

ANIMAL AENIGMA - RÈGLES

Ce feuillet de règles complète le livret de règles de Mage Noir, afin d'apporter des précisions sur les règles relatives aux Animaux, et à la mécanique d'Exil.

LES ANIMAUX

Les **Animaux** sont des compagnons aux capacités variées.

Une carte Animal se présente sous cette forme :

ANIMAUX ET DECKBUILDING

Vous ne pouvez pas mettre plus d' **1** Animal dans votre deck.

Bien entendu, vous pouvez toujours jouer sans aucun Animal si vous le souhaitez, même face à un adversaire qui joue un Animal.



MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Si votre deck contient un Animal :

- **Avant de mélanger votre deck avant le début de la partie, sortez votre Animal de votre deck.**
- Posez-le face cachée sur la table.
- Mélangez votre deck et choisissez votre main de départ.
- Mélangez la main que vous ne prenez pas dans votre deck.
- **Enfin, posez votre Animal face cachée sur le dessus de votre deck.**

Il sera donc la première carte que vous piocherez lors de la partie.

PIOCHER SON ANIMAL

Si votre animal est pioché, ou si celui-ci est défaussé depuis votre deck, alors celui-ci est directement mis en jeu, face visible.



UTILISER SON ANIMAL

Les Animaux possèdent des capacités qui leur permettent d'effectuer des actions variées.

Certaines sont passives. Elles s'appliqueront automatiquement si leurs conditions sont remplies.

Cependant, la majorité de leurs capacités sont actives.

Une capacité active est reconnaissable par les coûts affichés à côté de celle-ci.



Vous pouvez utiliser une capacité active de votre Animal durant votre phase principale, simplement en l'annonçant.

La chaîne d'événements suivante se produit alors :

- Vous **payez les coûts en Mana** de la capacité active. Pour cela, mettez la Mana correspondante dans l'Éther Disponible.
- Vous **appliquez les effets** de la capacité tels qu'ils sont décrits sur celle-ci.
- Si les coûts possèdent le symbole "Épuiser" (), **retournez votre Animal face cachée.**



ANIMAL ÉPUISÉ

Un Animal face cachée sur la table est dit “Épuisé”. Cet état traduit la fatigue de votre Animal qui ne peut alors plus vous aider dans votre affrontement.

Lorsqu’un Animal est épuisé, ses effets passifs ne s’appliquent plus.

De plus, il est impossible d’utiliser ses capacités actives.

Ne vous inquiétez pas cependant, cet état est temporaire. À chaque début de votre tour, si votre Animal est épuisé, vous retournez alors celui-ci sur sa face visible. On appelle cette action “Régénérer” son Animal.

NOTES ADDITIONNELLES

Un Animal compte comme composant valide pour tous les mots dans son nom, à condition que celui-ci soit face visible. Un Animal épuisé n’est pas un composant valide.

Un Animal n’est pas considéré comme un sort.

Ceux-ci ne peuvent donc être affectés que par des effets qui ciblent spécifiquement les Animaux.

ÉPUISEMENT COMME COÛT

Il existe des sorts avec le symbole Animal et le symbole de l’épuisement  dans leurs coûts.

Ces sorts affectent votre Animal. En plus de leur éventuel coût en Mana, **ces sorts épuisent votre Animal.**

Vous ne pouvez donc préparer ces sorts que si votre Animal est face visible.

Lors de leur préparation, vous devez retourner votre Animal face cachée pour que la préparation soit valide.

L'EXIL

En plus des Animaux, cette saison de Mage Noir apporte le concept d'exil.

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

Dans ce cas, **mettez la carte dans une zone à part, à côté de votre défausse**. Tout comme les sorts dans votre défausse, les sorts exilés ne peuvent pas être préparés.

Seuls les effets qui interagissent avec des cartes exilées peuvent affecter ces cartes.

Notez que l'exil est :

- **Individuel** : Chaque joueur possède sa propre zone d'exil.
- **Public** : Tous les joueurs peuvent consulter les autres zones d'exil comme ils le souhaitent.
- **Ordonné** : Il n'est pas permis de changer l'ordre des cartes mises dans la pile d'exil.
(Tout comme la défausse)

