.e.	La répartition des dégâts infligés n'est décidée que lors de la résolution du sort ou de la compétence.
355.14.f.	Chaque cible doit recevoir un montant valide de dégâts.
355.14.g.	Un montant valide de dégâts est un montant entier positif supérieur ou égal à 1 dégât. <i>Voir règle 417. Infliger pour plus d'informations.</i>
355.14.h.	Si, au moment de la résolution du sort ou de l'effet, le nombre de cibles est supérieur au nombre de dégâts à répartir, le joueur qui contrôle l'effet infligeant les dégâts détermine quelles sont les cibles qui cessent d'être des cibles .
355.14.i.	Tous les coûts qui ont été payés, ou tous les effets qui ont été déclenchés parce que ces éléments de jeu ont été choisis comme cibles , restent en effet, payés ou déclenchés.
355.15.	Ces choix ne peuvent plus être modifiés après cette étape.
355.16.	Un joueur ne peut pas réaliser de choix pendant cette étape qui entraîneraient des choix illégaux ou des actions illégales plus tard dans le processus à moins de ne pas avoir d'autre option. <i>Exemple</i> : Un joueur joue une carte qui indique : « En tant que coût supplémentaire pour la jouer, tuez l'unité que vous contrôlez ayant le plus de puissance. » Donnez à une unité alliée +[M] égal à la puissance de l'unité éliminée pendant ce tour. Prédiction 2. » Le joueur ne peut pas choisir de cibler son unité ayant la puissance la plus élevée lors de cette étape de finalisation.
355.17.	Si un sort ou une compétence exige qu'un ou plusieurs joueurs fassent des choix qui ne sont pas décrits dans cette section, ces choix sont effectués lors de la résolution.
356.	3. Déterminer le coût total.
356.1.	Appliquez les modifications du coût de base dans n'importe quel ordre.
356.1.a.	Si une compétence ou une instruction vous permet de jouer une carte « pour [Coût] », remplacez le coût de base de la carte par [Coût].
356.1.b.	Si une compétence ou des instructions vous permettent « d'ignorer » un ou plusieurs coûts d'une carte, établissez le(s) coût(s) de base en question de la carte à zéro.
356.1.b.1.	Si une carte permet à un joueur de jouer une carte en « ignorant son coût », son coût de base en énergie et son coût de base en essence runique sont établis à zéro.
356.1.b.2.	Si une carte donne pour instruction à un joueur de jouer une carte « en ignorant son coût en énergie » ou « en ignorant son coût en essence runique », seul le coût en question est établi à zéro, et le coût restant est toujours d'application.
356.1.b.3.	D'autres coûts supplémentaires et/ou augmentations de coût appliqués au cours des étapes suivantes peuvent faire passer le coût total de la carte à plus de zéro. <i>Exemple</i> : Légionnaire d'arrière-garde est une unité de fureur, qui coûte 2 énergies et 0 essence runique, et qui a Accélération. Un joueur joue Légionnaire d'arrière-garde et a pour instruction d'ignorer ses coûts, mais choisit de payer le coût nécessaire pour déclencher l'Accélération. Le joueur ignore donc le coût de base de 2 énergies de Légionnaire d'arrière-garde, mais le coût supplémentaire de 1 énergie et de 1 essence runique de fureur est ajouté à son coût total et doit être payé.
356.2.	Appliquez les coûts supplémentaires dans n'importe quel ordre.
356.2.a.	Coûts supplémentaires obligatoires

356.2.a.1.	<p>Certains coûts supplémentaires spécifiés par les compétences passives sur la carte jouée ou sur une autre carte sont obligatoires et doivent être payés pour que la carte soit jouée. Ils utilisent la formulation « Coût supplémentaire pour me jouer » et n'incluent pas la formulation « vous pouvez ».</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité a la compétence passive « Coût supplémentaire pour me jouer : éliminez une unité alliée. » Le joueur qui veut jouer cette unité doit éliminer une unité alliée.</p> <p><i>Voir règle 363. Compétences passives pour plus d'informations.</i></p>
356.2.a.2.	<p>Le coût imposé par le mot-clé Protection est un coût supplémentaire obligatoire.</p> <p><i>Voir règle 809. Protection pour plus d'informations.</i></p>
356.2.b.	<p>Coûts supplémentaires optionnels</p>
356.2.b.1.	<p>Certains coûts optionnels spécifiés par les compétences passives sur la carte jouée ou sur une autre carte sont optionnels, et doivent être payés uniquement si le joueur choisit de les payer dans l'étape 2. Ils utilisent par exemple des formulations comme « Vous pouvez payer un coût supplémentaire » ou « Vous pouvez dépenser », et incluent la formulation « Vous pouvez ».</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité a la compétence passive « Quand vous me jouez, vous pouvez défausser 1 carte comme coût supplémentaire pour réduire mon coût de [2]. » Lorsqu'il joue l'unité, le joueur qui la contrôle déclare son intention de payer le coût supplémentaire selon l'étape 2, applique son coût supplémentaire selon la règle 356.2, applique la réduction du coût octroyée selon la règle 356.4 et défausse une carte pour payer le coût supplémentaire selon la règle 357.2.</p> <p><i>Voir règle 363. Compétences passives pour plus d'informations.</i></p>
356.3.	<p>Appliquez les augmentations de coût.</p>
356.4.	<p>Appliquez les réductions de coût.</p>
356.4.a.	<p>Les réductions peuvent être appliquées par la carte qui est jouée ou par n'importe quel autre effet ou carte.</p>
356.4.b.	<p>Les réductions peuvent dire que les cartes « coûtent [montant] de moins » ou qu'un ou plusieurs de leurs coûts sont « réduits de [montant] ».</p>
356.4.c.	<p>Les réductions qui ne s'appliquent qu'à un composant du coût seront appliquées lorsque ce composant est ajouté au coût du sort, et avant toute autre réduction.</p> <p><i>Exemple</i> : Ezreal, Prodige indique « Les coûts supplémentaires optionnels que vous payez coûtent [1] ou [A] de moins. » Lorsque vous jouez une Toucher glacial et que vous choisissez de payer le coût supplémentaire à l'étape 2, dès que le coût supplémentaire est ajouté au coût du sort, la réduction d'Ezreal, Prodige s'applique à celui-ci.</p>
356.4.c.1.	<p>Les réductions qui s'appliquent à un composant donné du coût d'un sort peuvent être appliquées à ce composant dans n'importe quel ordre.</p>
356.4.d.	<p>Les réductions qui s'appliquent au coût total d'un sort, et non à un seul composant de ce coût, doivent être appliquées après toute réduction qui ne concerne qu'un composant du coût.</p>
356.4.d.1.	<p>Ces remises peuvent être appliquées dans n'importe quel ordre, à condition qu'elles le soient après les remises sur les composants individuels.</p>

356.4.e.	<p>Si une réduction applique un coût minimal, ce minimum ne s'applique qu'à cette réduction-ci.</p> <p><i>Exemple</i> : Apprenti motivé indique « Lorsque je suis sur un champ de bataille, le coût en énergie des sorts que vous jouez est réduit de [1], jusqu'à un minimum de [1]. » Un joueur qui contrôle Apprenti motivé et une unité d'une puissance de 7 joue Foudroïement, un sort d'un coût de 8 énergies qui indique « Le coût en énergie de ce sort est réduit d'un montant égal à la puissance de l'unité la plus puissante que vous contrôlez. » Ce joueur peut choisir d'appliquer d'abord la réduction d'Apprenti motivé, faisant descendre le coût en énergie de Foudroïement à 7, et d'appliquer ensuite la réduction de Foudroïement, faisant descendre son coût à 0. Si le joueur choisit d'appliquer ces réductions dans l'ordre opposé, le coût en énergie de Foudroïement serait de 1.</p>
356.4.f.	Les réductions peuvent réduire les coûts supplémentaires, y compris jusqu'à 0.
356.4.f.1.	<p>Un coût supplémentaire optionnel a été « payé » si le joueur a pris la décision de le payer. Le montant que le joueur a payé n'a pas d'importance.</p> <p><i>Exemple</i> : Gardien sablier est une unité d'un coût de 2 énergies et de 0 essence runique qui indique « Quand vous me jouez, vous pouvez payer un coût supplémentaire de [C] pour piocher 1 carte. » Un joueur contrôle une carte qui indique « Les unités que vous jouez coûtent [A] de moins. » Ce joueur joue Gardien sablier et décide de payer le coût supplémentaire optionnel de [C]. Ce joueur piochera une carte, même si le coût supplémentaire optionnel a été réduit à 0.</p>
356.5.	Les coûts en énergie et en essence runique ne peuvent pas être réduits à moins de 0.
356.6.	<p>Les coûts peuvent être des coûts en énergie, des coûts en essence runique ou des coûts atypiques.</p> <p><i>Exemple</i> : Une carte indique « Coût supplémentaire pour me jouer : éliminez une unité alliée. » Éliminer une unité alliée est un coût supplémentaire à payer pour pouvoir jouer cette carte.</p>
357.	4. Payez les coûts de la carte.
357.1.	Payez les coûts combinés en énergie (s'il y en a) et les coûts combinés en essence runique (s'il y en a) dans leur intégralité.
357.1.a.	<p>Pendant cette étape, le joueur qui contrôle la carte peut utiliser des compétences activées ayant Réaction qui ajoutent de l'énergie ou de l'essence runique pour payer les coûts des cartes.</p> <p><i>Voir règle 164. Réserve runique et règle 429. Ajout pour plus d'informations.</i></p>
357.2.	De plus, payez les coûts atypiques applicables selon l' étape 3 dans n'importe quel ordre.
357.2.a.	<p>Les coûts qui sont remplacés par d'autres événements via des effets de remplacement sont tout de même considérés comme payés.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur joue Stratège cruel, qui indique « Coût supplémentaire pour me jouer : éliminez une unité alliée. » Il contrôle également le Sablier de Zhonya, qui indique « La prochaine fois qu'une unité alliée doit être éliminée, éliminez cette carte à la place. Soignez cette unité, épuisez-la, puis rappelez-la. » Il choisit d'éliminer une unité alliée pendant l'étape 3, mais au moment de payer ce coût à l'étape 4, le Sablier de Zhonya meurt à la place de cette unité. Le coût est considéré comme payé, et le joueur peut jouer Stratège cruel.</p>
357.3.	<p>Un joueur ne peut pas payer de coûts pendant cette étape qui résulteraient en choix illégaux ou des actions illégales plus tard dans le processus à moins de ne pas avoir d'autre option.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur joue une carte qui indique : « Comme coût supplémentaire pour jouer ceci, vous pouvez éliminer une unité alliée. » Octroyez +2 [M] à une unité alliée pendant ce tour. Si vous avez payé le coût, octroyez à cette unité +7 [M] pendant ce tour à la place. » Si le joueur choisit de payer le coût, il doit choisir d'éliminer une unité autre que l'unité ciblée par le bonus, à moins de ne pas avoir d'autre choix.</p>

358.	5. Vérifiez la légalité.
358.1.	Vérifiez que toutes les cibles choisies sont légales.
358.2.	Assurez-vous que les conséquences que cette carte déclencherait en étant jouée ne seraient pas illégales. <i>Exemple</i> : Vérifiez que l'exécution d'un sort ne créerait pas une situation dans laquelle des unités contrôlées par 3 joueurs différents se trouvent sur un même champ de bataille.
358.3.	Assurez-vous que la carte dispose des autorisations appropriées pour être jouée à ce moment. <i>Exemple</i> : Si l'état est confrontation fermée et que la carte est celle qui a fermé l'état, assurez-vous qu'elle possède [Action] ou [Réaction]. <i>Exemple</i> : Si l'état est fermé et que la carte n'est pas celle qui a fermé l'état, assurez-vous qu'elle possède [Réaction].
358.4.	Dans l'éventualité où la carte, si elle continue d'être jouée, créerait une situation illégale, ou si un choix ou une action à cette étape est illégal, les actions réalisées au cours de ce processus sont annulées et l'action est annulée.
359.	6. Terminez de finaliser cette carte et continuez avec la catégorie de jeu de la carte.
359.1.	Cette carte n'est plus en attente .
359.2.	Un élément permanent quitte la chaîne et devient un élément de jeu .
359.2.a.	Toute compétence passive devient active.
359.2.b.	Exécutez toutes les descriptions du haut vers le bas.
359.2.c.	S'il s'agit d'une unité , elle entre sur le plateau épuisée à l' endroit qui a été choisi.
359.2.d.	S'il s'agit d'un équipement , il entre sur le plateau préparé dans la base du joueur.
359.3.	Un sort reste dans la chaîne .
359.3.a.	Cette carte devient un objet de chaîne finalisé.
359.3.b.	S'il y a d'autres objets en attente sur la chaîne, alors le contrôleur de ces objets en attente effectue les étapes 2 à 5 de la procédure de jeu de cartes pour ces objets avant de continuer. <i>Voir règle 327. Chaînes pour plus d'informations.</i>
359.3.c.	Les autres joueurs ont la possibilité de jouer des Réactions avant la résolution des sorts. <i>Voir règle 327. Chaînes pour plus d'informations.</i>
359.3.d.	Sinon, exécutez les effets de jeu du sort, en suivant les descriptions de la carte de haut en bas et placez ensuite la carte dans la défausse du joueur à qui elle <i>appartient</i> .
359.3.e.	Instructions illégales et impossibles
359.3.e.1.	Le sort est résolu même si certaines de ses cibles, voire toutes ses cibles, sont illégales.
359.3.e.2.	Une cible devient illégale pendant la résolution d'un sort si elle ne remplit plus les conditions de ciblage du sort, ou si elle a changé de zone vers ou depuis une zone hors plateau .
359.3.e.3.	Si une cible cesse de remplir les conditions de ciblage pendant que le sort est dans la chaîne et les remplit à nouveau ensuite, elle redevient une cible légale. <i>Exemple</i> : Un sort cible « une unité sur un champ de bataille ». Un joueur réagit avec un sort qui déplace l'unité vers la base, puis un autre joueur réagit avec un sort qui la renvoie sur ce champ de bataille, et ensuite le

	sort original est résolu. L'unité est à nouveau une cible légale.
359.3.e.4.	<p>Si une cible change de zone vers ou depuis une zone hors plateau et revient ensuite à sa zone de départ, elle n'est plus une cible légale, car elle n'est plus considérée comme étant le même élément.</p> <p><i>Exemples :</i></p> <p>Une unité ennemie sur un champ de bataille n'est plus une cible légale si elle n'est plus ennemie, si elle n'est plus une unité, ou si elle n'est plus sur un champ de bataille.</p> <p>Une unité d'une puissance égale ou inférieure à 3 n'est plus une cible légale si elle n'est plus une unité ou si sa puissance est supérieure à 3.</p> <p>Un élément qui est épuisé n'est plus une cible légale s'il n'est plus épuisé. (Il ne peut pas cesser d'être le genre « d'élément » qu'il est.)</p> <p>Un sort joué depuis une zone de face cachée ne peut normalement cibler que son propre champ de bataille ou un élément présent sur ce champ de bataille. La cible d'un sort de ce genre peut cesser d'être une cible légale si elle quitte le champ de bataille où ce sort a été joué, même si le sort ne comporte pas de condition de ciblage liée à l'endroit.</p>
359.3.e.5.	<p>Si des cibles du sort ne sont plus légales, elles ne sont pas affectées par le sort lorsqu'il est résolu.</p> <p><i>Exemple :</i> Un joueur joue Rayon du Néant, un sort qui indique « Infligez 4 dégâts à une unité sur un champ de bataille. Piochez 1 carte. » Le joueur qui contrôle cette unité utilise une Réaction pour la déplacer à sa base. Puisque l'unité n'est plus une cible légale, elle ne subit aucun dégât. Le joueur qui contrôle Rayon du Néant pioche quand même une carte.</p>
359.3.e.6.	Les instructions qui ne peuvent pas être suivies, que ce soit parce que les cibles sont illégales ou à cause d'autres circonstances, sont ignorées.
359.3.e.7.	Si toutes les cibles d'une instruction deviennent non valides ou indisponibles avant que le sort ait fini d'être joué, cette instruction n'est pas exécutée.
359.3.e.8.	Si plus d'une cible et que moins que toutes les cibles d'une instruction deviennent non valides ou indisponibles avant que le sort ait fini d'être joué, les instructions sont exécutées, et seules les cibles valides et disponibles seront affectées.
359.3.e.9.	<p>Lorsque la cible d'une carte devient non valide ou indisponible, on parle de ciblage annulé.</p> <p><i>Exemple :</i> Les instructions d'un sort vous disent « Infligez 2 dégâts à une unité sur un champ de bataille. » Avant que ces instructions puissent être exécutées, l'unité choisie est déplacée vers sa base. Ces instructions ne seront <i>pas</i> exécutées, car elles spécifient que l'unité choisie doit être sur un champ de bataille, et l'unité choisie est devenue non valide avant que les instructions soient exécutées.</p>
359.3.e.10.	<p>Il est possible qu'aucune des instructions d'un sort ne puisse être exécutée lorsqu'il est résolu si toutes les instructions requièrent des cibles et que toutes ces cibles deviennent non valides ou indisponibles. Dans ce cas, le sort n'a aucun effet, mais est tout de même considéré comme joué.</p> <p><i>Exemple :</i> Un joueur joue un sort indiquant « Infligez 2 dégâts à une unité sur un champ de bataille » sans instruction supplémentaire, et il choisit une unité ennemie sur un champ de bataille. Ce joueur contrôle également une unité ayant la compétence « Lorsque vous jouez un sort, octroyez-moi +1 [M] pendant ce tour. » Avant que le sort soit résolu, l'unité ennemie choisie est déplacée vers sa base. Le sort est résolu, et sa seule instruction ne peut être exécutée, mais la compétence de l'unité est</p>

		quand même déclenchée puisque le sort a été résolu, et elle reçoit +1 [M].
359.3.e.11.		<p>Les instructions qui peuvent être partiellement suivies sont suivies autant que possible, et ce qui ne peut pas être suivi est ignoré.</p> <p><i>Exemple :</i> Un joueur joue un sort qui indique « Défaussez 2 cartes, puis piochez 2 cartes. » Si sa main est vide, l'instruction lui faisant défausser 2 cartes est ignorée. Mais il pioche quand même 2 cartes. Si ce joueur avait disposé d'1 carte dans sa main, il l'aurait défaussée et en aurait pioché 2.</p>
359.3.e.12.		<p>Si un sort vérifie des informations au sujet de la cible qui ne sont plus légales ou bien au sujet d'une carte ou d'un élément permanent dont l'emplacement, la zone ou le statut a changé de telle sorte que l'information précédemment vérifiée n'est plus disponible, cette information est changée pour un « zéro » ou un « non applicable » en fonction de la situation, et tous les calculs qui reposaient dessus sont annulés.</p> <p><i>Exemples :</i></p> <p>Une unité qui n'est plus sur le plateau est considérée comme ayant une puissance de 0, un coût de 0, etc.</p> <p>Une unité qui n'est plus sur le plateau n'est à aucun endroit, n'est ni épuisée ni préparée, etc.</p> <p>Leurre légal indique « [1][C], [E] : éliminez une unité alliée. Regardez les 5 premières cartes de votre deck principal. Vous pouvez bannir une unité parmi ces 5 cartes qui possède une puissance jusqu'à 1 de plus que l'unité éliminée et la jouer, en ignorant son coût. Recyclez ensuite le reste. » Pendant que la compétence de Leurre légal est dans la chaîne, un adversaire réagit avec un sort qui renvoie l'unité alliée dans la main de son propriétaire. Comme l'unité alliée n'est plus une cible légale, elle ne peut pas être éliminée et sa puissance est considérée comme étant de 0. Le contrôleur de Leurre légal regarde les 5 premières cartes de son deck principal, mais ne peut choisir aucune unité parmi elles.</p>
359.3.e.12.a.		Si un sort vérifie des informations au sujet d'une cible qui est légale, ou bien au sujet d'une carte ou d'un élément permanent dont l'emplacement, la zone ou le statut n'a pas changé de telle sorte que l'information précédemment vérifiée n'est plus disponible, cette information est accessible.
359.3.e.13.		Un sort ou une compétence qui a pour coût ou pour effet de déplacer quelque chose dans une zone différente peut « revoir » ses caractéristiques avant de changer de zone.
359.3.e.14.		Certaines instructions peuvent faire référence à des éléments de jeu affectés par, ou à des actions de jeu effectuées dans, une autre instruction d'une carte. Les instructions référencées et référentes sont appelées « instructions liées ».
359.3.e.14.a.		Pour qu'une instruction liée ultérieurement puisse s'exécuter, son instruction liée antérieure doit avoir été exécutée. Si l'instruction liée précédemment est ignorée pour quelque raison que ce soit, l'instruction liée ultérieurement sera également ignorée.
359.3.e.14.b.		Si l'action de jeu effectuée dans une instruction liée précédente est remplacée, cela n'affectera pas l'instruction liée ultérieure.
359.3.e.15.		Un sort ou une compétence qui quitte la chaîne pendant le processus de sa résolution cessera d'exécuter ses instructions. Cela met immédiatement fin à la résolution du sort ou de la compétence.
359.3.f.	Référence	

359.3.f.1.	<p>Certaines informations utilisées par les compétences sont référencées à partir de la source de ces compétences, ou à partir d'une ou plusieurs cibles d'un sort ou d'une compétence. On les reconnaît généralement à la présence de mots tels que « ici », « mon » ou « son ».</p>
359.3.f.2.	<p>Les informations mentionnées de cette manière dans une instruction seront vérifiées lors de son exécution.</p> <p><i>Exemples :</i></p> <p>Un joueur déplace Yasuo, Repenti, sur un champ de bataille contrôlé par un adversaire. En réaction au déclenchement de l'attaque de Yasuo, Repenti, son adversaire joue Combattre ou fuir depuis la zone de face cachée en ciblant Yasuo, le renvoyant à la base. Lorsque le déclencheur d'attaque se résout, « ici » n'est plus le champ de bataille où le combat est en cours et le ciblage du déclencheur d'attaque est annulé.</p> <p>En réaction à un déclenchement d'attaque de Yasuo, Repenti, un adversaire joue Assommer en ciblant Yasuo. Lorsque le déclencheur d'attaque de Yasuo se résout, il inflige des dégâts équivalents à sa puissance actuelle de 5.</p>
359.3.f.3.	<p>Certaines informations utilisées par les compétences déclenchées sont référencées à partir de la condition de déclenchement de la compétence. Ces informations sont vérifiées lorsque la condition de déclenchement est remplie.</p> <p><i>Exemple :</i> Lillia, Faon féérique dit « Lorsque je me déplace d'un endroit, invoquez une unité créée de type Farfadet de 3 [M] avec Temporaire à cet endroit. » Si Lillia se déplace vers un champ de bataille, sa compétence déclenchée sera placée sur la chaîne et prendra en compte l'emplacement depuis lequel elle s'est déplacée au moment où cela se produit. Si elle se déplace vers une zone hors plateau en réaction à la compétence déclenchée sur la chaîne, cela n'affectera pas l'emplacement où l'unité créée de type Farfadet sera jouée lorsque la compétence déclenchée se résoudra.</p>
359.3.f.3.a.	<p>Dans le cas d'une compétence déclenchée différée, les informations sont prises en compte au moment de la création de la compétence déclenchée, sauf indication contraire.</p>
359.3.f.3.a.1	<p>Dans le cas d'une compétence liée qui fait référence à des informations provenant d'une compétence déclenchée liée, ces informations peuvent être utilisées à partir de la condition de déclenchement de la compétence déclenchée liée si cela est précisé.</p>
359.3.f.4.	<p>Certaines informations utilisées par l'effet d'une compétence déclenchée sont référencées à partir de la compétence déclenchée elle-même, comme le statut « ennemi » et « allié ». Ces informations sont vérifiées lors de l'exécution de l'instruction de référencement.</p> <p><i>Exemple :</i> Yasuo, Repenti indique « Lorsque j'attaque, infligez des dégâts équivalents à ma puissance à une unité ennemie ici. » Yasuo se déplace vers un champ de bataille contrôlé par un adversaire et son déclencheur d'attaque est ajouté à la chaîne. En réaction au déclencheur d'attaque, le joueur adverse joue une Prise de contrôle hostile cachée et prend le contrôle de Yasuo. La compétence déclenchée n'est pas affectée par le changement de contrôle de Yasuo, et « ennemi » fait référence à la compétence déclenchée elle-même, donc elle se résoudra sans aucun problème.</p> <p><i>Exemple :</i> En réaction au même déclencheur de Yasuo, Repenti, supposons que le joueur adverse ait plutôt joué un sort qui indique « [Réaction]. Gagnez le contrôle d'une compétence déclenchée. Vous pouvez refaire les choix qui lui sont propres. » Il choisit le déclencheur</p>

	d'attaque. Lorsque le déclencheur d'attaque de Yasuo se résout, si aucun nouveau choix n'a été effectué pour le déclencheur, le joueur qui contrôle la compétence déclenchée ne sera plus un ennemi de l'unité ciblée, donc la compétence déclenchée n'aura plus de cible et n'aura aucun effet. En revanche, s'il choisit Yasuo avec le déclencheur d'attaque, Yasuo serait considéré comme une unité ennemie pour la compétence déclenchée et celle-ci lui infligerait donc des dégâts égaux à sa puissance.
360.	Compétences
361.	Une compétence est l'ensemble structuré des règles et des compétences des éléments de jeu et des sorts .
361.1.	<p>Une compétence peut avoir plusieurs structures.</p> <p>Compétences passives Effets de remplacement Compétences activées Compétences déclenchées Compétences décalées</p>
362.	Une carte peut avoir plusieurs compétences et plusieurs types de compétences.
363.	Compétences passives
364.	Conditions, règles, contraintes ou énoncés qui affectent le déroulement du jeu.
364.1.	<p>Ces compétences peuvent adopter de nombreux formats.</p> <p><i>Exemple</i> : « Octroyez-moi +1 [M] tant que vous avez au moins 2 cartes en main. »</p> <p><i>Exemple</i> : « Les Yordles alliés sur mon champ de bataille ont [Bouclier]. »</p>
364.2.	Elles peuvent être reconnues grâce au fait qu'elles énoncent des faits .
364.3.	Les compétences passives peuvent être conditionnelles.
364.3.a.	<p>Les compétences passives conditionnelles peuvent être reconnues grâce à la présence de mots tels que « si » ou « lorsque » dans l'énoncé de la compétence.</p> <p><i>Exemple</i> : « Lorsque j'attaque ou défends seul, j'ai +2 [M]. »</p> <p><i>Exemple</i> : « Si un adversaire contrôle un champ de bataille, j'entre en jeu préparée. »</p>
365.	Présence sur les permanents
365.1.	Les compétences passives des permanents sont généralement actives lorsqu'ils sont sur le plateau .
366.	Présence sur une carte en dehors du plateau
366.1.	<p>Les compétences passives de cartes se trouvant dans des zones qui sont en dehors du plateau décriront elles-mêmes leur fonctionnement.</p> <p><i>Exemple</i> : La compétence passive « Jouez-moi uniquement pendant le tour d'un adversaire. » s'applique à n'importe quelle zone dans laquelle cette carte peut être jouée.</p>
366.2.	Les compétences passives peuvent modifier le coût des cartes alors qu'elles sont en train d'être jouées.
366.2.a.	Ces compétences sont applicables à tout moment dans n'importe quelle zone depuis laquelle la carte ayant cette compétence peut être jouée.
367.	Effets de remplacement
368.	Une compétence qui altère l'application d'un autre effet de jeu ou d'une règle du jeu.

368.1.	Les compétences passives peuvent être des effets de remplacement .
369.	Les effets de remplacement s'appliquent durant l'exécution d'un effet de jeu et altèrent son exécution.
369.1.	<p>Un effet de remplacement peut généralement être identifié par la présence des formules « doit » ou « à la place ».</p> <p><i>Exemple</i> : Le Sablier de Zhonya indique « La prochaine fois qu'une unité alliée doit être éliminée, éliminez cette carte à la place. Soignez cette unité, épuisez-la, puis rappelez-la. » Il s'agit d'un effet de remplacement qui altère l'exécution de n'importe quel effet de jeu qui éliminerait une unité alliée.</p>
369.2.	<p>Certaines actions de jeu sont elles-mêmes des effets de remplacement.</p> <p><i>Exemple</i> : L'exténuation est un effet de remplacement.</p> <p><i>Exemple</i> : Empêcher des dégâts est un effet de remplacement.</p>
370.	Un effet de remplacement peut altérer le déroulement normal de la partie, y compris l'exécution d'autres cartes.
370.1.	Les effets de remplacement s'appliquent à tout événement ou toute instruction qui remplit les conditions nécessaires à leur application. Un effet de remplacement précisera les circonstances dans lesquelles un événement ou une instruction pourra être remplacé.
370.1.a.	Lorsqu'un effet de remplacement s'applique, il remplace l'événement concerné par une ou plusieurs actions de jeu ou événements, ou l'instruction concernée par une autre instruction.
370.2.	<p>Un effet de remplacement ne peut être appliqué qu'une seule fois à un événement, ou à toute action de jeu ou événement qui remplace cet événement.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur joue un sort qui indique : « Les équipements que vous contrôlez deviennent des unités équipement de 1 [M] pendant ce tour. » Il contrôle deux exemplaires de Sablier de Zhonya lorsque le sort se résout. Si l'une de ces copies est éliminée, leurs deux effets de remplacement seront appliqués. Quel que soit l'effet de remplacement appliqué en premier, celui-ci ne peut plus être appliqué de nouveau. Lorsqu'il est appliqué, il élimine sa source, ce qui crée un événement auquel l'autre peut appliquer son effet de remplacement. Une fois que les deux copies ont appliqué leur effet de remplacement à l'événement de mort initiale ainsi qu'à l'événement qui l'a remplacé, l'action prend fin. À ce moment-là, le Sablier de Zhonya ayant appliqué son effet de remplacement en dernier sera éliminé.</p>
370.3.	<p>Si un élément de jeu possède un effet de remplacement actif dans une zone spécifique, celui-ci est évalué et appliqué si l'objet entre dans cette zone avant qu'un événement susceptible d'être remplacé ne se produise.</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité qui indique « Si une unité que vous contrôlez doit être éliminée, vous pouvez me bannir de votre défausse à la place. Si vous le faites, soignez cette unité, épuisez-la, puis rappelez-la. » La première unité est éliminée simultanément avec une unité créée de type Recrue de 1 [M]. Elle n'entre pas dans la défausse avant que la Recrue ne soit éliminée et ne pourra donc pas remplacer son élimination.</p>
371.	Certains effets de remplacement commencent par « Une fois par tour ».
371.1.	Lorsqu'un événement auquel l' effet de remplacement pourrait s'appliquer se produit, le joueur qui contrôle l' effet de remplacement peut choisir de l'appliquer à l'événement.
371.2.	Si l'choisit de ne pas le faire, l'effet n'est pas appliqué pendant ce tour.
372.	Si plusieurs effets de remplacement s'appliquent à un même événement qui est en train d'être exécuté, le propriétaire de l'élément qui est affecté détermine l'ordre dans lequel les effets de remplacement sont appliqués.
372.1.	Si c'est un joueur qui est affecté, c'est à lui de décider l'ordre dans lequel les effets de remplacement sont appliqués.

372.2.	Si l'élément qui est affecté est un champ de bataille non contrôlé , c'est au joueur du tour de décider l'ordre dans lequel les effets de remplacement sont appliqués.
373.	<p>Si plusieurs événements se produisent simultanément et que des effets de remplacement pourraient s'y appliquer, chaque événement est traité séparément et individuellement aux fins des effets de remplacement, et les effets de remplacement contrôlés par le même joueur sont appliqués dans l'ordre choisi par ce dernier.</p> <p><i>Exemple</i> : Deux unités contrôlées par le même joueur sont éliminées lors du même nettoyage. Ce joueur contrôle également Sablier de Zhonya. Il doit décider à quel événement appliquer en premier le Sablier de Zhonya.</p>
373.1.	Bien que ces événements soient simultanés, les effets de remplacement appliqués sont ordonnés. Si plusieurs effets de remplacement appliqués par des joueurs différents devaient s'exécuter simultanément, ils s'exécutent dans l'ordre des tours.
373.2.	<p>Lors de l'application des effets de remplacement à des événements qui se produisent simultanément, chaque effet de remplacement ne peut être appliqué que dans un seul ordre, à tout nombre d'événements pouvant être remplacés.</p> <p><i>Exemple</i> : Soraka, Nomade indique : « Si une autre unité que vous contrôlez ici doit être éliminée, si sa puissance est inférieure à la mienne, soignez-la à la place, épuisez-la et rappelez-la. » Soraka meurt simultanément avec deux unités créées de type Recrue de 1 [M] sur le même champ de bataille et deux unités créées de type Recrue de 1 [M] dans la base. Soraka est équipée d'un Ange gardien lorsqu'elle meurt, ce qui ajoute « Si je dois être éliminé, éliminez Ange gardien à la place. Soignez-moi, épuisez-moi et rappelez-moi. » à la description de Soraka. Il existe plusieurs façons d'ordonner les effets de remplacement appliqués aux différents événements : Si l'effet de remplacement de Soraka est appliqué en premier, il sauve les Recrues sur le même champ de bataille qu'elle, mais pas les Recrues à la base. Si l'effet de remplacement ajouté par Ange gardien sauve Soraka, elle ne peut pas appliquer son effet de remplacement aux Recrues dans la base, car son effet de remplacement a déjà été appliqué à un événement simultané à sa mort. Si l'effet de remplacement ajouté par Ange gardien est appliqué en premier, il sauve Soraka et la rappelle, puis, lorsque l'effet de remplacement de Soraka est appliqué, il ne peut sauver que les Recrues présentes à la base.</p>
373.2.a.	Une séquence d'effets de remplacement est une série ininterrompue d'applications à un ensemble d'événements simultanés.
373.2.a.1.	Un effet de remplacement qui remplace un événement ou une action de jeu faisant partie d'un autre effet de remplacement n'interrompra pas la séquence d'application de l'effet de remplacement remplacé.
374.	Le joueur qui contrôle l' effet de remplacement est celui qui contrôle la source de l' effet de remplacement .
375.	<p>Si un événement auquel un effet de remplacement s'applique devait être modifié par un effet de jeu, ou si les résultats de cet événement devaient être modifiés par une action de jeu, l'effet de remplacement héritera de ces modifications.</p> <p><i>Exemple</i> : Chasseuse de trésors indique : « Lorsque je me déplace, jouez un équipement créé de type PO épuisé. » Un effet de remplacement indiquant « Si vous devez jouer un équipement créé, jouez-le et une copie supplémentaire à la place » s'applique à l'événement où l'équipement créé de type PO est joué. La copie supplémentaire sera également épuisée, car elle hérite de la modification « épuisé ».</p> <p><i>Exemple</i> : Un autre effet de remplacement indique « Si vous devez jouer une unité créée, piochez 1 carte à la place ». La modification ne peut pas être appliquée, elle sera donc ignorée.</p> <p><i>Exemple</i> : Un sort indique « Jouez une unité créée de type Mecha de 3 [M] préparée. Puis faites ceci : Octroyez-lui Temporaire. » Un effet de remplacement indiquant « Si vous devez jouer une unité créée, jouez-la et une unité créée de type Recrue de 1 [M] à la place » s'applique à l'événement où l'unité créée de type Mecha est créée. L'unité créée de type Recrue entre en jeu préparée et reçoit Temporaire.</p>

376.	Compétences activées
377.	Les compétences activées sont des effets répétables ayant un coût. Elles suivent un processus de jeu les envoyant dans la chaîne pour qu'elles soient résolues, similaire au processus suivi pour jouer une carte . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
377.1.	Les compétences activées peuvent être reconnues grâce à la présence du signe de ponctuation « : » dans le texte de la carte précédé d'un coût et suivi d'un effet. <i>Exemple : « [2] : Piochez 1 carte. » est une compétence activée. Le coût est de 2 énergies. L'effet est de piocher 1 carte.</i>
377.2.	Le texte des cartes fait référence à l'activation des compétences activées avec le mot « utiliser ».
377.2.a.	Si « utiliser » une compétence activée fait partie d'une condition de déclenchement, cette condition est remplie lorsque la compétence activée se résout.
377.2.b.	Si une compétence activée comporte une condition liée à son « utilisation », cette condition doit être remplie pour pouvoir activer la compétence en question. <i>Exemple : Poro ultra doux indique : « [E] : jouez 2 unités créées de type Oiseau de 1 M] avec [Protection]. Vous ne pouvez utiliser cette compétence que lorsque je suis sur un champ de bataille. » Pour activer cette compétence, le Poro ultra doux doit se trouver sur un champ de bataille.</i>
377.3.	Les compétences activées utilisent la chaîne.
377.3.a.	Déclarez l'activation de la compétence .
377.3.a.1.	La compétence va dans la chaîne, mais n'est pas représentée par une carte, et les joueurs doivent donc prendre note du fait qu'il s'agit désormais d'un état fermé .
377.3.b.	Continuez à exécuter la chaîne.
377.3.b.1.	Suivez les étapes de « Jouer ou activer des compétences » de la règle 398 . Cette compétence deviendra un objet de chaîne en attente .
377.3.b.2.	Les adversaires ont l'occasion de répondre, de manière appropriée, comme si une carte était jouée dans la chaîne.
377.3.b.3.	Si aucune autre action n'est réalisée, exécutez les compétences activées .
378.	Le joueur qui la contrôle décide si et quand il désire activer une compétence activée .
379.	Les compétences activées sont présentes sur certains éléments de jeu et certains sorts .
380.	Elles peuvent principalement être activées sur le plateau .
381.	Toutes les compétences activées ne peuvent être activées que pendant le <i>tour du joueur qui les contrôle</i> et dans un état ouvert .
382.	Compétences déclenchées
383.	Les compétences déclenchées sont des effets répétables qui ont lieu lorsqu'une condition est remplie.
383.1.	Les compétences déclenchées peuvent généralement être reconnues par le mot « lorsque » suivi d'une action de jeu ou d'un événement, par le mot « à » suivi d'un moment précis dans la séquence du tour ou par la formulation « la [Xe] fois » suivie d'une action de jeu ou d'un événement. <i>Exemples :</i> « Lorsque vous conquérez ici, vous pouvez dépenser un buff pour piocher 1 carte. » « À la fin de votre tour, préparez 2 runes. » « La première fois que je me déplace à chaque tour, vous pouvez préparer quelque chose

	d'autre d'épuisé. »
383.1.a.	Les termes qui identifient les compétences déclenchées n'apparaissent pas toujours au début des phrases ou des compétences.
383.1.b.	<p>Si une compétence est déclenchée « la [Xe] fois » que quelque chose se produit et que cette condition de déclenchement est satisfaite plusieurs fois simultanément, le joueur qui contrôle la compétence choisit l'occurrence qui déclenche la compétence. La compétence se déclenche une seule fois et selon l'occurrence choisie.</p> <p><i>Exemple</i> : Spectre des échos indique : « La première fois à chaque tour qu'une autre unité alliée est éliminée, piochez 1 carte. » Cette compétence ne s'est pas encore déclenchée pendant ce tour. Deux autres unités alliées sont éliminées simultanément (à cause de dégâts en combat, par exemple). Le joueur qui contrôle le Spectre choisit l'une de ces éliminations pour déclencher la compétence du Spectre.</p>
383.2.	Les compétences déclenchées ont une condition et un effet .
383.2.a.	La condition suit le terme « lorsque ».
383.2.b.	L' effet est l' instruction qui suit la virgule après la condition .
383.2.c.	La condition d'un déclencheur est évaluée après le traitement d'un événement potentiellement déclencheur.
383.2.c.1.	<p>Si un élément de jeu doté d'une compétence déclenchée qui est active dans une zone spécifique entre dans cette zone au moment où la condition de son déclencheur est remplie, celle-ci est évaluée puis déclenchée.</p> <p><i>Exemple</i> : Phénix immortel indique : « Lorsque vous éliminez une unité avec un sort, vous pouvez payer [1][C] pour me jouer de votre défausse. » Cette compétence se déclenche si Phénix immortel se trouve dans votre défausse immédiatement après que vous avez éliminé une unité avec un sort, même si l'unité que vous avez éliminée avec un sort était ce Phénix immortel.</p>
383.2.c.2.	<p>Un élément de jeu ne pourra pas évaluer avec succès sa condition de déclenchement s'il quitte la zone depuis laquelle son déclencheur est actif au même moment où son déclencheur est satisfait.</p> <p><i>Exemple</i> : Viktor, Leader indique : « Lorsqu'une autre unité que vous contrôlez qui n'est pas une unité de type Recrue est éliminée, jouez une unité créée de type Recrue de 1 [M] dans votre base. » Cette compétence se déclenche si Viktor est sur le plateau immédiatement après l'élimination d'une autre unité qui n'est pas de type Recrue que vous contrôlez. Elle ne se déclenche <i>pas</i> si Viktor et une autre unité qui n'est pas de type Recrue que vous contrôlez sont éliminés lors de la même action de jeu (par exemple, s'ils sont tous deux éliminés lors de la même phase de nettoyage à cause des dégâts infligés par Puissance incontrôlable).</p>
383.3.	Lorsque la condition est remplie, une compétence déclenchée se comporte comme une compétence activée et est placée dans la chaîne .
383.3.a.	Si une compétence déclenchée indique « vous pouvez » au début de son effet , le joueur qui contrôle sa source choisit s'il souhaite ou non placer la compétence déclenchée sur la chaîne lorsque sa condition de déclenchement est remplie.
383.3.b.	Si une compétence déclenchée contient un coût dans ses instructions, ce coût est considéré comme le coût de base de la compétence déclenchée .
383.3.b.1.	Le coût doit être payé afin de finaliser la compétence déclenchée dans la chaîne .

383.3.b.2.	Les coûts indiqués dans les instructions des compétences déclenchées ne sont pas payés lors de la résolution, contrairement aux coûts indiqués dans les instructions des sorts .
383.3.c.	Les compétences déclenchées peuvent être placées dans la chaîne durant des états fermés ou des états ouverts pendant le tour de n'importe quel joueur.
383.3.d.	Si plusieurs compétences déclenchées sont déclenchées simultanément, alors le joueur qui contrôle les compétences choisit dans quel ordre elles sont placées dans la chaîne .
383.3.d.1.	Si plusieurs joueurs contrôlent séparément des compétences déclenchées qui sont déclenchées simultanément, alors chaque joueur, en suivant l' ordre des tours et en commençant par le joueur du tour , choisit dans quel ordre ses compétences déclenchées sont placées dans la chaîne .
383.3.e.	Si une compétence déclenchée contient une phrase conditionnelle suivant la condition , cette phrase doit être vraie pour que le déclencheur soit placé sur la chaîne . <i>Exemple</i> : Sona, Harmonieuse indique : « À la fin de votre tour, si je suis sur un champ de bataille, préparez jusqu'à 4 runes alliées. » La condition de sa compétence déclenchée sera remplie lors de l'étape de fin de tour, mais la compétence déclenchée ne sera placée sur la chaîne que si elle se trouve sur un champ de bataille lorsque la condition est remplie.
383.3.f.	Certaines compétences déclenchées se déclenchent « une fois par tour ».
383.3.f.1.	Lorsque la condition est remplie, le joueur qui contrôle la source de la compétence déclenchée peut choisir de la placer sur la chaîne.
383.3.f.2.	S'il choisit de ne pas le faire, la compétence n'est pas déclenchée pendant ce tour.
383.4.	Certaines conditions sont couramment utilisées et structurées de manière à définir explicitement leur utilisation ainsi que d'autres propriétés de l' effet qui leur est associé.
383.4.a.	Les effets d'entrée en jeu sont des compétences déclenchées avec pour condition que l' élément permanent possédant l' effet de jeu soit joué sur le plateau.
383.4.a.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque vous me jouez... » pour les unités et « Lorsque vous jouez ceci... » pour les équipements .
383.4.a.2.	Ces compétences déclenchées sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après que l' élément permanent auquel ces effets correspondent a été finalisé et entre sur le plateau.
383.4.a.3.	Ces compétences déclenchées peuvent être appelées effets d'entrée en jeu.
383.4.a.4.	Les compétences qui se déclenchent lorsqu'un autre élément est joué ne sont pas considérées comme des effets d'entrée en jeu.
383.4.b.	Les effets de ciblage sont des compétences déclenchées avec pour condition qu'un élément de jeu soit ciblé.
383.4.b.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque vous me choisissez... » ou « Lorsque vous choisissez un [Élément de jeu]... »
383.4.b.2.	Ces compétences déclenchées sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après qu'un sort ou une compétence ciblant un élément de jeu approprié a été finalisé .
383.4.b.3.	Bien que ces compétences ont le verbe « choisir » dans leur condition , elles se déclenchent spécifiquement lorsqu'un élément de jeu approprié est ciblé . <i>Voir règle 355.6. Ciblage pour plus d'informations.</i>

383.4.b.4.	Ces compétences déclenchées peuvent être désignées comme des effets de ciblage .
383.4.c.	Les effets de conquête sont des compétences déclenchées avec une condition liée à la participation d'une unité à la conquête réussie d'un champ de bataille
383.4.c.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque je conquiers... » et « Lorsque vous conquérez... »
383.4.c.2.	Cette catégorie de compétences déclenchées englobe uniquement celles qui sont déclenchées par des unités présentes lors de l'action conquête , ou par des compétences faisant référence au joueur ayant effectué l'action conquête .
383.4.c.2.a.	Les compétences de conquête des unités sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après que la ou les unités auxquelles ces effets correspondent sont présentes sur un champ de bataille lorsqu'un joueur en prend le contrôle et gagne 1 point grâce à la conquête .
383.4.c.2.b.	Les compétences de conquête de tous les éléments qui font référence au joueur conquérant sont placées sur la chaîne en tant qu' objet en attente lorsque la condition demandant au joueur qui contrôle la source déclenchante a effectué une conquête et obtenu 1 point de victoire est remplie.
383.4.c.2.c.	Si le fait de gagner un point grâce à la conquête est annulé ou remplacé de quelque manière que ce soit, l' effet de conquête se déclenche tout de même.
383.4.c.3.	Ces compétences déclenchées peuvent être appelées effets de conquête.
383.4.d.	Les effets d'occupation sont des compétences déclenchées avec une condition liée à la présence d'une unité sur un champ de bataille pendant la phase de départ lorsqu'un joueur marque des points grâce à l' occupation .
383.4.d.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque j'occupe... » ou « Lorsque vous occupez... ».
383.4.d.2.	Cette catégorie de compétences déclenchées englobe uniquement celles qui sont déclenchées par des unités présentes lors de l'action occupation , ou par des compétences faisant référence au joueur ayant effectué l'action occupation .
383.4.d.2.a.	Les compétences d'occupation des unités sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après que l' unité à laquelle ces effets correspondent est présente sur un champ de bataille lorsqu'un joueur en maintient le contrôle et gagne 1 point grâce à l' occupation au moment de sa phase de départ .
383.4.d.2.b.	Les compétences d'occupation de tous les éléments qui font référence au joueur occupant sont placées sur la chaîne en tant qu' objet en attente lorsque la condition demandant au joueur qui contrôle la source déclenchante a effectué une occupation et obtenu 1 point est remplie.
383.4.d.2.c.	Si le fait de gagner un point grâce à l' occupation est annulé ou remplacé de quelque manière que ce soit, l' effet d'occupation se déclenche tout de même.
383.4.d.3.	Ces compétences déclenchées peuvent être appelées effets d'occupation.
383.4.e.	Les déclencheurs d'attaque sont des compétences déclenchées qui se déclenchent lorsqu'une unité obtient la désignation d' attaquant pour la première fois lors d'un combat.

383.4.e.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque j'attaque... ».
383.4.e.2.	Ces compétences déclenchées sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après que l' unité à laquelle ces effets correspondent a gagné la désignation d' attaquant durant le combat .
383.4.e.2.a.	Ces déclencheurs ne verront leur condition vérifiée qu'une seule fois par combat, même si une unité peut obtenir et perdre la désignation d' attaquant plusieurs fois au cours du même combat.
383.4.e.2.b.	Si la condition de déclenchement contient d'autres exigences en plus de l'attaque et si ces exigences ne sont pas remplies lorsque l'unité obtient la désignation d' attaquant , elle ne se déclenchera pas lors de ce combat.
383.4.e.3.	Ces compétences déclenchées peuvent être appelées déclencheurs d'attaque .
383.4.f.	Les déclencheurs de défense sont des compétences déclenchées qui se déclenchent lorsqu'une unité obtient la désignation de défenseur pour la première fois lors d'un combat.
383.4.f.1.	Ceux-ci sont généralement formulés ainsi : « Lorsque je défends... ».
383.4.f.2.	Ces compétences déclenchées sont placées sur la chaîne en tant qu' objets en attente après que l' unité à laquelle ces effets correspondent a gagné la désignation de défenseur durant le combat .
383.4.f.2.a.	Ces déclencheurs ne verront leur condition vérifiée qu'une seule fois par combat, même si une unité peut obtenir et perdre la désignation de défenseur plusieurs fois au cours du même combat.
383.4.f.2.b.	Si la condition de déclenchement contient d'autres exigences en plus de la défense et si ces exigences ne sont pas remplies lorsque l'unité obtient la désignation de défenseur , elle ne se déclenchera pas lors de ce combat.
383.4.f.3.	Ces compétences déclenchées peuvent être appelées déclencheurs de défense .
384.	Présence sur les permanents
384.1.	Généralement actives lorsqu'elles sont sur le plateau .
384.2.	Les conditions des compétences déclenchées des permanents ne peuvent être évaluées que lorsqu'ils sont sur le plateau .
385.	Présence sur les cartes en dehors du plateau
385.1.	Les compétences déclenchées des cartes en dehors du plateau dépendent du niveau d'information de la zone dans laquelle elles se trouvent.
385.2.	Les compétences déclenchées qui sont en dehors du plateau décriront elles-mêmes leur fonctionnement. <i>Exemple</i> : La compétence déclenchée « Lorsque vous conquérez, vous pouvez défausser 1 carte pour renvoyer cette carte de votre défausse dans votre main. » se déclenche lorsque la carte sur laquelle elle se trouve est dans la défausse, et nulle part ailleurs.
386.	Déclencheurs réflexes
387.	Les déclencheurs réflexes sont un type de compétence déclenchée qui créent un ou plusieurs objets de chaîne lorsque leur condition est remplie.
387.1.	Les déclencheurs réflexes utilisent les formulations « Faites ceci : » ou « Faites l'une des actions suivantes : ».
387.1.a.	« Faites ceci » peut être suivi de « N fois ». Le déclencheur réflexe sera donc ajouté à la

	chaîne N fois lorsque sa condition est remplie.
387.2.	Les déclencheurs réflexes sont précédés de leurs conditions, le cas échéant. Si aucune condition n'est présente dans la compétence, alors le déclencheur réflexe est toujours ajouté à la chaîne.
387.3.	Si elle est présente, la condition d'un déclencheur réflexe suit le même format qu'une compétence déclenchée .
388.	Les déclencheurs réflexes utilisent la chaîne.
388.1.	Une nouvelle compétence est créée et ajoutée à la chaîne en tant qu' objet en attente . <i>Voir règle 398. Jouer ou activer des compétences pour plus d'informations.</i>
388.2.	Si un déclencheur réflexe crée plus d'un objet en attente , il les crée tous dans l'ordre, mais ne va pas au-delà de la première étape consistant à les ajouter à la chaîne. <i>Voir règle 398. Jouer ou activer des compétences pour plus d'informations.</i>
389.	Compétences décalées
390.	Les compétences décalées sont un type de compétence dont la condition de déclenchement identifie un moment précis pendant un tour ou un événement spécifique pouvant survenir durant une période déterminée.
390.1.	Les compétences décalées peuvent être de tout autre type de compétence , et possèdent toutes les propriétés de ce type en plus des propriétés des compétences décalées .
390.2.	Les déclencheurs décalés sont des compétences déclenchées que l'on peut reconnaître à la description d'un moment précis du tour, ou à la structuration d'une compétence déclenchée comportant une période temporelle spécifique comme restriction.
390.3.	Les remplacements décalés sont des effets de remplacement que l'on peut reconnaître par le fait qu'ils remplacent un effet à un moment précis, ou « la [Xe] fois » dans la description de l'effet lorsqu'il se résout.
390.4.	Les compétences passives décalées sont des compétences passives qui ne s'appliquent que pendant une période spécifiée. Le moment où la compétence passive décalée s'applique sera pris en compte dans l'effet qui l'active.
390.5.	Les compétences liées décalées sont des compétences liées qui sont générées par une autre compétence et qui font référence à cette compétence ou aux éléments de jeu qu'elle affecte. Les compétences liées décalées ne dépendent pas nécessairement d'une période précise mais sont plutôt définies par la compétence à laquelle elles sont liées.
390.5.a.	Si cette compétence affecte un élément de jeu , la période de compétence liée décalée durera tant que cet élément de jeu se trouve dans une zone appropriée.
390.5.b.	Si la compétence liée décalée fait référence à la source des compétences
Ref1391.	Les compétences décalées se résolvent ou sont actives exactement comme la compétence qu'elles améliorent, mais uniquement pendant la période spécifiée dans l'effet ayant créé la compétence décalée . <i>Exemple</i> : Le Tome corvus indique : « Le prochain sort que vous jouez pendant ce tour inflige 1 point de dégâts bonus ». Il s'agit d'une compétence passive décalée qui ajoute passivement 1 dégât uniquement au prochain sort joué. Le prochain sort correspond à un moment précis, et le point de dégâts bonus est une compétence passive. <i>Exemple</i> : Guillotine noxienne indique : « Choisissez une unité. La prochaine fois qu'elle subit des dégâts pendant ce tour, éliminez-la. » Le moment où l'unité choisie subit des dégâts est la période spécifiée, et l'éliminer constitue la condition d'une compétence déclenchée décalée .
392.	Les compétences décalées ne sont pas associées à des unités ou à des équipements , elles sont créées par d'autres compétences ou sorts . Ainsi, elles sont déclenchées lorsque leur condition et/ou la période spécifiée

	survient, que la source de la compétence décalée soit toujours sur le plateau ou non.
393.	Compétences liées
394.	Les compétences liées désigne un ensemble de compétences dont une ou plusieurs des compétences font référence à une autre compétence de l'ensemble.
395.	Pour qu'un ensemble de compétences soit lié , il doit être présent dans le texte d'effet ou de description du même élément de jeu, ou être conféré par la même source à un autre élément de jeu.
396.	Les compétences liées peuvent contenir des compétences composantes de tout type.
397.	Une compétence liée composante qui fait référence à un élément de jeu affecté par une autre compétence de l'ensemble ne peut interagir qu'avec des éléments de jeu affectés par les compétences auxquelles il est lié .
398.	Jouer ou activer des compétences
399.	Jouer ou activer des compétences suit les mêmes étapes que jouer des cartes.
400.	Les compétences ajoutées à la chaîne deviennent des objets en attente jusqu'à ce qu'elles terminent les étapes de jeu .
400.1.	Lorsqu'une compétence termine les étapes de jeu, elle devient un objet de chaîne , tout comme un sort .
400.2.	Lorsqu'une compétence avec l'action [Ajout] est finalisée, elle se résout immédiatement au lieu de devenir un objet de chaîne , comme une unité ou un équipement .
401.	1. Activer ou déclencher la compétence
401.1.	Ajoutez un objet en attente à la chaîne représentant la compétence qui est en cours d'activation ou de déclenchement. Bien que cet objet de chaîne ne dispose pas de carte qui le représente, cela créera un état fermé . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
401.2.	S'il y a actuellement un effet de jeu en cours de résolution, continuez à résoudre l'effet de jeu au lieu de poursuivre les étapes suivantes.
402.	2. Faire les choix nécessaires
402.1.	Faites les choix nécessaires pour cette compétence, tels que les cibles, les modes ou toute autre décision pertinente. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
402.2.	Si aucune option valide n'est disponible pour une compétence activée , elle ne peut pas être activée.
402.3.	S'il n'y a pas suffisamment d'options pour effectuer des choix valides pour une compétence déclenchée qui a été placée sur la chaîne, retirez-la maintenant de la chaîne. Elle n'est alors plus un objet en attente et ne deviendra jamais un objet de chaîne .
402.3.a.	Cette compétence n'est pas considérée comme contrée.
402.3.b.	S'il existe des options valides parmi lesquelles choisir, le joueur qui contrôle la compétence doit les choisir. Le joueur ne peut pas refuser de jouer un déclencheur .
403.	3. Déterminer le coût total
403.1.	Déterminez le coût de base de la compétence .
403.1.a.	Les compétences activées ont un coût indiqué avant le « : » dans leur texte.

403.1.b.	Les compétences déclenchées n'ont généralement pas de coût de base associé lorsqu'elles sont placées sur la chaîne en raison de leurs conditions.
403.1.b.1.	Si une compétence déclenchée comporte un coût dans ses instructions (par exemple « [Faites X] pour [faire Y] »), ce coût est considéré comme le coût de base. <i>Voir règle 742.1 pour plus d'informations sur le coût dans les instructions.</i>
403.2.	Appliquez les augmentations et diminutions de coût résultant des choix effectués à l'étape précédente. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
403.3.	Appliquez toute autre augmentation ou diminution de coût si nécessaire. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
404.	4. Payer les coûts
404.1.	Payez les coûts déterminés à l'étape précédente. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
404.2.	À ce stade, les joueurs peuvent refuser de payer pour les compétences déclenchées ayant entraîné un coût. Si cela se produit, la compétence n'est plus un objet en attente et est retirée de la chaîne. Elle ne deviendra donc jamais un objet de chaîne .
404.2.a.	Cette compétence n'est pas considérée comme contrée.
405.	5. Vérifier la légitimité
405.1.	Assurez-vous que les cibles de la compétence sont toujours valides.
405.2.	Assurez-vous que l'effet de la compétence ne crée pas une situation invalide. Si c'est le cas, résolvez la situation de la même manière que vous résoudriez la situation invalide créée par une carte . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
406.	6. Jouer la séquence
406.1.	Cette compétence n'est plus en attente .
406.2.	Cette compétence devient un objet de chaîne .
406.3.	S'il y a d'autres objets en attente sur la chaîne, le joueur qui les contrôle effectue maintenant les étapes restantes du jeu.
406.4.	Les autres joueurs ont la possibilité de jouer des Réactions avant la résolution des sorts. <i>Voir règle 327. Chaînes pour plus d'informations.</i>
406.5.	Sinon, exécutez la compétence comme un sort , puis retirez l' objet de chaîne de la chaîne.
407.	Actions de jeu
408.	Les actions de jeu sont des actions que les joueurs peuvent réaliser à n'importe quel moment de la partie.
409.	Un joueur ne peut réaliser des actions que pendant son tour, sauf indication contraire ou s'il est invité à agir.
410.	Il existe deux types d' actions de jeu :
410.1.	Actions facultatives
410.1.a.	Une action facultative est une action de jeu qui peut être réalisée à n'importe quel moment au cours du tour d'un joueur pendant un état neutre ouvert . <i>Voir règle 307. Différents états du tour pour plus d'informations.</i>

410.1.b.	Un joueur peut réaliser autant d' actions facultatives qu'il le souhaite parmi celles qui lui sont possibles pendant son tour.
410.1.b.1.	Tant que les conditions, le cas échéant, sont remplies.
410.1.b.2.	Tant que les coûts, le cas échéant, sont payés.
410.1.b.3.	Tant que ça ne donne pas lieu à des actions interdites ou à des états de jeu interdits. <i>Exemple</i> : Un joueur ne peut pas utiliser l'action facultative du déplacement standard pour déplacer une unité vers un champ de bataille sur lequel il y a des unités contrôlées par deux autres joueurs.
410.2.	Actions limitées
410.2.a.	Une action limitée est une action de jeu qu'un sort, une compétence ou les circonstances du développement d'un tour poussent un joueur à réaliser. Un joueur ne peut pas réaliser ces actions quand il le désire.
410.2.b.	Ces actions ne peuvent être réalisées que lorsqu'un joueur en reçoit l'instruction lors de l'exécution d'un effet ou lors d'occasions spécifiées pendant son tour. <i>Exemple</i> : Un joueur peut piocher une carte pendant l' étape de pioche de la phase de départ de son tour ou lorsqu'il en reçoit l'instruction par un sort ou une compétence. Il ne peut pas choisir de piocher à un autre moment.
411.	Responsabilité
411.1.	Les actions de jeu peuvent relever de la responsabilité d'un seul joueur au maximum. Le joueur qui effectue l' action de jeu est responsable de celle-ci.
411.2.	Dans le cas où une action de jeu est effectuée par les procédures du jeu et non par un joueur, cette action de jeu n'est la responsabilité d'aucun joueur.
411.3.	Certaines règles attribuent aux joueurs la responsabilité d' actions de jeu dont ils ne sont normalement pas responsables.
411.4.	Si une compétence se déclenche lorsque « vous » faites quelque chose, elle se déclenche lorsqu'une action de jeu dont vous êtes responsable se produit. <i>Exemple</i> : Un équipement indique : « Lorsque vous déplacez une unité ennemie, vous pouvez épuiser ceci pour l'[Étourdir]. » Il se déclenche chaque fois qu'une action de déplacement dont vous êtes responsable fait bouger une unité ennemie. Si un adversaire joue un sort indiquant « Choisissez un champ de bataille. Chaque joueur peut déplacer une unité qu'il ne contrôle pas vers ce champ de bataille », et si un joueur qui contrôle l'équipement choisit de déplacer une unité ennemie, son équipement se déclenche.
411.5.	Notez que certaines actions de jeu , en particulier l'élimination, peuvent être attribuées à des sorts et des compétences. Cette attribution n'est pas la même que la responsabilité qu'un joueur donné a pour l'action de jeu d'élimination.
411.5.a.	Les actions de jeu sont attribuées aux sorts et compétences, et les joueurs en portent la responsabilité.
412.	Types d'actions
413.	Piocher
413.1.	Piocher une carte consiste à prendre une carte d'une zone et à l'ajouter à la main du joueur.
413.1.a.	Sauf indication contraire, la pioche se fait dans le deck principal .
413.2.	Il s'agit d'une action limitée .

413.2.a.	Chaque joueur pioche 1 carte pendant l' étape de pioche de sa phase de départ .
413.2.b.	Un joueur peut piocher des cartes lorsqu'il en reçoit l'instruction par d'autres effets de jeu.
413.3.	Quand l'instruction de piocher est donnée, elle suit la formulation « Piochez X carte(s) ».
413.4.	Si vous devez piocher plus de cartes qu'il n'en reste dans votre deck principal , réalisez les étapes suivantes :
413.4.a.	Piochez autant de cartes que possible.
413.4.b.	Réalisez une exténuation . <i>Voir règle 431. Exténuation pour plus d'informations.</i>
413.4.c.	Piochez le nombre de cartes qu'il vous manque pour compléter votre action de pioche .
414.	Épuiser
414.1.	Épuiser est une action qui indique qu'un élément de jeu du plateau autre qu'un sort a été « dépensé ».
414.1.a.	Pour indiquer qu'une carte est épuisée, faites-la pivoter de 90 degrés dans le sens contraire de sa position préparée , afin que la carte soit à l'horizontale devant vous.
414.1.b.	Une unité qui est déjà épuisée ne peut pas être épuisée à nouveau.
414.1.c.	Si une unité reçoit pour instruction d'être épuisée alors qu'elle est déjà épuisée , rien d'autre ne se passe.
414.2.	« Épuisé » est un état propre aux éléments de jeu du plateau auquel d'autres effets de jeu et règles peuvent faire référence.
414.3.	Il s'agit d'une action limitée .
414.3.a.	La plupart des actions demandant qu'un élément soit épuisé seront des coûts à payer pour des compétences activées ou des actions facultatives . <i>Exemple</i> : Pour réaliser un déplacement standard, une unité doit s'épuiser.
414.4.	Lorsque la nécessité d' épuiser une carte apparaît comme coût , l'action doit pouvoir être complétée afin que le coût soit payé. <i>Exemple</i> : Un sort indique « Comme coût supplémentaire pour jouer ceci, vous pouvez épuiser une unité alliée comme coût supplémentaire. » Une unité alliée épuisée ne peut pas être épuisée à nouveau pour payer ce coût supplémentaire, et le coût supplémentaire n'a donc pas été payé.
414.5.	Pour les compétences, le symbole d'épuisement représente le coût « épuisez ceci » ou « épuisez-moi ». Il ressemble à une carte qui pivote à l'horizontale.
415.	Préparer
415.1.	Préparer est une action qui indique qu'un élément de jeu du plateau autre qu'un sort est prêt à être utilisé.
415.1.a.	Pour indiquer qu'une carte est préparée, faites-la pivoter de 90 degrés dans le sens contraire de sa position épuisée , afin que la carte soit à la verticale devant vous.
415.1.b.	Une unité qui est déjà préparée ne peut pas être préparée à nouveau.
415.1.c.	Si une unité reçoit pour instruction d'être préparée alors qu'elle est déjà préparée , rien d'autre ne se passe.
415.2.	« Préparé » est un état propre aux éléments de jeu du plateau auquel d'autres effets de jeu et règles

	peuvent faire référence.
415.3.	Il s'agit d'une action limitée .
415.3.a.	Un joueur prépare tous les éléments de jeu autres que des sorts qu'il contrôle pendant l' étape de préparation au début de la phase de départ de son tour.
415.3.b.	Les joueurs peuvent également préparer leurs éléments de jeu du plateau lorsque des effets ou des instructions de sorts leur disent de le faire.
416.	Recycler
416.1.	Recycler des cartes est l'action grâce à laquelle un joueur prend une ou plusieurs cartes d'une zone spécifique et les met en dessous du deck correspondant.
416.1.a.	Les cartes du deck principal sont recyclées dans le deck principal .
416.1.b.	Les runes sont recyclées dans le deck de runes .
416.1.c.	Chaque joueur recycle des cartes dans son propre deck principal et son propre deck de runes , quel que soit le joueur à qui l'action recycler est demandée.
416.2.	Il s'agit d'une action limitée .
416.2.a.	Un joueur doit recycler des cartes depuis les zones spécifiées lorsqu'il en reçoit l'instruction par des effets de jeu ou des coûts.
416.3.	Lorsque Recycler un élément est indiqué comme étant un coût , l'action doit pouvoir être réalisée pour que le coût soit payé. <i>Exemple</i> : Vi, Destructrice a la compétence « Recyclez 1 carte de votre défausse : octroyez-moi +1 [M] pendant ce tour. » À chaque fois qu'un joueur active la compétence, il doit recycler 1 carte de sa défausse pour payer son coût. Si le joueur n'a pas de carte dans sa défausse, il ne peut pas activer la compétence, car il est incapable d'en payer le coût.
416.4.	Lorsque recycler fait partie d'un effet, le joueur doit recycler autant de cartes que possible depuis les zones spécifiées.
416.5.	Si 2 cartes ou plus sont recyclées simultanément dans le deck principal , elles sont placées en dessous de ce deck dans un ordre aléatoire. <i>Exemple</i> : Collecteur de camelote a la compétence « Recyclez 3 cartes de votre défausse, [1], [E] : piochez 1 carte. » Pour payer le coût d'activation de cette compétence, le joueur qui la contrôle choisit 3 cartes de sa défausse et les place en dessous de son deck principal dans un ordre aléatoire.
416.5.a.	Si 2 cartes ou plus sont recyclées simultanément dans le deck de runes , elles sont placées en dessous de ce deck dans l'ordre de préférence de leur propriétaire.
416.6.	Quand l'instruction de recycler est donnée, elle suit parfois la formulation « Recyclez X de votre [Zone] ». Ce qui signifie que le joueur qui reçoit l'instruction doit prendre X cartes au choix dans la zone appropriée et les recycler. <i>Exemple</i> : Dr. Mundo, Expert a la compétence « Au début de votre phase de départ, recyclez 3 cartes de votre défausse. » Lorsque la compétence est résolue, le joueur qui la contrôle recycle 3 cartes de sa défausse. Si la défausse du joueur contient moins de 3 cartes, le joueur en recycle autant que possible.
417.	Infliger
417.1.	Les sorts, unités, compétences et autres effets de jeu peuvent infliger des dégâts aux unités.
417.1.a.	Attribuer des dégâts lors de l'étape des dégâts de combat n'est pas la même chose qu' infliger des dégâts , mais les dégâts seront infligés une fois l'attribution terminée.

417.1.b.	Pour infliger des dégâts à des unités , marquez le montant spécifié de dégâts sur l' unité .
417.1.c.	Les dégâts sont marqués sur chaque unité individuellement.
417.1.d.	Des dégâts peuvent être infligés à plus d'une unité en même temps.
417.1.e.	Un montant valide de dégâts est un montant entier positif supérieur ou égal à 1 dégât .
417.1.e.1.	<p>Seuls les dégâts valides sont infligés.</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité possède « Quand je subis des dégâts, octroyez-moi +2 [M] pendant ce tour. » Un sort est joué qui bloque les 3 prochains points de dégâts que l'unité subirait. Si un joueur utilise Rayon Hextech en ciblant l'unité, celle-ci ne subira aucun dégât et sa compétence déclenchée ne s'activera pas. Si ce joueur avait joué Rayon du Néant à la place, cela aurait infligé 1 point de dégât et déclenché la compétence.</p> <p><i>Exemple</i> : Une unité est présente au Portail du Néant. Un sort est joué qui bloque les 3 prochains points de dégâts que l'unité subirait. Si un joueur utilise Rayon Hextech en ciblant l'unité, celle-ci ne subira aucun dégât. Pour appliquer les dégâts bonus du Portail du Néant, l'action de jeu Infliger devrait avoir lieu, et Rayon Hextech n'a infligé aucun dégât.</p>
417.2.	Seuls les dégâts peuvent être infligés .
417.3.	Infliger des dégâts est une action limitée .
417.3.a.	Attribuer des dégâts permet d'infliger des dégâts sans avoir à infliger des dégâts . <i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
417.4.	Infliger peut avoir la propriété intrinsèque de dégâts bonus .
417.5.	Dégâts bonus est une propriété accordée à l'action d' infliger et modifie la quantité de dégâts distribuée par cette action. <i>Voir règle 712. Dégâts bonus pour plus d'informations.</i>
417.6.	Les actions Infliger peuvent provenir d'une ou de plusieurs sources.
417.6.a.	Si un effet de jeu ne précise pas de source, l'effet de jeu décrivant l'action Infliger est la source. <i>Exemple</i> : Rayon du Néant est un sort qui indique : « Infligez 4 dégâts à une unité sur un champ de bataille. Piochez 1 carte. » Les dégâts que Rayon du Néant vous demande d'infliger sont infligés par Rayon du Néant.
417.6.b.	Si un effet de jeu précise une source, alors cette source est considérée comme l'origine des dégâts pour cette action Infliger .
417.6.b.1.	Les unités et les sorts peuvent être la source de dégâts pour les actions Infliger .
417.6.b.2.	Les compétences peuvent être la source de dégâts pour les actions Infliger .
417.6.b.2.a.	Lorsqu'une compétence est la source de dégâts pour une action Infliger , cela s'ajoute au sort ou à l'unité ayant créé cette compétence. <i>Exemple</i> : La Baliste de fer est un équipement qui indique « [E] : infligez 2 dégâts à une unité sur un champ de bataille. » Ces dégâts sont infligés à la fois par un équipement et par une compétence.
417.6.b.3.	Lorsqu'un sort ou une compétence précise qu'une unité est la source des dégâts pour l'action Infliger , cela ne s'ajoute pas au sort ou à la compétence qui l'a spécifiée. <i>Exemple</i> : Défi est un sort qui indique : « Choisissez une unité alliée et une

	<p>unité ennemie. Elles s'infligent mutuellement des dégâts équivalents à leur puissance. » Les dégâts infligés par Défi sont infligés par les unités choisies, et non par Défi.</p>
417.6.c.	<p>Les dégâts infligés à la suite d'une assignation pendant le combat ont pour source les unités.</p>
417.6.c.1.	<p>Les dégâts attribués, puis infligés, aux attaquants ont les défenseurs comme source, et inversement.</p>
417.7.	<p>Les actions Infliger peuvent répartir des dégâts dans le cadre d'actions de combat ou d'actions hors combat.</p>
418.	<p>Soigner</p>
418.1.	<p>La suppression des dégâts infligés aux unités correspond à un soin.</p>
418.1.a.	<p>Si les dégâts sont supprimés pour quelque raison que ce soit, cela est considéré comme un soin.</p>
418.2.	<p>Plus d'une unité peut être soignée en même temps.</p>
418.3.	<p>Un soin est une action limitée.</p>
418.3.a.	<p>Les joueurs ne peuvent soigner des unités que lorsque des effets de jeu le leur indiquent, ou à des moments précis du tour.</p>
419.	<p>Jouer</p>
419.1.	<p>Un joueur joue des cartes en les plaçant sur la chaîne et en les mettant en file d'attente avant d'être finalisées. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i> <i>Voir règle 337. Finaliser pour plus d'informations.</i></p>
419.1.a.	<p>Par défaut, un joueur ne peut jouer des cartes que depuis sa main ou depuis la zone de champion élu.</p>
419.2.	<p>Il s'agit d'une action facultative.</p>
419.2.a.	<p>Tant qu'un joueur a les ressources nécessaires pour payer les coûts associés aux cartes et dispose de choix valides à réaliser avec ses cartes, il peut continuer de jouer des cartes.</p>
419.3.	<p>Certains effets de jeu peuvent mener à des situations où des cartes sont jouées pendant leur résolution.</p>
419.3.a.	<p>Dans ce cas de figure, jouer est une action limitée.</p>
419.3.b.	<p>Suivez toutes les étapes normales pour jouer une carte, en suivant les instructions de l'effet de jeu qui crée cet effet de jeu limité.</p>
419.3.c.	<p>Si aucune carte éligible ne peut être jouée lorsque l'instruction est donnée de jouer une carte de cette façon, rien ne se passe et la résolution se poursuit.</p>
419.4.	<p>Certaines compétences se déclenchent lorsque des cartes sont jouées ou bien après avoir vérifié si certaines cartes ont été jouées.</p>
419.4.a.	<p>Ces compétences se déclenchent lorsque l'action de jouer une carte a été <i>complétée</i> par la résolution de la carte.</p>
419.4.b.	<p>Si un effet de jeu empêche la résolution de la carte (par exemple parce que la carte a été contrée), la carte n'a pas été jouée et aucune compétence qui se déclencherait en jouant des cartes n'est déclenchée.</p>

		<i>Voir règle 425. Contrer pour plus d'informations.</i>
420.	Déplacer	
420.1.		Un déplacement est l'action grâce à laquelle un élément de jeu se déplace entre deux endroits sur le plateau . <i>Voir règle 440. Déplacement pour plus d'informations.</i>
420.2.		Un déplacement est une action limitée .
420.2.a.		Les joueurs ne peuvent déplacer des éléments de jeu que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu ou des coûts.
420.2.b.		Le déplacement standard inhérent aux unités peut aussi causer un déplacement . <i>Voir règle 144 pour plus d'informations sur le déplacement standard.</i>
420.3.		Le déplacement standard inhérent aux unités est une action facultative .
420.3.a.		Le coût à payer est d' épuiser une ou plusieurs unités .
420.3.b.		L' effet est de déplacer ces unités .
421.	Cacher	
421.1.		Cacher une carte est l'action de la placer, face cachée, sur un champ de bataille que vous contrôlez.
421.2.		Cacher est une action facultative .
421.2.a.		Le mot-clé Caché permet à un joueur de payer un coût pour caler une carte lorsqu'il a une carte dotée de ce mot-clé en main ou dans une zone de champion et qu'il remplit les conditions requises. <i>Voir règle 811. Cacher pour plus d'informations.</i>
421.3.		Les cartes qui sont face cachée sur un champ de bataille sont sujettes à des conditions et des propriétés définies par l'effet qui a permis de les placer là. <i>Exemple</i> : Une des propriétés du mot-clé Caché permet aux cartes dotées de ce mot-clé qui ont été cachées par des joueurs d'être jouées pour un coût de [0] lors d'un tour ultérieur.
421.4.		Si une carte face cachée doit changer de zone ou si la partie prend fin, son propriétaire la révèle à tous les joueurs. <i>Voir règle 128. Confidentialité pour plus d'informations.</i>
422.	Défausser	
422.1.		Défausser une carte est l'action de la déplacer de la main d'un joueur directement dans sa défausse sans activer ou exécuter sa description de manière normale.
422.1.a.		Le joueur qui réalise l'action choisit quelles cartes envoyer dans sa défausse , et peut utiliser des informations privées pour le faire.
422.1.b.		Les compétences « Lorsque vous me défaussez » et autres compétences déclenchées qui se déclenchent après qu'une carte est défaussée sont exécutées lorsque la défausse a lieu.
422.2.		Défausser est une action limitée .
422.2.a.		Les joueurs ne doivent défausser des cartes que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu ou des coûts.
422.3.		Lorsque la nécessité de défausser une carte apparaît comme coût , l'action doit pouvoir être complétée afin que le coût soit payé. <i>Exemple</i> : Une carte a la compétence « Défaussez 2 cartes : infligez 2 dégâts à une unité sur

	un champ de bataille. » Pour activer la compétence, le joueur qui contrôle la carte doit avoir au moins 2 cartes dans sa main et être en mesure de les défausser.
422.4.	Lorsque défausser fait partie d'un effet, le joueur doit défausser autant de cartes que possible de sa main. Si le joueur reçoit pour instruction de défausser plus de cartes qu'il n'en a en main, les instructions demandant de défausser davantage de cartes sont ignorées. <i>Exemple</i> : Agent infiltré a la compétence « [Agonie][>] Défaussez 2 cartes, puis piochez 2 cartes. (L'effet s'active à ma mort.) » Si le joueur qui contrôle Agent infiltré a 2 cartes ou plus en main, il doit en défausser 2. Si le joueur a 1 carte en main, il en défausse 1, et ignore les instructions de défausse supplémentaires. Si le joueur n'a aucune carte en main, il ignore complètement les instructions de défausse. Quel que soit le nombre de cartes que le joueur a été capable de défausser, il en pioche ensuite 2.
422.5.	Cette action suit la formulation « défaussez X ».
423.	Étourdissement
423.1.	Étourdir est l'action de choisir une ou plusieurs unités sur le plateau et de les rendre étourdi .
423.1.a.	L' étourdissement est un état binaire. Soit une unité est étourdie , soit elle ne l'est pas.
423.1.a.1.	Une unité qui est étourdie ne peut pas être étourdie à nouveau. <i>Exemple</i> : Héraut de l'éclipse a la compétence « Lorsque vous étourdissez une unité ennemie, préparez-moi et octroyez-moi +1 [M] pendant ce tour. » Le joueur qui le contrôle joue un sort qui indique « Étourdissez une unité. » Le joueur peut choisir une unité qui est déjà étourdie, mais s'il le fait, la compétence du Héraut de l'éclipse ne sera pas déclenchée.
423.1.a.2.	Les unités étourdi perdent leur statut étourdi au début de la prochaine étape de fin de tour .
423.1.b.	Lorsqu'une unité est étourdie , sa puissance ne contribue pas aux dégâts dans la phase de dégâts en combat. <i>Voir règle 460. L'étape des dégâts de combat pour plus d'informations.</i>
423.1.c.	Lorsqu'une unité est étourdie , des dégâts égaux ou supérieurs à sa puissance totale doivent toujours lui être appliqués pour l'éliminer.
423.2.	L' étourdissement est une action limitée .
423.2.a.	Les joueurs ne peuvent étourdir des unités que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
424.	Révéler
424.1.	Révéler est l'action grâce à laquelle une carte est présentée à tous les joueurs depuis une zone à laquelle un ou plusieurs joueurs n'ont pas accès ou dont ils n'ont pas les informations.
424.1.a.	Révélé est un état temporaire et n'est pas une zone.
424.1.a.1.	D'autres cartes, dont des cartes qui sont révélées, peuvent mentionner l'action d'être révélées .
424.1.a.2.	Les cartes restent dans la zone depuis laquelle elles sont révélées . <i>Exemple</i> : Si une carte est révélée depuis le dessus du deck principal d'un joueur, elle reste la carte du dessus du deck principal de ce joueur.
424.1.b.	Sauf indication contraire, les cartes révélées ne font rien d'autre que de rendre leurs informations temporairement accessibles à <i>tous les joueurs</i> .
424.2.	Révéler est une action limitée .

424.2.a.	Les joueurs ne peuvent révéler des cartes depuis des zones privées ou secrètes que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu ou des coûts.
424.2.b.	Au cours d'une partie de Riftbound , un joueur peut choisir de montrer des informations privées à un ou plusieurs autres joueurs. Cela ne compte pas comme « révéler » et ne déclenche pas d'effet qui serait déclenché lorsque des cartes sont révélées.
424.3.	Cette action suit la formulation « Révélez des cartes de votre [zone] ». <i>Exemple</i> : L'action « Révélez les 2 cartes du dessus de votre deck principal » serait exécutée en prenant les deux cartes du dessus de votre deck principal et en les présentant à tous les joueurs pour qu'ils puissent clairement les lire et les comprendre. Ensuite, quand tous les joueurs ont eu l'occasion de comprendre les informations révélées, remettez les cartes sur le dessus de votre deck dans le même ordre.
424.4.	Certains effets de jeu peuvent manipuler ou modifier les cartes révélées pendant qu'elles sont révélées .
424.4.a.	Lorsque des cartes sont révélées , ces cartes peuvent être manipulées ou consultées davantage. Leur destination peut même être modifiée avant qu'elles cessent d'être révélées. <i>Exemple</i> : « Révélez les 2 cartes du dessus de votre deck principal. Mettez-en une dans votre main et recyclez l'autre. » serait exécuté en plaçant les deux cartes du dessus de votre deck principal sur la table, et une fois que tous les joueurs présents auront eu l'occasion de les consulter et de les comprendre, vous procéderiez à la sélection de celle qui irait dans votre main. Celle que vous n'avez pas choisie serait alors recyclée en dessous de votre deck principal .
425.	Contrer
425.1.	Contrer est une action grâce à laquelle vous empêchez l'exécution, l'activation ou simplement la mise en jeu d'une carte ou d'une compétence par un joueur.
425.1.a.	Une carte ou une compétence qui est contrée ne fait rien et est supprimée de la chaîne.
425.1.b.	Une carte qui est contrée n'est pas considérée comme ayant été jouée.
425.1.c.	Contrer une carte ne rembourse aucun des coûts payés pour jouer la carte, activer une compétence ou déclencher une compétence.
425.1.c.1.	Cela inclut les coûts supplémentaires.
425.2.	Contrer est une action limitée .
425.2.a.	Les joueurs ne peuvent contrer des cartes et des compétences que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
425.3.	Cette action suit la formulation « Contrez [une carte ou une compétence dans la chaîne] ».
426.	Buff
426.1.	Buffer est l'action grâce à laquelle vous placez un compteur de buff sur une unité . <i>Voir règle 701. Buffs pour plus d'informations.</i>
426.1.a.	Un buff est également un élément de jeu.
426.1.b.	Pour buffer une unité, placez un compteur de buff dessus si elle n'en a pas encore.
426.1.b.1.	Si l'unité dispose déjà d'un compteur de buff , elle n'en reçoit pas un supplémentaire.
426.1.c.	Les unités disposant de compteurs de buff peuvent encore être choisies par des actions qui buffent des unités, mais elles ne seront pas buffées pendant l'exécution. <i>Exemple</i> : Un sort indique « Octroyez un buff à une unité alliée. Ensuite, si elle a

	<p>reçu un buff de cette manière, piochez une carte. » Ce sort placera un compteur de buff sur une unité qui n'en a pas encore, et le joueur qui le contrôle pourra ensuite piocher une carte. Cependant, si le joueur choisit une unité qui dispose déjà d'un compteur de buff, le joueur ne pourra pas piocher de carte.</p>
426.2.	Buffer est une action limitée .
426.2.a.	Les joueurs ne peuvent buffer des unités que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
426.3.	<p>Cette action suit la formulation « Octroyez un buff à [une ou plusieurs unités] ».</p> <p>Par exemple : « Octroyez un buff à une unité. »</p> <p>Par exemple : « Buffez une unité alliée. »</p> <p>Par exemple : « Octroyez un buff à deux unités alliées se trouvant sur le même champ de bataille. »</p>
427.	Bannir
427.1.	<p>Bannir est l'action grâce à laquelle vous déplacez une carte venue de n'importe quelle zone vers la zone de bannissement.</p> <p>Voir règle 107.5. Zone de bannissement pour plus d'informations.</p>
427.2.	Lorsqu'une carte est bannie , elle est placée directement dans la zone de bannissement depuis sa zone d'origine.
427.2.a.	Bannir n'est pas lié à l' élimination .
427.2.b.	Bannir n'est pas lié à la défausse .
427.3.	Des cartes et des effets peuvent faire référence à des cartes qui ont été bannies <i>par le même élément</i> .
427.3.a.	<p>Différentes occurrences d'éléments ou d'effets bannissant des cartes ne font pas référence à d'autres cartes bannies par des éléments du même nom ou des effets venant de cartes ayant le même nom.</p> <p><i>Exemple</i> : Un sort indique « Bannissez la première carte de votre deck principal. Lorsque vous conquérez pendant ce tour, piochez-la. » L'effet de cette carte vous permet de piocher la carte bannie depuis la zone de bannissement si une condition est remplie. Si plusieurs effets de ce type sont joués, chacun se déclenche séparément. Chaque carte sera piochée séparément. Si le joueur du tour passe son tour sans jouer la carte, la carte reste indéfiniment dans la zone de bannissement. Si le même joueur joue une autre copie du même sort, bannit une autre carte et remplit sa condition, il peut jouer la nouvelle carte bannie, mais pas la carte bannie précédemment par l'autre sort.</p> <p>Voir règle 393. Compétences liées pour plus d'informations.</p>
427.4.	Bannir est une action limitée .
427.4.a.	Les joueurs ne peuvent bannir des cartes ou des permanents que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
427.5.	<p>Cette action suit la formulation « Bannissez [un ou plusieurs permanents ou cartes]. »</p> <p>Par exemple : « Bannissez une carte de votre main. »</p> <p>Par exemple : « Bannissez 2 cartes de votre défausse. »</p> <p>Par exemple : « Regardez les 2 premières cartes de votre deck principal. Piochez une d'entre elles et bannissez l'autre. »</p>
428.	Éliminer
428.1.	Éliminer est une action grâce à laquelle un élément permanent se rend dans la défausse depuis le plateau.

428.1.a.	Une élimination peut être passive ou active .
428.1.a.1.	Une élimination active a lieu lorsque l'action est réalisée après en avoir reçu l'instruction par un effet de jeu ou sous la forme d'un coût à payer pour une carte ou une compétence.
428.1.a.1.a.	Ceci est appelé une instruction d'élimination .
428.1.a.1.b.	Lorsqu'une unité dotée d' Agonie doit être placée dans la défausse en raison d'une instruction d'élimination , son Agonie est d'abord ajoutée à la chaîne en tant qu' objet en attente . Notez l'emplacement de l'unité, ses attributs et toute autre information pertinente afin de traiter son Agonie une fois finalisé, avant de terminer cette instruction d'élimination .
428.1.a.2.	Une élimination passive a lieu lorsque l'action a lieu après avoir subi des dégâts mortels ou qu'elle est la conséquence d'un autre état.
428.2.	Lorsqu'un élément permanent est éliminé , il est placé directement vers la défausse depuis son endroit d'origine.
428.2.a.	Un élément est considéré comme étant éliminé si son endroit d'origine était une des zones du plateau.
428.2.b.	Ceci n'est pas une forme de déplacement .
428.3.	Éliminer est une action limitée .
428.3.a.	Les joueurs ne peuvent éliminer des unités que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
428.4.	Éliminer peut également résulter de la résolution d'un nettoyage .
428.5.	Éliminer peut être attribué à un ou plusieurs éléments de jeu .
428.5.a.	L' unité ou l' équipement éliminé est considéré comme ayant été éliminé par cet élément de jeu .
428.5.b.	Un sort ou une compétence contenant une instruction Éliminer est responsable de l' élimination de l' unité ou de l' équipement .
428.5.c.	Lorsqu'une ou plusieurs unités sont éliminées à la suite d'un nettoyage , cette élimination est attribuée au sort ou à la compétence qui a été résolu juste avant ce nettoyage et qui a infligé des dégâts à l' unité ou aux unités . Le joueur responsable de l'action de distribution est responsable de l'action d'élimination.
428.5.d.	Les compétences provenant d' éléments de jeu auxquels sont attribuées des actions d'élimination sont également attribuées à l' élément de jeu qui les a créées. <i>Exemple</i> : Il existe un sort qui indique : « Faites ceci deux fois : infligez 3 dégâts à une unité. » Phénix immortel indique : « Lorsque vous éliminez une unité avec un sort, vous pouvez payer [1][C] pour me jouer de votre défausse. » Un joueur joue le sort alors que Phénix immortel se trouve dans sa défausse. La formulation « Faites ceci » signifie qu'il s'agit d'une compétence déclenchée en interne, qui place deux compétences déclenchées dans la chaîne. Au fur et à mesure que chacune de ces compétences déclenchées se résout, elle inflige des dégâts à l'unité choisie pour cette compétence. Si l'une de ces compétences inflige des dégâts létaux à une unité, à la fois le sort et sa compétence sont considérés comme des sources des dégâts, et ainsi, le sort comme sa compétence reçoivent tous deux l'attribution pour avoir éliminé l'unité. Cela signifie que le contrôleur du sort a éliminé une unité avec un sort, donc la compétence du Phénix immortel se déclenchera.
428.5.e.	Pour éliminer quelque chose « avec » un sort ou une compétence, l'action Éliminer doit être

		attribuée au sort ou à la compétence, le joueur doit contrôler ce sort ou cette compétence, et le joueur doit être responsable de l'action d' élimination .
428.6.		Cette action suit la formulation « Éliminez [un ou plusieurs permanents] ». Par exemple, « Éliminez une unité ennemie. » Par exemple, « Éliminez ceci, [2] : Piochez 1 carte. » Par exemple, « Éliminez tous les équipements. »
429.	Ajouter	
429.1.		Ajouter est l'action grâce à laquelle des ressources sont ajoutées dans la réserve runique d'un joueur.
429.2.		Les sorts, les compétences déclenchées et les compétences activées qui ajoutent des ressources sont résolus immédiatement.
429.2.a.		La priorité et la focalisation ne passeront pas à partir de compétences Ajout en cours de finalisation ou de résolution, et se résoudront avant que tout autre objet en attente dans la chaîne ne soit finalisé.
429.3.		Les compétences activées qui ajoutent des ressources et qui disposent de Réaction peuvent être activées pendant que d'autres compétences ou sorts sont joués ou résolus, à chaque fois que ces compétences et sorts requièrent que des ressources soient dépensées. <i>Exemple</i> : Un joueur peut ajouter de l'énergie ou de l'essence runique grâce à n'importe quel moyen autorisé avant de commencer à jouer un sort. Après avoir initié le processus, au cours de l'étape où les coûts doivent être payés, le joueur peut activer les réactions d'ajout pour ajouter de l'énergie ou de l'essence runique pour payer des coûts.
429.3.a.		Lorsqu'une compétence Ajout est activée de cette manière, elle se finalise et se résout immédiatement, même pendant la résolution de sorts et de compétences.
429.4.		Ajouter est une action limitée .
429.4.a.		Les joueurs ne peuvent ajouter des ressources que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
429.5.		Cette action suit la formulation « Ajoutez [une ou plusieurs ressources] ». Par exemple, « [Ajout] [2]. » signifie « ajoutez 2 énergies. » Par exemple, « [E] : [Ajout] [Y]. » signifie « ajoutez 1 essence runique du domaine de l'Ordre. » Par exemple, « [Ajout] [1] [G]. » signifie « ajoutez 1 énergie et 1 essence runique du domaine du Calme. »
430.	Canaliser	
430.1.		Canaliser est l'action grâce à laquelle un joueur prend une ou plusieurs runes du sommet de son deck de runes et les place sur le plateau.
430.2.		L' effet de jeu qui donne l'instruction à un joueur de canaliser une ou plusieurs runes peut spécifier les conditions ou circonstances qui régissent leur entrée sur le plateau. <i>Exemple</i> : Un sort indique « Canalisez 1 rune épuisée. » Lorsque ce sort est résolu, le joueur qui le contrôle place la rune qui se trouve au sommet de son deck de runes sur le plateau et cette rune entre sur le plateau épuisée plutôt que préparée.
430.3.		Canaliser est une action limitée .
430.3.a.		Les joueurs ne peuvent canaliser des runes que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
430.4.		Cette action suit la formulation « canalisez X rune(s) », qui peut occasionnellement être suivie de conditions ou de stipulations. Par exemple, « canalisez 1 rune. » Par exemple, « lorsque vous me jouez, canalisez 1 rune épuisée. »

	Par exemple, « canalisez 2 runes épuisées. Si vous n'avez pas pu canaliser 2 runes de cette façon, piochez 1 carte. »
431.	Exténuation
431.1.	L' exténuation est une action qu'un joueur doit réaliser lorsqu'il tente de déplacer une ou plusieurs cartes de son deck principal dans une autre zone alors qu'il ne reste pas assez de cartes dans son deck principal :
431.1.a.	Si un joueur doit piocher plus de cartes que le nombre de cartes dans son deck, il piochera autant de cartes que possible, effectuera cette action, puis piochera le nombre restant indiqué.
431.1.b.	Si un joueur doit placer une ou plusieurs cartes de son deck principal dans une autre zone, telle que la défausse , alors qu'il ne reste pas assez de cartes dans son deck, il le fera autant que possible, effectuera cette action, puis complétera le nombre restant requis par l'instruction.
431.1.c.	Si une instruction demande à un joueur de regarder ou de révéler plus de cartes que le nombre de cartes dans le deck principal d'un joueur, ce joueur regarde ou révèle autant de cartes que possible, mais ne s'exténue pas , puis poursuit avec le reste de l'instruction.
431.1.c.1.	S'il n'y a pas suffisamment de cartes parmi celles consultées ou révélées pour effectuer les actions suivantes sur les cartes révélées ou consultées, toute instruction supplémentaire est ignorée. Cela ne provoque pas d' exténuation , même si ces instructions feraient changer de zone à ces cartes. <i>Rappel</i> : Les cartes sont considérées comme étant dans leur zone d'origine lorsqu'elles sont consultées ou révélées, dans ce cas le deck principal .
431.2.	Pour réaliser une exténuation , un joueur doit suivre la séquence suivante :
431.2.a.	Effectuer autant que possible l'action prescrite.
431.2.b.	Mélanger sa défausse dans son deck principal. <i>Rappel</i> : Lorsque plusieurs cartes sont recyclées dans le deck principal en même temps, ces cartes doivent être mélangées aléatoirement.
431.2.c.	Choisir un adversaire qui gagnera 1 point.
431.2.d.	Réaliser l'action qui l'a poussé à l'exténuation. <i>Exemple</i> : Un joueur tente de piocher 1 carte pendant sa phase de pioche alors que son deck principal est vide. Ce joueur doit donc recycler sa défausse dans son deck principal, le mélanger, choisir un adversaire qui gagnera 1 point et ensuite piocher 1 carte.
431.3.	Le deck principal d'un joueur peut rester vide alors qu'il procède à l' exténuation , généralement parce que sa défausse est également vide. Lorsqu'il tentera à nouveau de réaliser l'action originale, cela causera une nouvelle exténuation .
431.3.a.	À moins qu'un effet intervienne, cela poussera le joueur à s'exténuer à répétition, donnant 1 point à un adversaire à chaque fois, jusqu'à ce qu'un adversaire atteigne le score de la victoire et remporte la partie.
431.3.b.	Les points obtenus après le traitement de la première exténuation dans l'ordre ne peuvent être remplacés ni empêchés par quelque moyen que ce soit.
	Les points obtenus après le traitement de la première exténuation dans l'ordre, qui permettent à un joueur d'atteindre ou de dépasser le score de la victoire pour son mode de jeu, feront gagner la partie à ce joueur s'il possède également plus de points que tout adversaire.

	Le joueur remporte immédiatement la victoire, sans avoir à attendre qu'un nettoyage ait lieu.
431.4.	L' exténuation est une action limitée .
431.4.a.	Les joueurs ne peuvent s' exténuer que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
431.5.	L' exténuation est un effet de remplacement . Voir règle 367. Effets de remplacement pour plus d'informations.
432.	Doubler
432.1.	Doubler consiste à augmenter une caractéristique numérique d'un montant égal à la valeur actuelle de cette caractéristique.
432.1.a.	Cela crée un effet qui module cet attribut du montant spécifié pendant la durée indiquée par l' effet de jeu ayant demandé au joueur d'effectuer cette action. <i>Exemple : Une unité avec 3 de puissance de base et Bouclier 2 est en combat en tant que Défenseur. Comme Bouclier s'applique, sa puissance actuelle est de 5. Un joueur la choisit comme cible pour Baroud d'honneur, un sort dont le texte indique notamment : « Doublez la puissance d'une unité alliée pendant ce tour. » Sa puissance actuelle est de 5, donc elle gagne +5 de puissance pendant ce tour, pour une puissance actuelle de 10. Après le combat, Bouclier ne s'applique plus, mais le bonus de +5 puissance de Baroud d'honneur s'applique, donc la puissance de l'unité est de 8.</i>
432.2.	Doubler est une action limitée .
432.2.a.	Les joueurs ne peuvent doubler que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
433.	Intervertir
433.1.	Intervertir consiste à augmenter une valeur numérique et à diminuer une autre valeur numérique sur un certain nombre d' éléments de jeu , de sorte que leurs valeurs soient inversées.
433.1.a.	L' interversion crée deux effets différents qui s'appliquent à chaque attribut. Un qui augmente une valeur et un qui diminue l'autre.
433.1.b.	Pour ce faire, déterminez la différence entre ces valeurs, puis appliquez une augmentation de ce montant à la valeur la plus basse des deux attributs, et une diminution de ce montant à la valeur la plus élevée des deux attributs.
433.1.c.	Si les deux attributs ont la même valeur numérique, l' interversion n'a aucun effet.
433.2.	Intervertir est une action limitée .
433.2.a.	Les joueurs ne peuvent intervertir que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
434.	Équiper
434.1.	Équiper est l'action de lier deux cartes sur le plateau afin de combiner leurs effets d'une certaine manière. Cela fait qu'une ou plusieurs cartes deviennent équipées et qu'au moins une carte devienne une carte du dessus . Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.
434.1.a.	Équiper affecte deux cartes à la fois.
434.1.a.1.	Une carte sera désignée comme celle qui est équipée , et deviendra ainsi équipée . L'autre deviendra la carte du dessus .

434.1.b.	Cela est représenté en plaçant physiquement la carte du dessus au-dessus de l'autre ou des autres cartes, de sorte que tous les textes d'effet et bonus de puissance soient visibles, mais que rien d'autre de la ou des cartes équipées ne soit visible.
434.1.b.1.	Dans le cas où plusieurs cartes sont équipées à la carte du dessus , elles doivent être empilées de manière à ce que toutes les zones de texte d'effet et tous les bonus de puissance restent lisibles. L'ordre des cartes équipées n'a aucune incidence sur l'application des effets.
434.1.c.	La carte du dessus voit tous les textes d'effet de toutes les cartes qui lui sont équipées ajoutés à son texte de règles .
434.1.d.	La carte du dessus voit sa puissance modulée par le bonus de puissance de toutes les cartes qui lui sont équipées .
434.1.e.	Équiper une ou plusieurs cartes rendra le texte de règles de ces cartes inactif tant qu'elles resteront équipées . <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i>
434.1.f.	Équiper une carte à une nouvelle carte du dessus entraînera son déséquipement de la carte à laquelle elle est actuellement équipée .
434.1.g.	Équiper une carte à sa carte du dessus actuelle n'aura aucun effet.
434.1.h.	Si un effet de jeu demande à un joueur d' équiper une carte à sa carte du dessus actuelle, rien d'autre ne se produit.
434.2.	Équiper est une action limitée .
434.2.a.	Les joueurs ne peuvent équiper des cartes que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
434.3.	L' équipement de cartes n'implique pas intrinsèquement le choix ou la désignation d'une cible. Cependant, les effets de jeu qui équipent des cartes peuvent le faire.
434.4.	Lorsqu'une carte s'équipe à une carte, son emplacement devient identique à celui de la nouvelle carte du dessus .
434.4.a.	Ceci n'est pas un déplacement .
435.	Déséquiper
435.1.	Déséquiper consiste à dissocier deux cartes actuellement liées par l'action Équiper . La carte n'est plus équipée et peut potentiellement faire cesser à l'autre d'être une carte du dessus .
435.1.a.	Déséquiper affecte uniquement les cartes actuellement équipées à une autre carte.
435.1.a.1.	Les effets de jeu qui demandent à un joueur de déséquiper une carte qui n'est actuellement équipée à rien n'auront aucun effet.
435.1.b.	Lorsqu'une ou plusieurs cartes deviennent déséquipées , elles cessent d'être dans l'état équipé .
435.1.b.1.	Pour représenter cela, ces cartes ne doivent plus être placées sous la carte sous laquelle elles étaient précédemment placées en tant que carte du dessus .
435.1.b.2.	Si la carte du dessus n'a plus aucune carte équipée à elle après cela, elle n'est plus une carte du dessus .
435.1.c.	La carte étant déséquipée rend son texte d'effet inactif et son texte de règles cesse d'être inactif .

435.1.d.	La carte du dessus cesse d'avoir le texte d'effet de la carte en cours de déséquipement ajouté à son texte de règles .
435.1.e.	La carte du dessus cesse de voir sa puissance modulée par le bonus de puissance de la carte en cours de déséquipement .
435.2.	Déséquiper est une action limitée .
435.2.a.	Les joueurs ne peuvent déséquiper des cartes que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
435.3.	Le déséquipement de cartes n'implique pas intrinsèquement le choix ou la désignation d'une cible. Cependant, les effets de jeu qui déséquipent des cartes peuvent le faire.
435.4.	Lorsqu'une carte se déséquipe d'une carte du dessus , son emplacement est le même que celui de la carte du dessus dont elle s'est déséquipée .
435.4.a.	Si la carte déséquipée était un équipement et que cela la fait apparaître sur un champ de bataille , elle sera rappelée lors du prochain nettoyage .
435.4.b.	Si la carte équipée a été déséquipée parce que la carte du dessus a changé de zone, passant d'une zone de plateau à une zone hors plateau, alors l'emplacement où la carte équipée sera déséquipée correspond à la dernière position occupée par la carte du dessus avant son passage d'une zone de plateau à une zone hors plateau.
436.	Prédiction
436.1.	Prédire une carte consiste à regarder une seule carte du dessus du deck principal et à choisir si vous souhaitez la recycler ou non.
436.1.a.	Lorsque plus d'une carte est prédite , le joueur qui prédit regarde autant de cartes et en recycle autant qu'il le souhaite.
436.1.b.	Le joueur qui effectue l'action de jeu peut réorganiser toutes les cartes qui n'ont pas été recyclées de cette manière.
436.2.	Prédire est une action limitée .
436.2.a.	Les joueurs ne peuvent prédire des cartes que lorsqu'un effet de jeu leur demande de le faire.
436.3.	Quand l'instruction de prédire est donnée, elle suit la formulation « Prédisez X carte(s) ».
436.3.a.	Si le X est omis, sa valeur par défaut est de 1.
436.4.	Si un joueur tente de prédire plus de cartes qu'il n'en reste dans son deck principal , il prédira autant de cartes que possible à la place.
436.4.a.	Le joueur ne subira pas d' exténuation en raison d'une prédiction effectuée alors qu'il reste trop peu de cartes dans son deck.
437.	Bloquer
437.1.	Bloquer des dégâts est l'action de réduire les dégâts qu'un ensemble d'éléments de jeu subirait.
437.1.a.	Bloquer est une action qui interagit avec les dégâts .
437.1.b.	Bloquer apparaît dans des formulations qui définissent une quantité de dégâts ainsi que la source des dégâts concernés, ainsi que la durée applicable.
437.1.b.1.	Les actions Bloquer sont généralement formulées ainsi : « Bloquez les X [source] prochains dégâts qui seraient infligés à une [unité] pendant ce tour. »

437.1.b.1.a.	Le X est appelé la valeur de blocage.
437.1.b.1.b.	X peut être « Tout », ce qui indique une quantité de dégâts infinie.
437.1.b.2.	Bloquer s'appliquera toujours aux prochains dégâts qui seraient infligés à une unité affectée par l'action Bloquer .
437.2.	Lorsque des dégâts sont bloqués, ils sont remplacés par un événement où ils infligent autant de dégâts, réduits de la valeur de blocage suivie spécifiquement sur l' unité .
437.2.a.	Les dégâts infligés à la suite de l'action Bloquer ne peuvent jamais être inférieurs à 0, mais peuvent être égaux à 0. Ceci équivaut à ne pas infliger de dégâts.
437.3.	Lorsque des dégâts sont infligés de cette manière, réduisez la valeur de blocage suivie sur l' unité affectée par l'action Blocage du montant bloqué.
437.3.a.	Si la valeur de blocage est inférieure ou égale à 0, alors Bloquer n'est plus suivi sur l' unité concernée, et l'effet prend fin.
437.3.b.	La valeur réduite correspond à la nouvelle valeur de blocage suivie.
437.3.c.	Si la valeur de blocage est « Tout », elle reste « Tout ».
437.4.	Les dégâts infligés à une unité qui sont entièrement bloqués ne sont pas considérés comme ayant été infligés à celle-ci.
437.5.	Les dégâts peuvent toujours être attribués aux unités en combat qui sont affectées par Bloquer . Les dégâts infligés à la suite de cette assignation seront affectés par l'action Bloquer .
437.5.a.	Des dégâts peuvent être attribués à une unité jusqu'à une valeur qui serait létale en tenant compte de la valeur de blocage de toutes les actions Bloquer sur une unité . Exemple : Une unité avec 2 [M] subit des dégâts lors de l'étape d'attribution des dégâts en combat. L'unité dispose de « Bloquez les 3 premiers points de dégâts que je subirais à chaque combat. » L'unité devrait se voir attribuer 5 points de dégâts afin que des dégâts létaux lui soient infligés.
437.5.b.	Aucun montant de dégâts n'est jamais considéré comme létal si la valeur de blocage est « Tout ».
437.6.	Bloquer est une action limitée .
437.6.a.	Les joueurs ne peuvent bloquer des dégâts que lorsqu'ils en reçoivent l'instruction par des effets de jeu .
437.7.	Bloquer est un effet de remplacement différé . Voir règle 367. Effets de remplacement pour plus d'informations. Voir règle 389. Compétences décalées pour plus d'informations.
438.	Remplacer
438.1.	Remplacer est l'action de créer une unité créée à la place d'une autre carte ou d'une autre unité créée sans la jouer, tout en héritant de tous les effets ou statuts de l'élément de jeu qu'elle a remplacé.
438.2.	Remplacer est une action limitée .
438.2.a.	Un joueur peut remplacer des cartes et des unités créées lorsqu'il en reçoit l'instruction par d'autres effets de jeu.
438.3.	Quand l'instruction de remplacer est donnée, elle suit la formulation « Remplacez [X] par [Y] ».
438.3.a.	[X] est la cible à remplacer .

438.3.b.	[Y] est l'élément qui va remplacer la cible.
438.3.b.1.	L'unité créée sera toujours spécifiée.
438.4.	Remplacer n'est pas un sous-ensemble de Bannir .
438.5.	La carte ou l'unité créée qui est remplacée est placée en bannissement.
438.5.a.	Lorsqu'elle se trouve en bannissement , elle est considérée comme ayant été remplacée et non bannie .
438.6.	Si une unité créée est remplacée , elle cessera d'exister dès qu'elle entrera en bannissement.
438.6.a.	Cela n'invalide pas l'unité créée, ni l'acte de remplacement .
438.7.	Les unités qui ont été créées via une action Remplacer peuvent recevoir l'instruction d'être « échangées à nouveau ».
438.7.a.	« Échanger à nouveau » est une extension de l'action Remplacer .
438.7.b.	Pour échanger à nouveau , l'unité créée cesse d'exister et la carte d'origine est replacée sur la case que l'unité créée occupait à l'instant, héritant de tous les effets et états actuels.
438.7.c.	S'il n'y a rien en bannissement à échanger, généralement parce qu'une unité créée a été remplacée, alors cet élément ne pourra jamais être échangé à nouveau.
439.	Créer
439.1.	Créer consiste à produire un élément de jeu qui n'existait pas auparavant dans la partie.
439.2.	Les effets qui créent un ou plusieurs éléments de jeu indiqueront où ces éléments de jeu doivent aller : les éléments de jeu sont créés directement dans les zones concernées.
439.2.a.	Avant d'être créés , ces éléments de jeu n'existaient pas en dehors de la zone à laquelle ils ont été créés . Après avoir été créés , ils peuvent changer de zone comme il convient aux éléments de jeu leur type.
439.2.b.	Si une zone n'est pas spécifiée par l'effet, l' élément de jeu sera créé dans la zone appropriée à son type.
	Les permanents seront créés à n'importe quel emplacement du plateau où ils peuvent être joués.
439.2.b.1.	Des sorts seront créés dans la chaîne.
439.2.b.2.	Les runes seront créées dans la base .
439.2.b.3.	Les légendes seront créées dans la zone de légende.
439.2.b.4.	Les champs de bataille seront créés dans la zone de champs de bataille.
439.3.	Un effet qui crée un élément de jeu précisera la nature de l' élément de jeu créé.
439.3.a.	Si l' élément de jeu est une unité créée, il suivra les règles normales pour les unités créées. <i>Voir règle 176. Créations pour plus d'informations.</i>
439.4.	Sauf indication contraire de l' effet de jeu qui crée un élément de jeu , tout élément de jeu ainsi créé appartient au joueur qui l'a créé . Le contrôle est établi comme d'habitude pour les éléments de jeu du type approprié.
439.4.a.	Un élément permanent, une rune, une légende ou un sort créé est contrôlé par son propriétaire au moment de sa création.

439.4.b.	Un champ de bataille créé est non contrôlé au moment de sa création.
439.5.	Cette action, lorsqu'elle est demandée, est généralement formulée ainsi : « Créez [X] sur [Y] » ou « Ajoutez [X] à [Y]. »
439.6.	Créer est une action limitée .
439.6.a.	Les joueurs ne peuvent créer des éléments de jeu que lorsqu'ils y sont autorisés par des effets de jeu .
440.	Déplacement
441.	Un déplacement est une action limitée .
441.1.	Un élément permanent changeant son emplacement d'un endroit sur le plateau à un autre endroit sur le plateau est un déplacement , à moins que le mouvement ait été causé par un rappel de correction. <i>Voir règle 420. Déplacer pour plus d'informations.</i>
441.2.	Une carte qui change de zone de jeu ne constitue pas en soi un déplacement .
441.3.	Un déplacement est instantané.
441.3.a.	Il n'existe pas d'état pour les permanents qui se trouvent entre deux endroits.
441.3.b.	Les permanents sont soit à leur point d' origine avant un déplacement ou à leur destination après un déplacement .
441.3.c.	Un déplacement n'utilise pas la chaîne et ne peut pas occasionner de réaction .
442.	Un déplacement est défini par le point d' origine et la destination d'un élément permanent qui change d'endroit.
442.1.	Le point d' origine est l'endroit d'où part l' élément permanent .
442.2.	La destination est l'endroit où se rend l' élément permanent .
442.2.a.	Dans les modes de jeu avec plus de deux joueurs, les champs de bataille avec des combats préparés ou des combats en cours sont des destinations non valides pour les déplacements de toutes sortes (déplacements standard ou autres) des unités contrôlées par des joueurs qui ne sont pas impliqués dans ces combats ou qui n'ont pas encore d' permanents sur ces champs de bataille .
442.2.b.	Dans les modes de jeu avec des coéquipiers, les champs de bataille contrôlés par les coéquipiers d'un joueur sont des destinations non valides pour tous les types de déplacements (déplacements standard ou autres) effectués par les unités contrôlées par ce joueur.
442.2.c.	Si une action <i>requiert</i> un déplacement à cause duquel une unité se retrouverait dans un lieu où il ne peut se déplacer pour quelque raison que ce soit, comme sur un champ de bataille où deux joueurs (qui ne contrôlent pas l' unité qui réalise l'action Déplacer) sont dans un combat ou qu'un combat est préparé , l'unité est rappelée . <i>Voir règle 449. Rappels pour plus d'informations.</i>
442.3.	Les unités sont les seuls permanents qui peuvent se déplacer .
443.	Les joueurs peuvent choisir de déplacer leurs unités avec le déplacement standard . <i>Voir règle 144 pour plus d'informations sur le déplacement standard.</i>
444.	Des sorts , des compétences ou d'autres effets de jeu peuvent causer un déplacement .

444.1.	La source du déplacement fournira des détails sur les restrictions pour la légalité de la destination .
444.2.	Les unités ne peuvent pas se déplacer vers un champ de bataille où se trouvent déjà des unités appartenant à deux autres joueurs.
445.	La destination devient contestée s'il s'agit d'un champ de bataille non contrôlé par le joueur qui contrôle l' unité ou les unités qui se sont déplacées.
446.	Les unités peuvent déclencher une confrontation sans combat lorsqu'elles se déplacent .
446.1.	Une confrontation débute lorsque, suite à un déplacement , un champ de bataille devient contesté alors que les seules unités qui s'y trouvent sont celles qui viennent de s'y déplacer.
447.	Les unités peuvent déclencher un combat lorsqu'elles se déplacent .
447.1.	Un combat s'ouvre lorsqu'un déplacement rend un champ de bataille contesté par des unités contrôlées par des joueurs adverses, ou lorsqu'un déplacement fait en sorte que des unités contrôlées par des joueurs adverses se retrouvent sur le même champ de bataille où une confrontation est en cours. <i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
448.	Lorsqu'un déplacement est terminé, réalisez un nettoyage .
449.	Rappels
450.	Un rappel correspond au moment où un élément permanent est déplacé de n'importe où vers sa base sans qu'il s'agisse d'un déplacement .
451.	Les rappels ne sont pas des déplacements .
451.1.	Ils ne déclenchent pas de compétences déclenchées qui sont déclenchées par des déplacements .
451.2.	Un rappel fait changer un élément permanent d'emplacement.
451.3.	Un rappel ne peut pas être empêché par des actions ou des effets de jeu qui restreignent ou bloquent les déplacements .
452.	Les équipements peuvent être rappelés .
452.1.	Lorsqu'un équipement non équipé est créé ou joué sur un champ de bataille, ou qu'il se retrouve sur un champ de bataille pour n'importe quelle autre raison, il est rappelé à la base du joueur qui le contrôle durant le prochain nettoyage . <i>Exemple : Un objet est équipé à une unité sur un champ de bataille, donc l'objet est présent sur ce champ de bataille. Si l'unité est éliminée, l'objet sera rappelé lors du prochain nettoyage.</i>
453.	Les rappels n'affectent pas l'état de l' élément permanent rappelé.
453.1.	Sauf indication contraire de la source du rappel , les dégâts, l'état d'épuisement, l'état de buff et les altérations de couche appliquées ne seront pas affectées par un rappel .
454.	Combat
455.	Un combat a lieu lorsqu'un nettoyage se produit, qu'il n'y a pas d'objets dans la chaîne , qu'un combat est organisé sur un champ de bataille , et qu'aucune confrontation ou combat n'est en cours sur un autre champ de bataille . <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i>
455.1.	S'il y a une confrontation en cours sur le champ de bataille où se le combat est préparé, cette confrontation deviendra une confrontation de combat et un combat y sera engagé.

456.	Un combat est dit préparé si des unités contrôlées par deux joueurs qui sont adversaires se trouvent sur un même champ de bataille , mais que les étapes de combat n'ont pas encore été initiées.
456.1.	Si plusieurs champs de bataille sont dans une situation où des unités contrôlées par des joueurs qui sont adversaires s'y trouvent simultanément, le joueur du tour décide quel combat est résolu en premier.
456.2.	Si des combats préparés cessent d'être préparés avant que les étapes de combat soient initiées, ils ne sont ni résolus ni exécutés.
456.3.	Si un combat et une confrontation sont préparés sur le même champ de bataille et que le joueur du tour initie la confrontation , celle-ci débutera en tant que confrontation de combat .
457.	Un combat ne peut se dérouler qu'entre des unités contrôlées par exactement deux joueurs.
457.1.	Dans les modes de jeu avec plus de deux joueurs, les champs de bataille avec des combats préparés ou des combats en cours sont des destinations non valides pour les déplacements de toutes sortes (déplacements standard ou autres) des unités contrôlées par des joueurs qui ne sont pas impliqués dans ces combats ou qui n'ont pas encore d' unités sur ces champs de bataille . <i>Voir règle 442.2.a. pour plus d'informations sur les destinations non valides.</i>
457.2.	Dans les modes de jeu avec plus de deux joueurs, les champs de bataille avec des combats préparés ou des combats en cours sont des destinations non valides pour jouer une ou plusieurs unités de la part d'un joueur qui n'est pas concerné par ce combat .
457.2.a.	Si un effet <i>requiert</i> qu'une unité soit jouée sur un champ de bataille avec un combat préparé ou un combat en cours auquel le joueur qui la contrôle ne participe pas, l' unité est jouée à la base du joueur à la place.
457.2.b.	Toutes les prochaines références à « ici » dans l'effet concerné seront remplacées par la base du joueur qui contrôle l'effet, où l' unité a été jouée. Tout effet supplémentaire qui peut être invalidé est invalidé comme si le ciblage était annulé. <i>Voir règle 355.6. Ciblage pour plus d'informations sur le ciblage annulé.</i>
457.3.	Tous les choix qui donneraient lieu à un combat qui impliquerait plus de deux joueurs simultanément sont non valides et ne peuvent pas être complétés.
458.	Les étapes de combat
459.	Étape 1 : L'étape de confrontation de combat
459.1.	Le combat s'ouvrira de l'une des deux manières suivantes : lorsqu'un combat et une confrontation sont organisés sur le même champ de bataille et que le joueur du tour initie la confrontation ; ou lorsque le tour est dans un état de confrontation ouverte et qu'un combat est préparé sur le champ de bataille où la confrontation en cours se déroule. <i>Voir règle 318. Nettoyages pour plus d'informations.</i>
459.2.	<i>Lorsque le combat commence, il débute soit par une confrontation de combat, soit la confrontation en cours devient une confrontation de combat.</i>
459.2.a.	Les tâches suivantes deviennent en attente , dans l'ordre décrit :
459.2.b.	1. Déterminez qui attaque et qui défend .
459.2.b.1.	Le joueur qui attaque est le joueur dont les unités ont appliqué le statut de contesté au champ de bataille . Il reçoit désormais la dénomination Attaquant .
459.2.b.1.a.	Ce joueur gagne la focalisation lorsque la confrontation commence.
459.2.b.2.	Le joueur qui défend est le joueur qui n'a pas appliqué le statut de contesté au champ de bataille . Il reçoit désormais la dénomination Défenseur .

459.2.b.3.	Les unités présentes sur le champ de bataille contesté contrôlé par l' attaquant reçoivent désormais la dénomination Attaquants .
459.2.b.3.a.	Si une unité contrôlée par l' attaquant devient présente sur ce champ de bataille après ce moment, elle recevra la dénomination Attaquant lors de la phase de nettoyage suivant l'action qui a provoqué sa présence.
459.2.b.4.	Les unités présentes sur le champ de bataille contesté contrôlées par le défenseur reçoivent désormais la dénomination Défenseurs .
459.2.b.4.a.	Si une unité contrôlée par le défenseur devient présente sur ce champ de bataille après ce moment, elle obtiendra la dénomination Défenseur lors de la phase de nettoyage suivant l'action qui a provoqué sa présence.
459.2.c.	2. L' attaquant gagne la focalisation .
459.2.d.	3. Ajoutez des objets à la chaîne de combat si l'établissement de l' attaquant et du défenseur a entraîné la mise en attente de compétences déclenchées .
459.2.d.1.	Le joueur attaquant , qui possède la focalisation , place d'abord les compétences déclenchées dans la chaîne, suivi de tous les joueurs non défenseurs selon l' ordre des tours , puis du joueur défenseur .
459.2.e.	L' état se ferme si une chaîne de combat a été créée.
459.2.e.1.	Sinon, la confrontation continue avec un état ouvert normal.
459.2.f.	Les joueurs continuent en exécutant la chaîne normalement.
459.2.g.	La focalisation ne se déplace pas lors de la fermeture de la chaîne de combat, le cas échéant.
460.	Étape 2 : L'étape des dégâts de combat
460.1.	Si des unités attaquantes et défenseuses restent toutes deux sur ce champ de bataille, les tâches suivantes deviennent en attente , dans l'ordre indiqué :
460.2.	1. Lorsque la confrontation prend fin, les attaquants et les défenseurs résolvent les dégâts de combat sur le champ de bataille qui était attaqué en utilisant leur puissance actuelle.
460.2.a.	Additionnez la puissance des unités qui attaquent .
460.2.b.	Additionnez la puissance des unités qui défendent .
460.2.c.	En commençant par l' attaquant , chaque joueur attribue un montant de dégâts égal à la puissance totale additionnée aux unités de son adversaire.
460.2.c.1.	Attribuer des dégâts n'est pas infliger des dégâts .
460.2.c.1.a.	Lorsque tous les dégâts sont attribués, ils seront infligés simultanément. Ces actions ne sont pas synonymes.
460.2.c.2.	Les compétences ou les effets peuvent influencer l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués. Rappel : Les dégâts mortels sont des dégâts supérieurs à zéro qui égalent ou dépassent la puissance d'une unité.
460.2.c.3.	Une unité doit avoir reçu des dégâts mortels avant que des dégâts ne puissent être assignés à une autre unité . <i>Exemple</i> : Si un joueur a 5 points de dégâts à distribuer à quatre unités dotées d'une puissance de 3 chacune, ce joueur ne peut <i>pas</i> choisir d'en assigner 2 à une unité et 1 aux trois autres. Il doit assigner au moins 3 points de dégâts à une unité, et ensuite les 2 restants à une autre.

460.2.c.4.	<p>Les unités ne peuvent pas se voir attribuer plus de dégâts que le minimum nécessaire pour constituer des dégâts létaux, à moins qu'il ne reste plus aucune unité à laquelle attribuer des dégâts.</p>
460.2.c.5.	<p>Un joueur doit obéir à toutes les conditions et restrictions relatives à l'assignation des dégâts si possible.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur assigne des dégâts aux unités suivantes : une unité dotée de Tank (« Je dois recevoir les dégâts en combat en premier. ») ; Caitlyn, Patrouilleuse (« Je dois recevoir les dégâts en combat en dernier. ») et une autre unité sans compétence. Ce joueur doit assigner les dégâts de combat à l'unité dotée de Tank en premier, puis à l'unité sans compétence et enfin à Caitlyn.</p>
460.2.c.6.	<p>Si plusieurs unités disposent de compétences ou d'effets qui requièrent qu'un joueur leur assigne des dégâts dans le même ordre de priorité, ce joueur peut assigner des dégâts à ces unités dans n'importe quel ordre.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur assigne des dégâts aux unités suivantes : deux unités dotées de Tank (« Je dois recevoir les dégâts en combat en premier. ») et une unité sans compétence. Ce joueur choisit une des unités dotées de Tank à qui assigner les dégâts de combat. Ce joueur doit ensuite assigner les dégâts de combat restants à l'autre unité dotée de Tank en premier, puis à l'unité sans compétence.</p>
460.2.c.7.	<p>Si une unité possède une ou plusieurs compétences ou effets qui exigent qu'elle se voit attribuer des dégâts d'une manière spécifique et exclusive, alors le joueur attribuant les dégâts choisit une seule de ces compétences à appliquer lors de l'assignation des dégâts.</p> <p><i>Exemple</i> : Caitlyn, Patrouilleuse (« Je dois recevoir les dégâts en combat en dernier. ») a reçu la compétence Tank (« Je dois recevoir les dégâts en combat en premier. »). Un joueur attribue des dégâts à cette Caitlyn avec Tank et à deux unités sans compétence. Ce joueur ne peut pas satisfaire les deux exigences de dégâts de Caitlyn, il peut donc choisir d'attribuer les dégâts à Caitlyn en premier, remplissant ainsi l'exigence de Tank, ou en dernier, remplissant l'exigence indiquée sur la carte de Caitlyn. Il ne peut pas choisir d'infliger des dégâts à Caitlyn entre les deux autres unités, car cela ne satisferait aucune des deux conditions.</p>
460.2.c.8.	<p>S'il y a plus d'une unité à laquelle cette situation s'applique, chaque unité est traitée individuellement. Le joueur qui attribue les dégâts choisit quelle compétence ou quel effet s'applique, puis résout l'attribution. Si cela crée une situation où plusieurs unités doivent désormais être attribuées avec la même priorité, ces unités peuvent recevoir des dégâts dans n'importe quel ordre, comme normal, au sein de cette priorité.</p> <p><i>Exemple</i> : Deux exemplaires de Caitlyn, Patrouilleuse (« Je dois recevoir les dégâts en combat en dernier. ») ont reçu le mot-clé Tank (« Je dois recevoir les dégâts en combat en premier. »). Un joueur attribuant des dégâts à ces deux Caitlyn et à une unité sans compétence pourrait choisir de remplir les exigences de Tank des deux Caitlyn en leur attribuant des dégâts avant l'autre unité.</p>
460.2.c.9.	<p>Si une unité ne peut pas subir de dégâts, alors aucun montant de dégâts ne peut être considéré comme létaux. Une telle unité est exemptée de toute considération d'attribution obligatoire.</p> <p><i>Exemple</i> : Kayn, Déchainé dit : « Si je me suis déplacé deux fois pendant ce tour, je ne subis pas de dégâts. » Lorsque Kayn ne peut pas subir de dégâts, cela est ignoré pour l'attribution des dégâts létaux lors des combats.</p>
460.2.d.	<p>Infligez à chaque unité des dégâts égaux à la quantité qui lui est attribuée.</p>

460.3.	2. Passez le processus FEPR et accédez à l' étape de résolution .
461.	Étape 3 : Étape de résolution
461.1.	1. Réalisez un nettoyage de combat .
461.1.a.	invoquez un nettoyage spécial de combat .
461.1.a.1.	Insérez « 3c. Soignez toutes les unités . »
461.1.a.2.	Insérez « 3d. Rappelez les unités contrôlées par le joueur dont le total de puissance des unités est inférieur. » <i>Voir règle 449. Rappels pour plus d'informations.</i>
461.2.	La tâche suivante devient en attente :
461.3.	1. Déterminer l'issue du combat
461.3.a.	Un joueur a remporté un combat s'il a reçu la dénomination d'attaquant ou de défenseur et qu'il est le seul joueur à avoir des unités restantes sur ce champ de bataille à cette étape.
461.3.b.	Un joueur a perdu un combat s'il a reçu la dénomination d'attaquant ou de défenseur et qu'il est le seul joueur à ne plus avoir d'unités sur ce champ de bataille à cette étape.
461.3.c.	Les unités sur ce champ de bataille héritent du même résultat de combat que les joueurs qui les contrôlent.
461.3.d.	Il n'y a « Aucun résultat » que si les deux joueurs ont des unités présentes à cette étape, ou si aucun joueur n'a d' unité présente à cette étape.
461.3.d.1.	Si « Aucun résultat » a été atteint et que les deux joueurs ont encore des unités , engagez un combat sur ce champ de bataille.
461.4	La tâche suivante devient en attente :
461.5.	1. Si aucune confrontation ou aucun combat n'est préparé à cet emplacement, le joueur ayant des unités restantes ici prend le contrôle .
461.5.a.	Retirez le statut contesté .
461.5.b.	S'il ne reste aucune unité contrôlée par un joueur ici, le champ de bataille devient non contrôlé .
461.5.c.	Retirez toutes les cartes cachées de ce champ de bataille qui ne partagent pas de contrôleur avec le champ de bataille .
461.5.d.	Prendre le contrôle entraîne une conquête si ce joueur n'a pas encore marqué ce champ de bataille pendant ce tour. <i>Voir règle 185. Contrôle pour plus d'informations sur le contrôle.</i> <i>Voir règle 464.1 pour plus d'informations sur la conquête.</i>
461.5.e.	Il ne s'agit pas nécessairement du joueur qui a appliqué le statut contesté au champ de bataille .
461.6.	La tâche suivante devient en attente :
461.7.	1. Le combat se termine.
461.7.a.	Supprimez la dénomination Attaquant et Défenseur de toutes les unités et de tous les joueurs .
461.7.b	Tous les effets « pendant ce combat » expirent simultanément.

462.	Marquer des points
463.	Marquer des points est l'action par laquelle un joueur gagne un point en prenant ou en conservant le contrôle des champs de bataille .
463.1.	Chaque occurrence de Marquer est également une occurrence de Gagner des points.
464.	Un joueur peut gagner des points de plusieurs façons :
464.1.	Conquête : un joueur gagne le contrôle d'un champ de bataille qui ne lui a pas encore rapporté de points pendant ce tour.
464.1.a.	Dans les modes de jeu avec des coéquipiers, les champs de bataille sous le contrôle d'un coéquipier pendant la phase de départ ne peuvent en aucun cas rapporter de point en étant conquis .
464.1.b.	Un joueur prendra le contrôle d'un champ de bataille après avoir établi le contrôle en appliquant d'abord le statut contesté .
464.2.	Occupation : un joueur garde le contrôle d'un champ de bataille pendant sa phase de départ .
465.	Un joueur ne peut remporter des points qu'une fois par champ de bataille par tour.
466.	Lorsqu'un joueur gagne un point , deux choses se produisent :
466.1.	Le joueur gagne jusqu'à un point , en fonction de son score actuel.
466.1.a.	Le point de victoire comporte des restrictions supplémentaires.
466.1.a.1.	Les points gagnés autrement que par la conquête ou l' occupation ne sont pas affectés par ces restrictions.
466.1.b.	Lorsqu'un joueur essaie de marquer un point , et que son total de points est à 1 point ou plus du score de la victoire du mode de jeu utilisé, il y a deux cas de figure possibles :
466.1.b.1.	Si le joueur a marqué un point grâce à l' occupation , ce joueur obtient le point de victoire .
466.1.b.2.	Si le joueur a marqué un point grâce à une conquête et a marqué un point sur chaque champ de bataille par l'une ou l'autre méthode pendant ce tour, ce joueur obtient le point de victoire . Si le joueur a marqué un point grâce à une conquête et n'a <i>pas</i> marqué de point sur chaque champ de bataille pendant ce tour, ce joueur pioche une carte.
466.2.	Déclenchez les compétences qui s'activent grâce aux points sur le champ de bataille où un point a été marqué .
466.2.a.	Les compétences de conquête s'activent sur un champ de bataille qui a été conquis .
466.2.b.	Les compétences d'occupation s'activent sur un champ de bataille qui est occupé .
466.2.c.	Ces compétences ne s'activent que lorsqu'un point est gagné sur le champ de bataille , ce qui signifie qu'elles ne peuvent pas être déclenchées plus d'une fois par tour par joueur.
467.	Lorsqu'un nettoyage a lieu et qu'un joueur a accumulé un nombre de points égal ou supérieur au score de la victoire pour son mode de jeu , et s'il possède plus de points que tout adversaire, il remporte la partie .
468.	Couches
469.	Les couches sont la mécanique grâce à laquelle des effets de jeu affectent les types, les compétences intrinsèques ou d'autres propriétés des éléments de jeu .

470.	Les couches sont une structure organisationnelle.
470.1.	Les couches ne servent qu'à structurer l'application des effets de jeu et l'ordre dans lequel ils s'appliquent aux éléments de jeu pour maintenir une certaine constance.
471.	Les couches sont appliquées de manière répétée jusqu'à ce que tous les effets agissant sur les éléments aient été appliqués une fois et qu' aucune modification n'ait été traitée .
471.1.	Les couches sont appliquées dans l'ordre. Chaque effet qu'elles contiennent est appliqué dès qu'il est possible de le faire, et une seule fois pour l'ensemble des séquences.
471.2.	Lorsqu'une séquence d'applications est terminée, recommencez le processus et évaluez à nouveau chaque couche en appliquant tous les effets qui pourraient désormais s'appliquer.
471.3.	<p>La suppression ou la disqualification d'un effet est distincte de l'application de l'effet, mais ne peut tout de même être appliquée qu'une seule fois.</p> <p><i>Exemple</i> : Fiora, Victorieuse, a 4 de puissance et indique : « Lorsque je suis [Puissante], j'ai [Protection], [Gank] et [Bouclier]. » Si un joueur applique un buff à Fiora, sa puissance est augmentée dans la couche arithmétique, après la couche des effets affectant la compétence. La couche des effets modifiant les compétences est ensuite vérifiée à nouveau et les compétences Protection, Gank et Bouclier sont appliquées. Puisque chaque effet a été appliqué une fois et qu'il n'y a pas d'autre effet à appliquer, les caractéristiques de Fiora sont finalisées à 5 de puissance avec Protection, Gank et Bouclier. Lorsqu'une Fiora, Victorieuse, buffée est en combat en tant que défenseuse, un bonus supplémentaire de +1 puissance sera appliqué dans la couche arithmétique, lui conférant 6 de puissance et les 3 mots-clés.</p> <p><i>Exemple</i> : Une Fiora, Victorieuse buffée est en combat en tant que défenseuse lorsque son buff est retiré. En réévaluant les couches dans l'ordre, elle ne bénéficie plus de Protection, Gank et Bouclier lors de la couche d'effet affectant la compétence, donc lorsque la couche arithmétique est évaluée, ni le buff (qui a disparu) ni Bouclier (qu'elle ne possède plus) ne s'applique. Elle passe directement de 6 de puissance avec trois mots-clés à 4 de puissance sans mots-clés.</p>
472.	Les couches sont appliquées dans l'ordre suivant :
472.1.	1. Les effets affectant les types
472.1.a.	<p>Cette couche englobe les effets qui octroient, retirent ou remplacent des types inhérents aux éléments de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nom Super-type Type Tags Joueur qui le contrôle Coût Domaine
472.1.a.1.	<p>L'assignation de la puissance est traitée au sein de cette couche.</p> <p><i>Exemple</i> : Un sort indique « La puissance d'une unité passe à 4 pendant ce tour. » La puissance de l'unité passe à 4 dans cette couche.</p>
472.1.b.	Les effets de copie sont appliqués à cette couche.
472.1.b.1.	Lorsqu'un élément de jeu devient une copie d'un autre, tous les types, ainsi que les instructions, remplacent ou s'ajoutent à ceux de l' élément de jeu d'origine, comme indiqué par l' effet de jeu qui initie la copie. Ces caractéristiques sont appliquées dans cette couche.
472.1.b.2.	Certains effets de jeu peuvent indiquer la copie de certaines caractéristiques d'une carte : seules les caractéristiques spécifiées par l' effet de jeu seront copiées.

472.1.b.3.	<p>Les effets de copie copieront les caractéristiques copiables d'un élément de jeu : par défaut, il s'agit des caractéristiques imprimées de l'élément de jeu. Lorsqu'un élément de jeu devient une copie de quelque chose, ses caractéristiques copiables sont mises à jour avec les nouvelles caractéristiques reçues.</p> <p><i>Exemple</i> : Un joueur déclenche l'effet d'occupation de LeBlanc, Manipulatrice, et joue une unité créée Reflet, en faisant une copie de Marchande honnête. Ce joueur joue ensuite Image miroir, en ciblant l'unité créée Reflet. Lorsque l'unité créée Image miroir de Reflet est jouée, il copie tous les attributs copiables de l'unité créée Reflet d'origine, qui sont actuellement ceux de Marchande honnête dont il est une copie. Ce joueur aura trois unités nommées Marchande honnête en jeu, dont deux sont des unités créées copies avec Temporaire.</p>
472.1.c.	<p>Les effets de cette couche peuvent être identifiés grâce à des formulations telles que « devient », « deviennent », « donne », « donnent », « est » ou « sont » dans le texte.</p> <p><i>Exemple</i> : La compétence d'un élément permanent indique « Les autres unités alliées sont des Yordles. » Les autres unités alliées gagnent le tag Yordle dans cette couche.</p>
472.2.	2. Les effets affectant les compétences
472.2.a.	<p>Cette couche englobe les effets qui octroient, retirent ou remplacent des compétences ou des textes de description aux éléments de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mots-clés Compétences passives Ajouter un texte de description Retirer un texte de description Copier le texte de description d'un élément de jeu vers un autre.
472.2.b.	<p>Les effets de cette couche peuvent être identifiés grâce à des formulations telles que « devient », « deviennent », « donne », « donnent », « perd », « perdent », « a », « ont », « est » ou « sont » dans le texte.</p> <p><i>Exemple</i> : La compétence d'un élément permanent indique « Les autres unités alliées ont [Vision]. » Les autres unités alliées gagnent le mot-clé Vision dans cette couche.</p>
472.2.c.	Les compétences du texte d'effet des cartes équipées sont ajoutées dans cette couche.
472.3.	3. Arithmétique
472.3.a.	<p>Cette couche englobe les effets qui touchent aux mathématiques, comme par exemple augmenter ou diminuer la valeur numéraire des attributs d'éléments de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Puissance Coût en énergie Coût en essence runique
472.3.b.	<p>Lorsqu'un effet arithmétique est soumis à une restriction, il est limité au moment de son application et reste « mémorisé » à ce niveau limité pendant toute la durée de son effet. Nous appelons ce processus le figement.</p> <p><i>Exemple</i> : Si un effet confère à une unité « -4 [M] jusqu'à un minimum de 1 pendant ce tour » et que vous choisissez une unité avec 2 [M], alors l'effet générera -1 [M] pendant ce tour.</p>
472.3.c.	Les bonus de puissance des cartes équipées sont appliqués à cette étape.
472.3.d.	Cette couche applique des opérations arithmétiques de la manière suivante.
472.3.d.1.	1. Augmentations
472.3.d.1.a.	Les valeurs positives, ou augmentations, de puissance sont appliquées en premier.

472.3.d.1.b.	S'il existe une restriction ou une limitation à cette augmentation, la limitation est « figée » pour toute la durée de l'effet.
472.3.d.2.	2. Réductions
472.3.d.2.a.	Les valeurs négatives, ou réductions, de puissance sont appliquées en dernier.
472.3.d.2.b.	S'il existe une restriction ou une limitation à cette diminution, cette limitation est figée pour toute la durée de l'effet.
473.	Si plusieurs effets s'appliquent au même élément de jeu dans la même couche , ou bien s'ils s'affectent l'un l'autre dans la même couche, alors les deux effets s'appliquent mais leur ordre sera défini par la dépendance .
473.1.	Une dépendance est établie si :
473.1.a.	L'application d'un des effets altère l'existence de l'autre ; ou si
473.1.b.	L'application d'un des effets altère le nombre d'éléments que l'autre effet peut influencer ; ou si
473.1.c.	L'application d'un des effets altère le résultat de l'application de l'autre
474.	Pour déterminer quel effet dépend de l'autre, identifiez lequel des critères précédents s'applique, puis déterminez également l'effet dont l'évaluation est modifiée par l'ordre d'application. Il est dit que cet effet dépend de l'autre.
474.1.	Pour résoudre une dépendance, les effets au sein de la même couche ayant créé la dépendance doivent être appliqués de sorte que : 1. Identifiez quel effet dépend de l'autre au sein de la couche. 2. Appliquez d'abord l'effet dont dépend l'action. 3. Appliquez immédiatement l'effet qui dépend du premier effet ensuite.
475.	Si plusieurs effets s'appliquent dans la même couche, mais qu'aucune dépendance n'est établie, alors les effets suivent l' ordre de jeu au sein de cette couche et sous-couche.
475.1.	Lorsqu'un effet commence à s'appliquer, il établit un moment auquel il est comparé aux autres effets de jeu afin de résoudre les effets superposés. Cela s'appelle l' horodatage .
475.1.a.	Les horodatages ne sont pas des valeurs fixes.
475.1.b.	Les horodatages sont des comparaisons relatives entre les effets et le moment où ils ont commencé à s'appliquer au jeu.
475.1.c.	Les horodatages ne sont en aucun cas référencés par les effets de jeu. Ils sont uniquement utilisés pour finaliser les effets superposés.
475.2.	Lorsque le texte de règle devient inactif pour quelque raison que ce soit, il perd son horodatage . Lorsqu'il cesse d'être inactif , un nouvel horodatage est établi.
475.3.	Les effets sont appliqués de sorte que l' horodatage le plus ancien au sein de chaque couche et sous-couche s'applique en premier, suivi des autres effets dans cette couche et sous-couche dans l'ordre chronologique.
476.	Modes de jeu
477.	Il existe plusieurs façons de jouer à Riftbound .
478.	Un mode de jeu doit définir plusieurs variables du jeu.
478.1.	Nombre de joueurs : le nombre de joueurs qui jouent au jeu.

478.2.	Disposition des joueurs : la façon dont les joueurs sont organisés lors de la partie.
478.2.a.	Cela détermine si un joueur est seul ou dans une équipe.
478.2.b.	Cela détermine le nombre d'adversaires.
478.3.	Score de la victoire : le nombre total de points qu'un joueur ou une équipe doit atteindre pour remporter la victoire.
478.3.a.	Le score de la victoire doit toujours être un nombre positif.
478.4.	Nombre de champs de bataille : détermine le nombre de champs de bataille que les joueurs mettent en jeu dans la partie.
478.4.a.	Cela peut avoir une influence sur la construction de deck dans un environnement compétitif.
478.4.b.	Dans certains cas, il peut y avoir moins de champs de bataille qu'il n'y a de joueurs.
478.5.	Mise en place : tout changement devant être apporté à la mise en place de base en fonction du mode.
478.6.	Format : les conditions de victoire et les règles supplémentaires ajoutées à la partie.
478.7.	Processus de premier tour : ajustements apportés au premier tour de jeu de chaque joueur.
478.8.	Règles uniques
478.8.a.	S'il y en a, elles seront annexées ici.
479.	Modes officiels
480.	1c1 (duel)
480.1.	2 joueurs
480.2.	1c1 1 adversaire chacun Pas d'équipe
480.3.	Score de la victoire : 8
480.4.	Nombre de champs de bataille : 2
480.4.a.	Chaque joueur fournit trois (3) champs de bataille , inclus dans son deck lors de la construction de deck. Un seul sera utilisé. Il sera choisi lors de la mise en place.
480.5.	Mise en place : chaque joueur choisit au hasard un (1) de ses trois (3) champs de bataille . Les deux autres sont retirés et ne seront pas joués pendant cette partie. Les champs de bataille sélectionnés simultanément sont placés dans la zone de champs de bataille .
480.6.	Format : 1 manche gagnante. Le premier joueur à atteindre le score de la victoire remporte le match .
480.7.	Processus de premier tour : le joueur jouant en deuxième canalise une rune <i>supplémentaire</i> depuis son deck de runes pendant sa première phase de canalisation de la partie.
481.	1c1 (match)
481.1.	2 joueurs
481.2.	1c1 1 adversaire chacun

	Pas d'équipe
481.3.	Score de la victoire : 8
481.4.	Nombre de champs de bataille : 2
481.4.a.	Chaque joueur fournit trois (3) champs de bataille , inclus dans son deck lors de la construction de deck. Un seul sera utilisé. Il sera choisi lors de la mise en place.
481.5.	Mise en place : chaque joueur choisit un (1) de ses trois (3) champs de bataille . Les deux autres sont mis de côté et ne seront pas joués pendant cette manche. Les champs de bataille sélectionnés simultanément sont placés dans la zone de champs de bataille . Après cette manche, les champs de bataille utilisés sont écartés et ne peuvent plus être utilisés pour le reste de ce match . Un des champs de bataille mis de côté doit être choisi à la place.
481.6.	Format : 2 manches gagnantes. Le premier joueur à atteindre le score de la victoire remporte la manche. Le vainqueur de cette manche gagne une victoire . Les joueurs réinitialisent ensuite l'état du jeu, retirent les champs de bataille en jeu de la partie, choisissent de nouveaux champs de bataille parmi ceux mis de côté et jouent à nouveau. Le premier joueur à obtenir deux victoires remporte le match.
481.7.	Processus de premier tour : le joueur jouant en deuxième canalise une rune <i>supplémentaire</i> depuis son deck de runes pendant sa première phase de canalisation de la partie.
482.	Chacun pour soi à 3 (escarmouche)
482.1.	3 joueurs
482.2.	CHACUN POUR SOI 2 adversaires chacun Pas d'équipe
482.3.	Score de la victoire : 8
482.4.	Nombre de champs de bataille : 3
482.4.a.	Chaque joueur fournit trois (3) champs de bataille , inclus dans son deck lors de la construction de deck. Un seul sera utilisé. Il sera choisi lors de la mise en place.
482.5.	Mise en place : chaque joueur choisit au hasard un (1) de ses trois (3) champs de bataille . Les deux autres sont retirés et ne seront pas joués pendant cette partie. Les champs de bataille choisis sont placés entre les trois joueurs avant de commencer la partie et seront utilisés pour cette partie.
482.6.	Format : 1 manche gagnante. Le premier joueur à atteindre le score de la victoire remporte le match .
482.7.	Processus de premier tour : le joueur jouant en premier <i>ne pioche pas de carte</i> pendant sa première phase de pioche de la partie. Le joueur jouant en dernier canalise une rune <i>supplémentaire</i> depuis son deck de runes pendant sa première phase de canalisation de la partie.
483.	Chacun pour soi à 4 (guerre)
483.1.	4 joueurs
483.2.	CHACUN POUR SOI 3 adversaires chacun Pas d'équipe
483.3.	Score de la victoire : 8
483.4.	Nombre de champs de bataille : 3

483.4.a.	Chaque joueur fournit trois (3) champs de bataille , inclus dans son deck lors de la construction de deck.
483.4.b.	Le joueur jouant en premier retire ses champs de bataille . Ils ne seront pas utilisés.
483.5.	Mise en place : chaque joueur autre que celui jouant en premier choisit au hasard un (1) de ses trois (3) champs de bataille . Les deux autres sont retirés et ne seront pas joués pendant cette partie. Les champs de bataille choisis sont placés simultanément entre les joueurs avant de commencer la partie et seront utilisés pour cette partie.
483.6.	Format : 1 manche gagnante. Le premier joueur à atteindre le score de la victoire remporte le match .
483.7.	Processus de premier tour : le joueur jouant en premier <i>ne pioche pas de carte</i> pendant sa première phase de pioche de la partie. Le joueur jouant en dernier canalise une rune <i>supplémentaire</i> depuis son deck de runes pendant sa première phase de canalisation de la partie.
484.	2c2 (Chambre magmatique)
484.1.	4 joueurs
484.2.	2c2 2 adversaires chacun 1 équipier
484.3.	Score de la victoire : 11
484.4.	Nombre de champs de bataille : 3
484.4.a.	Chaque joueur fournit trois (3) champs de bataille , inclus dans son deck lors de la construction de deck.
484.5.	Mise en place :
484.5.a.	chaque joueur autre que celui jouant en premier choisit au hasard un (1) de ses trois (3) champs de bataille . Les deux autres sont retirés et ne seront pas joués pendant cette partie. Les champs de bataille choisis sont placés simultanément entre les joueurs avant de commencer la partie et seront utilisés pour cette partie.
484.5.b.	Le joueur jouant en premier retire ses champs de bataille . Ils ne seront pas utilisés.
484.5.c.	L'ordre des tours alterne d'une équipe à l'autre.
484.5.c.1.	Le premier joueur est suivi d'un adversaire, puis de son coéquipier, puis du coéquipier du premier adversaire, et ainsi de suite.
484.5.c.2.	Si les coéquipiers sont assis l'un en face de l'autre, l'ordre des tours suit le sens des aiguilles d'une montre.
484.5.c.3.	Si les coéquipiers sont assis l'un à côté de l'autre, l'ordre des tours progresse en traversant la table.
484.6.	Format : 1 manche gagnante. La première équipe à atteindre le score de la victoire remporte le match .
484.6.a.	Les coéquipiers gagnent ou perdent ensemble.
484.6.a.1.	Si un joueur abandonne , alors toute l'équipe perd.
484.6.a.2.	Si un joueur perd , alors toute l'équipe perd.
484.6.a.3.	Si un joueur gagne , alors toute l'équipe gagne.

484.7.	Processus de premier tour : le joueur jouant en premier <i>ne pioche pas de carte</i> pendant sa première phase de pioche de la partie. Le joueur jouant en dernier canalise une rune <i>supplémentaire</i> depuis son deck de runes pendant sa première phase de canalisation de la partie.
484.8.	Règles uniques
484.8.a.	Les joueurs peuvent jouer des sorts ou activer des compétences pendant le tour de leur coéquipier . Pour ce faire, leur coéquipier devra les inviter à jouer un sort ou à activer une compétence en utilisant sa propre priorité .
484.8.b.	Les champs de bataille qui sont contrôlés pendant la phase de départ du tour d'un joueur par le coéquipier de ce joueur ne peuvent pas être utilisés pour marquer des points par cette équipe pendant ce tour. <i>Exemple</i> : un joueur ne peut pas inciter son coéquipier à se retirer d'un champ de bataille et ensuite conquérir le champ de bataille que son équipier contrôlait.
484.8.c.	Le contrôle n'est pas partagé.
484.8.c.1.	Les joueurs ne peuvent pas cacher de cartes sur des champs de bataille contrôlés par leurs coéquipiers.
484.8.c.2.	Les joueurs ne peuvent pas faire réaliser de déplacement standard aux unités de leurs coéquipiers.
484.8.d.	Le mot allié est utilisé pour faire référence à un élément de jeu contrôlé par un joueur ou son coéquipier. <i>Exemple</i> : « Lorsque vous me jouez, préparez une <i>unité alliée</i> » peut cibler une unité contrôlée par le joueur ou une unité contrôlée par son coéquipier.
484.8.e.	Les cartes en main sont des informations privées . Les joueurs peuvent révéler des informations privées à un ou plusieurs joueurs à tout moment pendant la partie, y compris à leur coéquipier.
484.8.e.1.	Révéler des cartes reste une action de jeu et ne peut être fait que si l'instruction en est donnée. <i>Voir règle 424. Révéler pour plus d'informations.</i>
484.8.f.	La façon dont le dernier point est gagné est modifiée.
484.8.f.1.	Pour gagner le dernier point via la conquête , un joueur doit marquer un point sur tous les champs de bataille au cours du même tour, à l'exception de ceux occupés par son coéquipier lors de la phase de départ de ce tour.
484.8.f.2.	Aucun autre changement n'est apporté aux restrictions du dernier point .
484.8.g.	Les coéquipiers ne peuvent pas utiliser la même légende .
484.8.h.	Les coéquipiers ne peuvent pas utiliser les mêmes champs de bataille .
649.	Abandonner
650.	Un joueur peut abandonner à n'importe quel moment.
651.	Lorsqu'un joueur abandonne, il est exclu de la partie en cours.
651.1.	S'il ne reste qu'un seul joueur en jeu après l'abandon d'un autre joueur, le joueur restant gagne .
651.2.	S'il reste plus d'un joueur en jeu après un abandon, suivez les étapes de l' élimination d'un joueur .
651.3.	L'élimination d'un joueur signifie que ce dernier ne peut plus faire de choix ni influencer la partie d'une quelconque façon.
651.4.	Si le joueur a des coéquipiers en raison du mode de jeu , ses coéquipiers perdent également et sont

	retirés du match.
652.	Si la partie continue, suivez ces étapes pour éliminer un joueur .
652.1.	Bannissez tous les permanents, runes et cartes face cachée qu'il contrôle actuellement ainsi que tous les permanents, runes et cartes face cachée dont il est propriétaire.
652.2.	Retirez le champ de bataille qu'il a mis en jeu si celui-ci est utilisé.
652.2.a.	Si'il était utilisé, remplacez-le par un champ de bataille créé qui n'a aucune compétence.
652.2.b.	Toutes les unités ou cartes cachées qui s'y trouvent ne se déplacent pas et ne sont pas affectées par ce processus. <i>Voir règle 438. Remplacer pour plus d'informations.</i>
652.2.c.	Si le champ de bataille retiré appliquait des effets continus, ceux-ci prennent immédiatement fin, ce qui pourrait altérer les caractéristiques des unités ou des cartes cachées qui s'y trouvent. <i>Exemple : Un champ de bataille indique « Les unités ici ont +1 [M]. » Si le propriétaire de ce champ de bataille abandonne et que le champ de bataille est, par conséquent, retiré du jeu, les unités qui s'y trouvaient cessent immédiatement de bénéficier de +1 [M].</i>
652.3.	Retirez du jeu toutes les cartes qui appartiennent à ce joueur.
652.4.	Contrez tous les sorts et toutes les compétences, de tous types, contrôlés par le joueur qui a abandonné.
652.5.	Continuez à jouer la partie.
652.5.a.	Tour
652.5.a.1.	Si le joueur qui a abandonné était le joueur du tour , la partie continue avec le prochain joueur dans l' ordre des tours .
652.5.b.	Focalisation
652.5.b.1.	Si le joueur qui a abandonné était le joueur ayant la focalisation dans une confrontation , le prochain joueur dans l'ordre reçoit la focalisation .
652.5.b.2.	Si le fait que le joueur ait abandonné crée un état dans lequel tous les joueurs ont passé leur focalisation , la confrontation prend fin et la partie se poursuit normalement, c'est-à-dire en résolvant le combat ou en réalisant un nettoyage .
652.5.c.	Priorité
652.5.c.1.	Si le joueur qui a abandonné était le joueur ayant la priorité dans une chaîne , le prochain joueur dans l'ordre reçoit la priorité .
652.5.c.2.	Si le fait que le joueur ait abandonné crée un état dans lequel tous les joueurs ont passé leur priorité , alors le dernier sort ou la dernière compétence ajoutée à la chaîne sera résolu et la priorité sera réinstaurée de manière appropriée en fonction de l'état de jeu après la résolution de ce sort ou de cette compétence.
700.	Règles supplémentaires
701.	Bufs
702.	Les bufs sont des éléments placés sur des unités .

702.1.	Les buffs peuvent être suivis à l'aide d'une carte de buff issue d'un booster Riftbound ou de n'importe quel objet à votre disposition.
702.2.	Les buffs peuvent être ajoutés ou dépensés.
702.2.a.	Pour octroyer un buff à une unité , le joueur choisit une unité et place un buff dessus. L' unité bénéficie du buff aussi longtemps que le buff est sur l' unité .
702.2.b.	Dépenser un buff retire un compteur de buff d'une unité .
702.2.b.1.	Un buff ne peut pas être dépensé depuis une unité qui ne bénéficie pas de buff.
702.2.b.2.	Les joueurs ne peuvent dépenser les buffs que des unités qu'ils contrôlent.
702.3.	Il ne peut y avoir qu'un seul buff à la fois sur une unité .
702.3.a.	Si un buff est ajouté, ou si l'instruction d'ajouter un buff est donnée, sur une unité qui bénéficie déjà d'un buff , il n'est alors <i>pas</i> placé sur l'unité.
703.	Chaque buff octroie individuellement +1 puissance à une unité .
704.	Les buffs sont des éléments de jeu et peuvent être mentionnés, comptés ou ciblés par d'autres effets selon leurs instructions.
705.	Si une unité quitte le jeu, retirez tous les buffs dont elle bénéficiait.
705.1.	Les champions ne gardent pas les buffs dans la zone de champion, même s'ils y retournent d'une quelconque façon.
706.	Unité Puissante
707.	Certaines unités peuvent être décrites comme Puissantes . Certains effets de jeu peuvent vérifier si une unité est Puissante .
708.	Une unité est considérée comme « Puissante » aussi longtemps que sa puissance est de 5 ou plus.
709.	Une unité « devient Puissante » au moment où sa puissance est augmentée de moins de 5 à 5 ou à plus. <i>Exemple</i> : Une unité avec une puissance de 4 qui obtient +1 [M] devient Puissante . <i>Exemple</i> : Une unité avec une puissance de 5 qui obtient +1 [M] ne devient <i>pas</i> Puissante , car elle était déjà Puissante .
710.	Les unités sur le plateau sont évaluées en fonction de leur puissance actuelle. <i>Exemple</i> : Une unité avec une puissance de base de 3 est ciblée par un sort qui indique « Une unité reçoit +3 [M] pendant ce tour. » Lorsque ce sort est résolu, la puissance de l'unité passe de 3 à 6, et elle devient Puissante . Lorsque cet effet prendra fin à la fin du tour, l'unité ne sera plus Puissante .
711.	Les unités dans les zones hors plateau sont évaluées en fonction de leur puissance inhérente. <i>Exemple</i> : Une unité dans la défausse est considérée comme Puissante si la puissance imprimée dessus est de 5 ou plus. Les effets qui auraient pu augmenter ou diminuer sa puissance lorsqu'elle était sur le plateau n'ont aucune influence.
712.	Dégâts bonus
713.	Les dégâts bonus sont une propriété intrinsèque qui peut être accordée aux actions qui infligent des dégâts et qui influence la quantité de dégâts que l'action distribue.
714.	Si plusieurs instances de dégâts bonus sont appliquées ou accordées à une action qui inflige des dégâts, toutes les instances sont additionnées et appliquées une seule fois.

714.1.	Les dégâts bonus ne peuvent être qu'une valeur positive et ne peuvent qu'augmenter la quantité de dégâts infligés.
714.2.	Si, pour quelque raison que ce soit, les dégâts bonus devaient être un nombre négatif, alors aucun dégât bonus n'est appliqué à l'action.
715.	Les dégâts bonus s'appliquent au total des dégâts infligés par une seule occurrence de l'action.
715.1.	Si l'action qui inflige des dégâts n'a qu'une seule cible, le montant des dégâts infligés à cette cible sera augmenté des dégâts bonus qui lui sont accordés.
715.2.	Si l'action inflige des dégâts à plusieurs cibles, le montant de dégâts infligé à chaque cible est augmenté individuellement et séparément des dégâts bonus . <i>Exemple</i> : Singularité est un sort qui indique « Choisissez jusqu'à 2 unités. Infligez 6 dégâts à chacune. » Un joueur joue Singularité alors qu'il contrôle également Annie, Enflammée, une unité qui indique « Vos sorts et compétences infligent 1 dégât bonus. » Singularité inflige 1 dégât bonus à chacune de ses cibles, infligeant ainsi 7 à chacune.
715.3.	Si l'action qui inflige des dégâts divise les dégâts, alors les dégâts bonus s'appliquent au montant de dégâts qui sera divisé . Cela peut modifier le nombre de cibles pouvant être choisies. <i>Exemple</i> : Volibear, Furieux est une unité qui indique « Lorsque j'attaque, infligez un total de 5 dégâts répartis entre les unités ennemies ici. » Un joueur attaque avec Volibear, Furieux, tout en contrôlant Annie, Enflammée, une unité qui indique « Vos sorts et compétences infligent 1 dégât bonus. » Volibear, Furieux inflige désormais 6 points de dégâts répartis entre n'importe quel nombre d'unités ennemies à son emplacement, et peut choisir de répartir ces dégâts entre jusqu'à 6 unités au lieu des 5 habituelles.
715.4.	Si aucun dégât n'a été infligé , parce que les dégâts ont été remplacés ou réduits de quelque manière que ce soit, alors les dégâts bonus ne s'appliqueront pas.
716.	Cartes équipées
717.	Équiper est une action limitée qui permet à des cartes de se lier entre elles afin de combiner leurs effets d'une certaine manière. Cela fait qu'une carte devient équipée et que l'autre devient une carte du dessus . <i>Voir règle 434. Équiper pour plus d'informations.</i>
718.	Équipée est l'état d'une carte liée à une autre carte de cette manière.
718.1.	Une carte reste dans cet état jusqu'à ce qu'elle soit déséquipée .
718.2.	Lorsque cette carte est dans cet état, la description imprimée dessus est inactive . <i>Voir règle 720. Inactivité pour plus d'informations.</i>
718.3.	Dans cet état, les compétences mentionnées dans la description d'effet de la carte sont ajoutées à la description de la carte du dessus .
718.4.	Dans cet état, le bonus de puissance de la carte modifie la puissance de la carte du dessus selon la valeur indiquée.
718.5.	Les cartes équipées conservent toutes les propriétés d'une carte sur le plateau lorsqu'elles sont dans cet état.
718.5.a.	Les cartes équipées conservent tous leurs types et tags tant qu'elles sont équipées .
718.5.b.	Les cartes équipées peuvent toujours être choisies ou ciblées par des effets de jeu lorsqu'elles sont équipées .
718.5.c.	Les cartes équipées ne peuvent pas être déplacées séparément de la carte du dessus à laquelle elles sont équipées .

718.5.d.	Une carte peut être équipée uniquement à une seule carte du dessus à la fois.
718.5.e.	Les cartes équipées peuvent avoir des contrôleurs différents par rapport à la carte du dessus à laquelle elle sont équipées.
718.5.f.	Les changements de contrôle de la carte du dessus n'affectent pas le contrôle des cartes équipées , et inversement.
718.5.g.	Une carte équipées ajoute toujours les compétences de sa description d'effet à la description de la carte du dessus et modifie la puissance de la carte du dessus selon son bonus de puissance .
719.	Une carte du dessus est une carte à laquelle une ou plusieurs cartes sont liées par le processus d' équipement .
719.1.	La description d'effet de toutes les cartes équipées à cette carte est ajoutée à la description de cette carte tant qu'elles restent équipées .
719.2.	Cette carte cesse d'être une carte du dessus lorsqu'il n'y a plus aucune carte équipée à celle-ci.
719.3.	Une carte du dessus et toutes les cartes qui y sont équipées se trouvent au même emplacement.
719.3.a.	Lorsque la carte du dessus se déplace, toutes les cartes équipées se déplacent avec elle.
719.4.	L'état épuisé ou prêt de la carte du dessus n'affecte ni ne modifie le statut des cartes équipées , et inversement.
719.5.	Lorsqu'une carte du dessus change de zone en passant d'une zone sur le plateau à une zone hors plateau, toutes les cartes équipées s'en déséquipent et restent dans leur zone actuelle.
719.5.a.	Le joueur qui contrôle la carte du dessus ayant changé de zone décide de l'ordre dans lequel ces cartes se déséquipent , et donc de l'ordre des effets concernés qui se produisent en raison du déséquipement .
720.	Inactivité
721.	La description d'une carte peut parfois être ignorée, écartée ou autrement considérée comme non applicable au cours de la partie. Cet état est appelé Inactif .
721.1.	Le texte affecté par cet état n'est pas appliqué du tout lorsque la carte est dans cet état.
721.2.	Les compétences inactives ne se déclenchent pas, ne s'appliquent pas et ne peuvent pas être activées. Les instructions inactives ne sont pas prises en compte.
722.	La description inactive est toujours présente sur la carte.
722.1.	Les cartes avec une description inactive possèdent toujours des mots-clés afin que les effets de jeu qui souhaitent faire référence à une carte ou vérifier si une carte possède un mot-clé puissent le faire.
722.2.	Les effets de jeu qui analysent ou interprètent la description pour déterminer l'éligibilité des cibles peuvent toujours analyser la description inactive afin de vérifier l'éligibilité. <i>Exemple : Hache tournoyante est un équipement avec [Temporaire]. Pendant qu'il est équipé et que sa description est inactive, sa compétence [Temporaire] ne se déclenche pas. Cependant, un sort indiquant « Détruisez un équipement avec [Temporaire] » pourrait toujours choisir et détruire Hache tournoyante.</i>
723.	Une description n'est jamais inactive par défaut.
724.	Une description d'effet est inactive à moins que la carte avec la description d'effet ne soit équipée .
725.	La description inactive peut partiellement cesser d'être inactive dans certaines circonstances et exceptions spécifiques.

725.1.	Si une carte équipée possède une compétence passive ou de remplacement qui s'applique lors du processus d' équipement , ou une compétence déclenchée qui se déclenche lors de l' équipement , cette description existe et peut être traitée au moment où elle s' équipe .
725.2.	Si une carte équipée possède une compétence passive ou de remplacement qui s'applique lors du processus de déséquipement , ou une compétence déclenchée qui se déclenche lors du déséquipement , cette description existe et peut être traitée au moment où elle se déséquipe .
725.3.	Si une carte équipée possède une compétence d' équipement , le mot-clé Expert en armes peut faire référence à cette compétence d' équipement ainsi qu'à toute compétence modifiant passivement cette compétence d' équipement .
726.	Mots-clés dépendants
727.	Les mots-clés peuvent être des mots-clés dépendants .
727.1.	Un mot-clé dépendant est composé à la fois d'une condition pour laquelle il sert de raccourci, et d'une compétence de quelque format immédiatement après le mot-clé lui-même. EXEMPLE : Fantassin noxien possède « [Légion][>] Je coûte [2] de moins. » [Légion] est l'abréviation de la condition « si vous avez joué une autre carte pendant ce tour, cette carte gagne [Texte] », tandis que « Je coûte [2] de moins » est la compétence dépendante.
727.1.a.	Un mot-clé dépendant sera toujours, sur le plan fonctionnel, une abréviation d'une condition .
727.1.a.1.	Cette condition peut également comporter une durée , un temps ou une limitation déterminé dans sa définition. EXEMPLE : Légion précise la durée de sa condition : « si vous avez joué une autre carte pendant ce tour. » « Pendant ce tour » est la durée. EXEMPLE : Un mot-clé dépendant qui est l'abréviation de « Jusqu'à ce que vous ayez dépensé [3] pendant ce tour » inclurait une limitation dans sa condition. EXEMPLE : Un mot-clé dépendant qui est l'abréviation de « Après que vous êtes devenu attaquant pendant ce tour » inclurait un moment après lequel la condition est active.
727.1.b.	La compétence dépendante associée au mot-clé dépendant est inactive sur la carte possédant le mot-clé dépendant tant que la condition n'est pas remplie, moment auquel elle devient active .
727.1.b.1.	La compétence dépendante est présente sur la carte à titre de référence ou d'évaluation jusqu'à ce que la condition soit remplie <i>Voir règle 720. Inactivité pour plus d'informations.</i>
727.1.b.2.	La compétence dépendante est active exactement comme indiqué tant que la condition est remplie. Exemple : Saute-nuages a « [Niveau 3][>] J'ai +1 [M] et Gank. » Tant que le joueur qui le contrôle possède 3 XP, Saute-nuages dispose de Gank.
727.1.c.	Les compétences dépendantes des mots-clés dépendants peuvent être de n'importe quel type
727.1.c.1.	Les compétences déclenchées des mots-clés dépendants doivent être actives pour que leur déclencheur soit évalué.
727.1.c.1.a.	Si une compétence déclenchée devient active au moment exact où sa condition de déclenchement est remplie, elle se déclenche.
727.1.c.2.	Les compétences passives commencent à s'appliquer dès que le mot-clé

	dépendant devient vrai.
727.1.c.3.	Les compétences activées qui deviennent actives grâce à des mots-clés dépendants peuvent être activées au moment associé après que cette compétence a été octroyée.
727.1.c.3.a.	Si la condition du mot-clé dépendant fait en sorte que la compétence activée devienne inactive après avoir été ajoutée à la chaîne en tant qu' objet en attente , cet élément de la chaîne ne sera pas affecté et sera joué de manière normale.
728.	XP
729.	L' XP est une ressource que les joueurs accumulent, dépensent ou modifient au cours de la partie.
729.1.	Le montant d' XP dont dispose un joueur doit être clairement indiqué.
729.1.a.	L' XP est une valeur qui peut être suivie à l'aide de compteurs, de dés, de cartes ou de toute méthode affichant clairement le montant spécifique d' XP dont dispose actuellement un joueur .
729.2.	La quantité d' XP qu'un joueur possède constitue une information publique .
730.	L' XP peut être gagnée et dépensée .
730.1.	Pour gagner de l' XP , augmentez la valeur d' XP possédée par le joueur qui la reçoit.
730.2.	Pour dépenser de l' XP , réduisez la valeur d' XP possédée par le joueur qui la dépense.
731.	L' XP n'est pas un élément de jeu .
731.1.	L' XP ne peut pas être ciblée, préparée ou épuisée.
732.	L' XP n'est pas partagée entre les alliés dans les modes de jeu avec des coéquipiers .
733.	Il n'y a aucune limite à la quantité d' XP qu'un joueur peut accumuler.
734.	Tours supplémentaires
735.	Certains effets de jeu indiqueront à un joueur de « jouer un tour après celui-ci ». Ces effets créent un tour supplémentaire temporaire, attribué à ce joueur, qui est inséré dans la file d'attente des tours après le tour en cours.
736.	L'ordre des tours est établi au début du match comme une succession répétitive de joueurs. Cela crée une file d'attente en boucle des tours que chaque joueur effectuera, en commençant par le premier tour du premier joueur, puis en se répétant indéfiniment.
737.	Lorsqu'un tour supplémentaire est ajouté à cette file d'attente, cela ne modifie pas l' ordre des tours de la partie. Le détenteur du tour supplémentaire jouera simplement lors du prochain tour dans la file d'attente. Une fois ce tour terminé, il sera retiré et la file d'attente et l'ordre des tours reprendra de manière normale.
738.	Si plusieurs tours supplémentaires sont en file d'attente, ils y sont ajoutés dans l'ordre où les effets de jeu qui les ont générés se sont produits. <i>Exemple</i> : le premier joueur joue, par un moyen quelconque, deux exemplaires de Distorsion temporelle pendant son tour. Les Distorsions temporelles créent deux tours supplémentaires pour le joueur qui les contrôle et les insèrent dans la file d'attente des tours après le tour en cours. Si la file d'attente des tours est représentée par [> A > B > C > D >], alors ces tours supplémentaires apparaîtront sous la forme [> A > A* > A* > B > C > D >]. Après que le dernier tour supplémentaire a été joué, la file reprend les tours précédemment en attente. Le « * » indique un tour supplémentaire. <i>Exemple</i> : le premier joueur joue Avenir prometteur pendant son tour, lors de la résolution duquel le

	deuxième et le quatrième joueur choisissent, bannissent et jouent chacun une Distorsion temporelle. La Distorsion temporelle du quatrième joueur se résout en premier, insérant un tour supplémentaire pour ce joueur dans la file d'attente comme suit : [> A > D* > B > C > D >]. La Distorsion temporelle du deuxième joueur se résout ensuite, insérant ce tour : [> A > B* > D* > B > C > D >]. Lorsque le premier joueur finit son tour, le deuxième joueur joue son tour, suivi du quatrième joueur, après quoi la file reprend l'ordre des tours normal.
739.	Termes spéciaux
740.	Certaines descriptions de cartes font référence aux éléments de jeu de manière spécifique :
740.1.	Deux éléments de jeu sont alliés s'ils sont contrôlés par le même joueur ou si les joueurs qui les contrôlent sont coéquipiers.
740.2.	Deux éléments de jeu sont ennemis s'ils sont contrôlés par des joueurs qui sont adversaires.
741.	Certaines descriptions de cartes font référence aux unités de manière spécifique :
741.1.	Une unité est seule lorsqu'il n'y a aucune autre unité alliée au même endroit.
741.2.	Une unité est en situation de un contre un lorsque celle-ci et l'unité ennemie au même emplacement sont toutes deux seules .
741.3.	Une unité est en combat si elle occupe un champ de bataille où un combat est en cours et possède une désignation de combat.
742.	Certains termes dans ce document sont utilisés de manière spécifique :
742.1.	Les coûts dans les instructions sont des instructions qui prennent une forme particulière (« [Faites X] pour [faire Y] »). [Faites X] correspond au coût associé à l'instruction, et [faire Y] est l'effet.
742.1.a.	Pour les sorts, les coûts indiqués dans les instructions sont payés lors de la résolution du sort. Pour obtenir l'effet, le coût doit être payé.
742.1.b.	Pour les compétences déclenchées, les coûts indiqués dans les instructions sont payés lors de la finalisation de la compétence déclenchée. Pour placer la compétence déclenchée dans la chaîne, le coût doit être payé.
800.	Mots-clés
801.	Un mot-clé est un terme spécifique qui apparaît sur des cartes et qui sert d'abréviation pour un effet de jeu spécifique, ou une compétence de n'importe quel genre.
801.1.	Un mot-clé peut être une compétence.
801.2.	Les mots-clés peuvent être identifiés grâce à leur surlignage coloré .
801.2.a.	La couleur du surlignage n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
801.3.	Des mots-clés peuvent être mentionnés ou spécifiés par d'autres effets de jeu .
801.3.a.	D'autres effets peuvent octroyer des mots-clés .
801.3.a.1.	La définition et les règles qui sont propres au mot-clé spécifique détermineront le comportement si un mot-clé est octroyé alors qu'il est déjà présent.
801.3.a.2.	L'effet qui a octroyé le mot-clé spécifiera la durée pendant laquelle il est octroyé.
801.3.a.3.	Si un effet qui octroie un mot-clé ne spécifie pas de durée, le mot-clé sera appliqué aussi longtemps que l' élément de jeu restera sur le plateau ou dans la zone hors plateau où il se trouve.

801.3.b.	D'autres effets peuvent retirer des mots-clés .
801.3.b.1.	L'effet qui a retiré le mot-clé spécifiera la durée pendant laquelle il est retiré.
801.3.b.2.	Si un effet qui retire un mot-clé ne spécifie pas de durée, le mot-clé sera retiré aussi longtemps que l' élément de jeu restera sur le plateau ou dans la zone hors plateau où il se trouve.
802.	Les cartes peuvent avoir un nombre illimité de mots-clés .
803.	Comme pour les autres règles, exécutez les effets des mots-clés dans l'ordre dans lequel ils sont listés lorsque vous lisez les descriptions de la carte de haut en bas.
804.	Glossaire des mots-clés
805.	Accélération
805.1.	L'Accélération est une compétence propre aux unités .
805.1.a.	Le terme Accélération est la version condensée de « Quand vous me jouez, vous pouvez payer un coût supplémentaire de [1] et 1 essence runique. Si vous le faites, j'entre en jeu préparé. »
805.1.a.1.	Si l'unité possède un seul domaine, l'essence runique du coût d'Accélération ne peut être payée qu'avec une essence runique correspondant au domaine de l'unité.
805.1.a.2.	Si l'unité n'a aucun domaine ou possède plusieurs domaines, l'essence runique du coût d'Accélération peut être payée avec [A] (une essence runique de n'importe quel domaine).
805.2.	L'Accélération est un coût supplémentaire optionnel qui peut être payé quand un joueur joue une unité qui dispose de cette compétence.
805.2.a.	Les coûts de l'Accélération ne peuvent pas être payés lorsque l'unité est sur le plateau. Ils peuvent uniquement être payés au cours des étapes suivies pour jouer une carte.
805.3.	Le mot-clé Accélération n'a aucune fonction lorsque la carte est sur le plateau.
805.4.	Si plusieurs instances d'Accélération affectent un élément de jeu, elles sont redondantes.
805.5.	Le mot-clé Accélération, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
805.6.	Le mot-clé Accélération influence l'état dans lequel l'unité entre sur le plateau. Elle n'entre pas en jeu épuisée et elle devient préparée.
805.6.a.	Le mot-clé Accélération n'interagira pas avec les compétences qui sont affectées par les unités qui se préparent, et ne pourra pas non plus les déclencher.
806.	Action
806.1.	Le mot-clé Action est permissif .
806.1.a.	Il peut être présent sur des cartes , des compétences de runes , des compétences de légendes ou des compétences d permanents .
806.1.b.	Le mot-clé Action octroie à la carte correspondante ou à l'effet correspondant la permission d'être joué ou activé pendant des confrontations, même lorsque ce n'est pas le tour du joueur qui le contrôle.
806.1.c.	Le terme Action est la version condensée de :

806.1.c.1.	Pour les cartes : « Peut être joué lors des confrontations pendant le tour de n'importe quel joueur. »
806.1.c.2.	Pour les runes, les légendes et les compétences des permanents : « Peut être activée lors des confrontations pendant le tour de n'importe quel joueur. »
806.1.d.	L'action suit la formulation « [Action] » pour les sorts, ou « [Action][>] » pour les compétences.
806.2.	Les cartes et les effets dotés de ce mot-clé ne sont pas limités aux confrontations. Cette permission vient s'ajouter à tous les autres moments de jeu et choix possibles pour la compétence, qu'ils soient écrits ou disponibles par défaut.
806.3.	Le mot-clé Action n'affecte pas le fonctionnement des instructions des cartes ou des effets sur lesquels il se trouve. C'est <i>seulement</i> une permission. <i>Exemple</i> : Le fait de jouer une unité avec Action est soumis aux mêmes contraintes que le fait de jouer des unités sans Action. Elle ne peut être jouée que dans la base du joueur ou sur un champ de bataille qu'il contrôle.
806.4.	Certaines compétences passives peuvent octroyer Action à une carte ou une compétence sous certaines conditions. La carte ou la compétence ne possède pas le mot-clé Action, sauf si ces conditions sont remplies et seulement tant qu'elles sont remplies.
806.4.a.	Ces conditions peuvent uniquement être remplies lorsque la carte ou la compétence est dans la chaîne. Dans ce cas, il est toujours possible de la jouer ou de l'activer au moment approprié, tant que cela <i>pourrait</i> remplir les conditions.
806.4.b.	Si l'élément de la chaîne ne remplit pas les conditions une fois l'étape 5 : vérifiez que la légalité a été atteinte, les actions effectuées lors de l'utilisation ou de l'activation de l'élément de la chaîne sont annulées et il est renvoyé dans la zone depuis laquelle il a été joué s'il s'agit d'une carte.
806.5.	Le mot-clé Action est une caractéristique qui peut être mentionnée.
806.5.a.	Le fait qu'un élément de jeu ait ou non le mot-clé Action est une caractéristique de l' élément de jeu qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
806.5.b.	Le fait qu'un sort ait ou non le mot-clé Action est une caractéristique du sort qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
806.5.c.	Le fait qu'une compétence ait ou non le mot-clé Action est une caractéristique de la compétence qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
807.	Assaut
807.1.	Assaut est un mot-clé de compétence passive .
807.1.a.	Il peut être présent sur des unités.
807.1.b.	La compétence Assaut suit la formulation « Assaut [X] ».
807.1.b.1.	Le X est mentionné dans le texte fonctionnel de la compétence.
807.1.b.2.	Le X est appelé la valeur d'Assaut.
807.1.b.3.	Si le X est omis, sa valeur par défaut est de 1.
807.1.c.	C'est la version condensée de « Tant que j'attaque, j'ai +X [M]. »
807.1.d.	Attaquer signifie que l'unité a reçu la désignation d'Attaquant durant le combat. <i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
807.1.d.1.	L'Assaut reste effectif aussi longtemps que l'unité garde la désignation d'Attaquant.

807.2.	Si une unité a Assaut ou reçoit Assaut et reçoit ensuite Assaut de la part d'une source supplémentaire, les valeurs d'Assaut de tous les mots-clés Assaut octroyés sont additionnées. <i>Exemple</i> : Officier pirate a Assaut. Il est choisi comme cible de Fendoir, qui indique « Octroyez [Assaut 3] à une unité pendant ce tour. » Après la résolution de Fendoir, Officier pirate a Assaut 4 pendant ce tour.
807.3.	Le mot-clé Assaut, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
808.	Agonie
808.1.	Agonie est un mot-clé de compétence déclenchée .
808.1.a.	Il peut être présent sur des permanents .
808.1.b.	Il suit la formulation « [Agonie][>] [Effet] ».
808.1.b.1.	[Effet] est l'instruction de cette instance spécifique d'Agonie. Cet effet est appelé l'effet d'Agonie.
808.1.c.	C'est la version condensée de « Lorsque je meurs, [Effet]. »
808.1.c.1.	[Effet] est l'instruction de l'effet d'Agonie.
808.1.d.	Cet effet est déclenché lorsqu'un élément permanent est éliminé et envoyé à la défausse .
808.1.d.1.	Si l'élément permanent doté de l'effet n'est pas envoyé à la défausse , par exemple parce que l'événement qui devait « l'éliminer » a été remplacé par un rappel, l'effet d'Agonie n'est pas déclenché.
808.1.d.2.	Le déclencheur sera ajouté à la chaîne en tant qu' objet en attente avant que la carte dotée d' Agonie ne soit déplacée vers la défausse en raison d'une instruction indiquant de l' éliminer ou d'un nettoyage .
808.1.d.3.	Avant que la carte avec Agonie ne soit déplacée vers la défausse , notez son emplacement, ses attributs et tout autre détail lié à l'effet de son Agonie afin de traiter le déclencheur après qu'il a été finalisé .
808.2.	Chaque instance d'Agonie dont un élément permanent dispose se déclenche séparément.
808.2.a.	Le joueur qui contrôle l'élément permanent choisira l'ordre dans lequel ces déclencheurs sont ajoutés dans la chaîne.
808.3.	Le mot-clé Agonie, et le fait qu'un élément permanent l'ait ou non, est une caractéristique de l'élément permanent qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
809.	Protection
809.1.	Protection est un mot-clé de compétence passive .
809.1.a.	Il peut être présent sur des permanents.
809.1.b.	Il suit la formulation « Protection [X] ».
809.1.b.1.	Le X est mentionné dans le texte fonctionnel de la compétence.
809.1.b.2.	Le X est appelé la valeur de Protection.
809.1.b.3.	Si le X est omis, sa valeur par défaut est de 1.
809.1.c.	C'est la version condensée de « Les sorts et compétences contrôlés par un adversaire qui me choisissent ont un coût supplémentaire à payer en essence runique pour être joués égal à

	[Valeur de Protection] à chaque fois qu'ils me choisissent. »
809.1.c.1.	<p>L'essence runique utilisée pour payer ce coût peut appartenir à n'importe quel domaine.</p> <p><i>Exemple</i> : un sort Fureur cible une unité Ordre qui a Protection. L'essence runique utilisée pour payer le coût de Protection peut être de n'importe quel domaine, elle ne doit pas correspondre au domaine du sort ou de la cible.</p>
809.1.d.	<p>C'est un effet qui impose un coût supplémentaire obligatoire aux sorts et compétences qui choisissent l'élément permanent qui a cette compétence.</p> <p><i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i></p>
809.2.	Si une unité a Protection ou reçoit Protection et reçoit ensuite Protection de la part d'une source supplémentaire, les valeurs de Protection de tous les mots-clés Protection octroyés sont additionnées.
809.3.	Le mot-clé Protection, et le fait qu'un élément permanent l'ait ou non, est une caractéristique de l'élément permanent qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
810.	Gank
810.1.	Gank est un mot-clé de compétence passive .
810.1.a.	Il peut être présent sur des unités.
810.1.b.	C'est la version condensée de « Je peux me déplacer vers un champ de bataille depuis un autre champ de bataille avec un déplacement standard. »
810.1.c.	Il s'agit d'une compétence passive qui octroie des permissions supplémentaires au déplacement standard d'une unité.
810.1.c.1.	Cette compétence ne restreint pas et ne supprime pas les options de déplacement standard d'une unité.
810.1.c.2.	Elle n'a pas de coût d'activation.
810.1.c.3.	Elle n'octroie pas de compétences ou d'activation de déplacement standard supplémentaires, seulement de nouvelles options pour le déplacement standard.
810.2.	Si plusieurs instances de Gank affectent un élément de jeu, elles sont redondantes.
810.3.	Le mot-clé Gank, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
811.	Caché
811.1.	Caché est un mot-clé qui joue le rôle de prérequis pour réaliser l'action facultative de Cacher .
811.1.a.	Il peut être présent sur des sorts, des unités et des équipements.
811.1.b.	C'est, en pratique, l'abréviation de « Tant que cette carte est dans votre main ou dans votre zone de champion pendant votre tour lors d'un état ouvert, vous pouvez payer [A] pour placer ceci face cachée sur un champ de bataille que vous contrôlez et sur lequel il n'y a pas encore de carte face cachée, tant que vous contrôlez ce champ de bataille. À partir du prochain tour, ceci reçoit [Réaction] et vous pouvez le jouer en ignorant son coût de base. »
811.1.c.	Il permet au joueur de réaliser l'action facultative de Cacher .
811.1.c.1.	Cacher n'est pas une façon de jouer une carte .
811.1.c.2.	Cacher une carte ne démarre pas une chaîne.

811.1.c.3.	Jouer une carte depuis la zone de face cachée (alors qu'elle était cachée) démarre une chaîne.
811.1.d.	Certains choix effectués lorsque vous jouez une carte alors qu'elle était cachée sont limités au champ de bataille où elle était cachée. Une carte ne peut pas être jouée alors qu'elle était cachée s'il s'agit d'un sort sans cible valide selon ces restrictions. <i>Voir règle 355.6. Ciblage pour plus d'informations.</i>
811.1.d.1.	Un élément permanent caché doit être joué sur ce champ de bataille.
811.1.d.1.a.	Cela inclut les équipements cachés et annule la restriction normale qui force l'équipement à être joué uniquement à la base.
811.1.d.2.	Si un sort caché ou un effet de jeu d'un élément permanent choisit des cibles, celles-ci doivent être choisies parmi les options de ce champ de bataille, à moins que la compétence ne restreigne explicitement le ciblage d'une manière qui rende ce choix impossible. <i>Exemple :</i> Fée des pommes de pin est une unité avec Caché et « Lorsque vous me jouez, octroyez -2 [M] à une unité pendant ce tour, jusqu'à un minimum de 1 [M]. » Comme il s'agit d'un effet de jeu, sa cible doit être choisie parmi les unités du même champ de bataille si Fée des pommes de pin a été jouée alors qu'elle était Cachée. <i>Exemple :</i> Maître des marées est une unité avec Caché et « Lorsque vous me jouez, vous pouvez choisir une unité que vous contrôlez à un autre endroit. Déplacez-moi à son emplacement, et déplacez-la à mon emplacement original. Étant donné que la compétence dont il dispose lorsqu'il est joué l'empêche de cibler une unité sur son champ de bataille, sa cible peut être choisie librement parmi les options disponibles.
811.1.d.3.	Si un sort caché ou l'effet de jeu d'un élément permanent caché vous fait jouer une unité, vous devez faire entrer cette unité en jeu sur ce champ de bataille.
811.2.	Les compétences et instructions des cartes cachées autres que les choix listés ci-dessus fonctionnent de façon normale. <i>Exemple :</i> Soutien indéfectible est un sort qui possède Caché et indique : « Buffez une unité alliée. Les buffs octroient +1 puissance supplémentaire aux unités alliées pendant ce tour. » Si cette carte est jouée alors qu'elle était Cachée, la première partie de sa compétence doit choisir une unité alliée sur le même champ de bataille, mais la seconde partie de sa compétence affecte toutes les unités alliées bénéficiant d'un buff, où qu'elles se trouvent.
811.3.	Au lieu d'être cachée, une carte avec Caché peut être jouée normalement en payant son coût, sans aucune restriction de cibles et en suivant le déroulement normal des étapes de jeu.
811.4.	Si plusieurs instances de Caché affectent un élément de jeu, elles sont redondantes.
811.5.	Le mot-clé Caché, et le fait qu'une carte l'ait ou non, est une caractéristique de la carte qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
811.5.a.	Cet effet n'est pris en compte que si l'élément est face cachée.
811.6.	Une carte cachée gagne Réaction lorsqu'elle est face cachée ou jouée alors qu'elle était face cachée, et peut par conséquent être jouée à tout moment où une carte avec Réaction peut l'être.
811.6.a.	La propriété est accordée à la carte lorsqu'elle est face cachée et n'est pas connue publiquement.
812.	Légion
812.1.	Légion est un mot-clé dépendant .

812.1.a.	Il suit la formulation « [Légion][>] [Texte] ».
812.1.b.	À partir du mot-clé jusqu'à la fin de la proposition, l'énoncé complet constitue la compétence de Légion .
812.1.b.1.	Légion est la version condensée de « Si vous avez joué une autre carte pendant ce tour, cette carte gagne [Texte]. »
812.1.b.2.	Le [Texte] est la compétence dépendante .
812.1.c.	Tant qu'une carte différente de celle possédant la compétence Légion a été finalisée pendant le même tour, alors la compétence dépendante est active sur la carte avec Légion .
812.2.	Un joueur peut satisfaire toutes les instances de Légion sur des cartes qu'il contrôle en jouant une seule et unique carte. <i>Exemple</i> : une carte dispose de trois compétences de Légion différentes. Le texte de Légion des trois compétences sera actif si une carte a été jouée par le joueur qui contrôle la carte avant celle-ci pendant ce tour.
812.3.	Le mot-clé Légion, et le fait qu'une carte l'ait ou non, est une caractéristique de la carte qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
813.	Réaction
813.1.	Le mot-clé Réaction est permissif .
813.1.a.	Il peut être présent sur des cartes , des compétences de runes , des compétences de légendes et des compétences d permanents .
813.1.b.	Réaction octroie à la carte ou à l'effet correspondant toutes les compétences et permissions d' Action .
813.1.c.	De plus, le terme Réaction est la version condensée de :
813.1.c.1.	Pour les cartes : « Peut être joué lors des états fermés pendant le tour de n'importe quel joueur. »
813.1.c.2.	Pour les runes, les légendes et les compétences des permanents : « Peut être activé lors des états fermés pendant le tour de n'importe quel joueur. »
813.1.d.	La réaction suit la formulation « [Réaction] » sur les cartes, ou « [Réaction][>] » sur les compétences.
813.2.	Les cartes et les effets correspondants dotés de ce mot-clé ne sont pas limités aux états fermés ou aux confrontations . Cette permission vient s'ajouter à tous les autres moments de jeu et choix possibles pour la compétence, qu'ils soient écrits, qu'ils fassent partie des permissions d'Action ou qu'ils soient disponibles par défaut.
813.3.	Le mot-clé Réaction n'affecte pas le fonctionnement des instructions des cartes, des runes ou des effets sur lesquels il se trouve. C'est <i>seulement</i> une permission.
813.3.a.	Le fait de jouer une unité avec Réaction est soumis aux mêmes contraintes que le fait de jouer des unités sans Réaction. Elle ne peut être jouée que dans la base du joueur ou sur un champ de bataille qu'il contrôle.
813.4.	Certaines compétences passives peuvent accorder une carte ou une compétence Réaction sous certaines conditions. La carte ou la compétence ne possède pas le mot-clé Réaction, sauf et jusqu'à ce que ces conditions soient remplies.
813.4.a.	Ces conditions peuvent uniquement être remplies lorsque la carte ou la compétence est dans la chaîne. Dans ce cas, il est toujours possible de la jouer ou de l'activer au moment

		approprié, tant que cela <i>pourrait</i> remplir les conditions.
813.4.b.		Si l'élément de la chaîne ne remplit pas les conditions une fois l'étape 5 : vérifiez que la légalité a été atteinte, les actions effectuées lors de l'utilisation ou de l'activation de l'élément de la chaîne sont annulées et il est renvoyé dans la zone depuis laquelle il a été joué s'il s'agit d'une carte.
813.5.		Le mot-clé Réaction est une caractéristique qui peut être mentionnée.
813.5.a.		Le fait qu'un élément de jeu ait ou non le mot-clé Réaction est une caractéristique de l' élément de jeu qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
813.5.b.		Le fait qu'un sort ait ou non le mot-clé Réaction est une caractéristique du sort qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
813.5.c.		Le fait qu'une compétence ait ou non le mot-clé Réaction est une caractéristique de la compétence qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
814.	Bouclier	
814.1.		Bouclier est un mot-clé de compétence passive .
814.1.a.		Il peut être présent sur des unités.
814.1.b.		La compétence Bouclier suit la formulation « Bouclier [X] ».
814.1.b.1.		Le X est mentionné dans le texte fonctionnel de la compétence.
814.1.b.2.		Le X est appelé la valeur de Bouclier.
814.1.b.3.		Si le X est omis, sa valeur par défaut est de 1.
814.1.c.		C'est la version condensée de « Tant que je défends, j'ai +X [M]. »
814.1.d.		Défendre signifie que l'unité a reçu la désignation de Défenseur durant le combat. <i>Voir règle 454. Combat pour plus d'informations.</i>
814.1.d.1.		Le Bouclier reste effectif aussi longtemps que l'unité garde la désignation de Défenseur.
814.2.		Si une unité a Bouclier ou reçoit Bouclier et reçoit ensuite Bouclier de la part d'une source supplémentaire, les valeurs de Bouclier de tous les mots-clés Bouclier octroyés sont additionnées. <i>Exemple</i> : Poro en armure a Bouclier. Il est choisi comme cible de Blocage, qui indique « Octroyez [Bouclier 3] et [Tank] à une unité pendant ce tour. » Après la résolution de Blocage, Poro en armure a Bouclier 4 pendant ce tour.
814.3.		Le mot-clé Bouclier, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
815.	Tank	
815.1.		Tank est un mot-clé de compétence passive .
815.1.a.		Il peut être présent sur des unités.
815.1.b.		C'est la version condensée de « Les dégâts mortels doivent m'être infligés en priorité avant de pouvoir être infligés à n'importe quelle autre unité contrôlée par le même joueur que moi qui n'a pas [Tank] pendant la phase de dégâts en combat. »
815.1.c.		Ce mot-clé altère la façon dont les joueurs choisissent comment assigner les dégâts de combat pendant un combat.

815.1.c.1.	Les joueurs doivent toujours assigner des dégâts mortels à une unité avant de passer à l'unité suivante lorsqu'ils assignent leurs dégâts.
815.1.c.2.	Si plusieurs unités avec Tank contrôlées par un même joueur sont présentes dans un combat, les dégâts peuvent être assignés à n'importe laquelle d'entre elles. Les unités qui n'ont pas Tank ne sont pas des cibles valides jusqu'à ce que toutes les unités avec Tank aient reçu des dégâts mortels.
815.2.	Si plusieurs instances de Tank affectent un élément de jeu, elles sont redondantes.
815.3.	Le mot-clé Tank, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
816.	Temporaire
816.1.	Temporaire est un mot-clé de compétence déclenchée .
816.1.a.	Il peut être présent sur des permanents.
816.1.b.	C'est la version condensée de : « Au début de la phase de départ du joueur qui contrôle cet élément permanent, avant d'octroyer les points, éliminez cet élément. »
816.1.c.	La condition de déclenchement est le commencement de la phase de départ du joueur qui contrôle cet élément permanent.
816.2.	Si plusieurs instances de Temporaire affectent un élément de jeu, elles sont redondantes.
816.2.a.	Peu importe le nombre d'occurrences, la compétence ne se déclenchera qu'une seule fois.
816.3.	Le mot-clé Temporaire, et le fait qu'un élément permanent l'ait ou non, est une caractéristique de l'élément permanent qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
817.	Vision
817.1.	Vision est un mot-clé de compétence déclenchée .
817.1.a.	Il peut être présent sur des permanents.
817.1.b.	C'est la version condensée de : « Lorsque vous jouez ceci, regardez la première carte de votre deck principal. Vous pouvez recycler cette carte. »
817.1.c.	La condition de déclenchement est l'entrée de l'élément permanent sur le plateau.
817.2.	Si plusieurs instances de Vision affectent un élément de jeu, elles sont déclenchées séparément.
817.2.a.	Le joueur peut choisir de recycler la carte regardée ou non pour chaque instance de Vision séparément.
817.2.b.	Si le joueur ne recycle pas la carte du dessus de son deck principal et que rien d'autre ne se produit entre les résolutions des compétences déclenchées, chaque instance de Vision verra la même carte.
817.3.	Le mot-clé Vision, et le fait qu'un élément permanent l'ait ou non, est une caractéristique de l'élément permanent qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
818.	Équiper
818.1.	Équiper est un mot-clé de compétence activée .
818.1.a.	Équiper est normalement présent sur les équipements portant le tag Objet .
818.1.b.	Équiper a un coût d'activation et équipe la carte avec Équiper à une unité choisie lorsque le

	coût est payé.
818.1.b.1.	La carte choisie par Équiper est une cible .
818.1.b.2.	L' unité choisie deviendra la carte du dessus pour l'action d' équiper .
818.1.c.	Équiper suit la formulation « Équiper [Coût] »
818.1.c.1.	Si le fait de payer les coûts ou de réaliser les choix pour cette compétence provoque le déclenchement de compétences déclenchées, celles-ci seront placées dans la chaîne au-dessus de cette compétence et seront en attente . <i>Voir règle 376. Compétences activées pour plus d'informations.</i>
818.1.c.2.	Le terme Équiper est la version condensée de « [Coût] : équipez cet équipement à une unité que vous contrôlez. »
818.1.c.3.	Les coûts d' équipement peuvent inclure à la fois des coûts en ressources et des coûts non liés aux ressources.
818.1.c.4.	Les compétences Équiper peuvent également inclure du texte qui modifie le coût d' équipement . Ce texte est pris en compte lors de la détermination du coût d' équipement d'une carte, quelle qu'en soit la raison.
818.1.c.5.	Les compétences Équiper peuvent inclure un texte qui modifie le moment ou la cible de la compétence Équiper .
818.2.	Lorsque l'action Équiper est réalisée grâce à ce mot-clé, l' unité choisie est considérée comme ayant été équipée par l' équipement doté de cette compétence.
818.2.a.	Il s'agit d'un événement auquel d'autres effets de jeu et compétences déclenchées peuvent faire référence.
818.3.	Équipé est l'état d'une carte du dessus qui est équipée à une ou plusieurs cartes qui sont des objets .
818.3.a.	L'état équipé va de pair avec l'état équipé de l' objet .
818.3.b.	Une carte du dessus est équipée tant qu'une ou plusieurs de ses cartes équipées sont des objets .
818.3.c.	L'état équipé correspond à une carte du dessus ayant une carte avec Équiper qui lui est équipée .
818.4.	Plusieurs instances d' Équiper sont équivalentes à plusieurs compétences activées et peuvent chacune être activées séparément en payant les coûts correspondants.
818.5.	Le mot-clé Équiper , et le fait qu'un équipement l'ait ou non, est une caractéristique de l'équipement qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
818.5.a.	Le fait qu'un équipement possède Équiper peut être mentionné même si la description de l' équipement est inactive . <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i>
819.	Dégainer
819.1.	Dégainer est un mot-clé de compétence déclenchée . C'est également un mot-clé permissif .
819.1.a.	Dégainer est présent sur les équipements dotés de compétences Équiper .
819.1.b.	Les cartes avec Dégainer possèdent intrinsèquement Réaction .
819.1.c.	Dégainer permet de jouer des cartes et de les équiper par le biais d'une Réaction .

819.1.d.	Le terme Dégainer est la version condensée de « [Réaction] » et de « Lorsque vous jouez ceci, équipez-le à une unité que vous contrôlez. » <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i>
819.2.	Plusieurs instances de Dégainer ne se déclenchent pas séparément et n'ont aucun effet au-delà du premier déclenchement.
819.3.	Le mot-clé Dégainer , et le fait qu'un équipement l'ait ou non, est une caractéristique de l'équipement qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
820.	Répétition
820.1.	Répétition est un mot-clé de coût supplémentaire optionnel .
820.1.a.	Répétition est présent sur les sorts .
820.1.b.	Répétition est un coût optionnel qu'un joueur peut payer pour déclencher l'effet de ses sorts une seconde fois.
820.1.c.	Répétition suit la formulation « Répétition [Coût] »
820.1.c.1.	Le coût est un coût supplémentaire à payer lors des étapes nécessaires pour jouer le sort.
820.1.c.2.	Si un sort possède plusieurs occurrences de Répétition , chaque coût peut être payé ou non individuellement.
820.1.c.3.	Chaque coût de répétition ne peut être payé qu'une seule fois.
820.1.d.	Le terme Répétition est la version condensée de « Quand vous jouez ce sort, vous pouvez payer un coût supplémentaire de [Coût] . Si vous le faites, exécutez les instructions de ce sort une fois de plus. »
820.1.d.1.	Lorsque le coût supplémentaire est payé, l'effet du sort, lors de sa résolution, sera appliqué une fois supplémentaire. <i>Exemple : Appel du désert est un sort avec [Répétition] [2] et « Jouez une unité créée de type Soldat de sable de 2 [S]. ». Si le joueur qui le contrôle paie son coût de Répétition en le jouant, l'instruction de la carte de jouer une unité créée de type Soldat de sable est exécutée deux fois, comme si la carte indiquait « Jouez une unité créée de type Soldat de sable de 2 [S]. Jouez une unité créée de type Soldat de sable de 2 [S]. »</i>
820.2.	Lorsqu'un effet d'un sort est appliqué une fois supplémentaire avec Répétition , les choix qui lui sont propres doivent être effectués au moment habituel lors de l'étape où vous devez faire les choix nécessaires lorsque vous jouez une carte . <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
820.2.a.	Les choix effectués pour l'exécution supplémentaire ne doivent pas être identiques aux choix effectués lors de la première exécution du sort. <i>Exemple : Barrage de roquettes est un sort avec [Répétition] [4][C] et « Choisissez-en un : Infligez 4 dégâts à une unité dans sa base [ou] éliminez un équipement. Si le joueur qui contrôle Barrage de roquettes paie son coût de Répétition au moment où il le joue, il peut choisir le même effet ou un effet différent, et s'il choisit le même effet, il peut choisir la même cible ou une cible différente. S'il choisit « Éliminez un équipement » deux fois et sélectionne deux équipements différents, il doit préciser quel équipement est la première cible et quel équipement est la seconde. Lorsque le sort se résout, ces deux équipements seront éliminés dans l'ordre choisi.</i>
820.3.	Plusieurs instances de Répétition peuvent être payées séparément. Les instructions du sort seront

	exécutées une fois supplémentaire pour chaque occurrence de Répétition payée.
820.3.a.	Quel que soit le nombre de fois où les instructions d'un sort sont exécutées avec ce mot-clé, le sort n'est joué qu'une seule fois.
820.4.	Le mot-clé Répétition , et le fait qu'un sort l'ait ou non, est une caractéristique du sort qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
821.	Expert en armes
821.1.	Expert en armes est un mot-clé de compétence déclenchée .
821.1.a.	Expert en armes peut être présent sur des unités .
821.1.b.	Expert en armes est un effet de jeu qui vous permet de choisir un objet que vous contrôlez et de payer son coût d' équipement à prix réduit, quel que soit le timing habituel de l'utilisation de la compétence Équiper , afin d' équiper cet objet à l'unité dotée d' Expert en armes .
821.1.c.	Le terme Expert en armes est la version condensée de : « Lorsque vous me jouez, vous pouvez choisir une carte que vous contrôlez avec le tag Objet . Les parties nécessaires de sa description ne sont plus inactives si elles sont actuellement inactives . Payez le coût de sa compétence Équiper , réduit de [A], pour l'équipé à cette unité. » <i>Voir règle 716. Cartes équipées pour plus d'informations.</i>
821.1.c.1.	Expert en armes peut choisir un objet , qu'il possède ou non une compétence Équiper .
821.1.c.2.	Le coût de la compétence Équiper est déterminé comme si cette compétence Équiper était activée en choisissant l'unité possédant la compétence Expert en armes , en tenant compte de toute compétence modifiant les coûts d' équipement .
821.1.c.3.	Si le coût d' équipement de la carte choisi ne contient pas [A], il peut tout de même être payé, mais ne sera pas réduit.
821.1.c.4.	Si la carte choisie n'a pas de coût d' équipement , il ne peut pas être payé.
821.1.c.5.	Si le coût d' équipement de la carte choisi ne peut pas être payé, si elle ne peut pas être détachée de sa carte du dessus actuelle, ou si elle ne peut pas être équipée à l'unité possédant la compétence Expert en armes , elle reste à son emplacement actuel, équipée à ce à quoi elle était déjà équipée .
821.1.c.6.	La compétence Équiper n'est pas activée de cette manière, et l'unité possédant la compétence Expert en armes n'est pas choisie.
821.1.c.7.	Plusieurs instances d' Expert en armes se déclenchent séparément et peuvent choisir des cibles différentes.
821.1.d.	Si vous choisissez la même cible avec plusieurs instances d' Expert en armes , chacune se résoudra séparément.
821.2.	Le mot-clé Expert en armes n'a aucune fonction lorsque la carte est sur le plateau.
821.3.	Le mot-clé Expert en armes , et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l' unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
822.	Embuscade
822.1.	Embuscade est un mot-clé de compétence passive .
822.1.a.	Il peut être présent sur des unités .

822.1.b.	C'est la version condensée de « Je peux être joué sur un champ de bataille où vous contrôlez des unités » et « Je possède [Réaction] tant que je suis joué sur un champ de bataille où vous contrôlez des unités . »
822.1.c.	Il s'agit d'une compétence passive qui ajoute des options aux emplacements valides où une unité peut être jouée lors de l'étape Faire les choix nécessaires quand vous jouez une carte. <i>Voir règle 349. Jouer des cartes pour plus d'informations.</i>
822.2.	Plusieurs occurrences de Embuscade sont redondantes.
822.3.	S'il n'y a aucune unité à l'emplacement choisi avant la fin de la finalisation pour quelque raison que ce soit, alors cet emplacement n'est plus valide selon la logique de l' Embuscade et la carte ne peut pas y être jouée.
822.3.a.	D'autres effets et permissions peuvent toujours permettre à cette unité d'être jouée à l'endroit sélectionné, mais la permission d' Embuscade ne sera pas valide.
822.4.	Le mot-clé Embuscade , et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
823.	Chasse
823.1.	Chasse est un mot-clé de compétence déclenchée .
823.1.a.	Chasse peut être présent sur des unités .
823.1.b.	Chasse est à la fois un effet de conquête et un effet d' occupation .
823.1.c.	Chasse suit la formulation « Chasse X »
823.1.c.1.	Le terme Chasse est la version condensée de : « Lorsque je conquiers ou que j' occupe , le joueur qui me contrôle gagne X XP. » <i>Voir règle 728. XP pour plus d'informations.</i>
823.1.c.2.	Si le X est omis, sa valeur par défaut est de 1.
823.1.c.3.	Le X est appelé la valeur de Chasse.
823.2.	Si une unité a Chasse ou reçoit Chasse et reçoit ensuite Chasse de la part d'une source supplémentaire, les valeurs de Chasse de tous les mots-clés Chasse octroyés sont additionnées.
823.3.	Le mot-clé Chasse , et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
824.	Niveau
824.1.	Niveau est un mot-clé dépendant .
824.1.a.	Il suit la formulation « [Niveau [N]][>] [Texte] ».
824.1.b.	À partir du mot-clé jusqu'à la fin de la proposition, l'énoncé complet constitue la compétence de Niveau .
824.1.b.1.	Il s'agit de la version condensée de « Tant que vous avez [N] XP ou plus, cette carte a "[Texte]". »
824.1.b.2.	Le [Texte] est la compétence dépendante .
824.1.c.	Tant que le joueur qui contrôle la carte possède [N] XP, la compétence dépendante sera active sur la carte avec Niveau .
824.1.c.1.	Si le joueur qui contrôle la carte avec Niveau change, alors la compétence

	dépendante sera rendue active ou inactive en fonction de l'XP du joueur qui en prend le contrôle.
824.1.d.	La compétence dépendante sera inactive dès que le joueur qui la contrôle disposera de moins de [N] XP.
824.2.	Le mot-clé Niveau , et le fait qu'une carte l'ait ou non, est une caractéristique de la carte qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
825.	Unique
825.1.	Unique est une contrainte de permission de deck .
825.2.	Unique n'est pas la version condensée d'une autre description ou instruction. Ce mot-clé impose plutôt une restriction aux joueurs lors de la construction de deck.
825.2.a.	Un deck ne peut contenir qu'une seule carte d'un nom donné si la carte possède le tag Unique .
825.2.b.	Si une carte est une carte signature et est également unique , alors ce deck peut contenir n'importe quelle combinaison de trois cartes signature , mais toujours une seule de chaque carte unique portant un nom donné.
825.3.	Les cartes avec Unique n'ont pas d'effets supplémentaires pendant la partie.
825.4.	Le tag Unique , et le fait qu'une carte l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .
826.	Arrière-ligne
826.1.	Arrière-ligne est un mot-clé de compétence passive .
826.2.	Il peut être présent sur des unités.
826.3.	C'est la version condensée de « Les dégâts mortels doivent m'être infligés en dernier lieu après n'importe quelle autre unité contrôlée par le même joueur que moi qui n'a pas [Arrière-ligne] pendant la phase de dégâts en combat. »
826.4.	Ce mot-clé altère la façon dont les joueurs choisissent comment assigner les dégâts de combat pendant un combat.
826.4.a.	Les joueurs doivent toujours assigner des dégâts mortels à une unité avant de passer à l'unité suivante lorsqu'ils assignent leurs dégâts.
826.4.b.	Si plusieurs unités avec Arrière-ligne contrôlées par un même joueur sont présentes dans un combat, les dégâts peuvent être assignés à n'importe laquelle d'entre elles. Les unités qui ont Arrière-ligne ne sont pas des cibles valides jusqu'à ce que toutes les unités sans Arrière-ligne aient reçu des dégâts mortels.
826.5.	Plusieurs instances d'Arrière-ligne sont redondantes.
826.6.	Le mot-clé Arrière-ligne, et le fait qu'une unité l'ait ou non, est une caractéristique de l'unité qui peut être vérifiée ou mentionnée par d'autres effets de jeu .