

LIVRET DE RÈGLES
V0.9.3

TABLE DES MATIÈRES

Maîtrisez la magie 3

Inventaire 4

Conditions de victoire 5

Mise en place 5
- Placez l'Ether Infini 5
- Choisissez votre main de départ 5
- Déterminez le premier joueur 5

Règles générales 6

Déroulement d'un tour de Mage Noir 7
- Début de tour 7
- Phase de pioche 7
- Récupération de Mana 7
  - Pioche de Mana 7
  - Qu'est ce que la Mana ? 7
  - Manque de Mana 8
- Phase principale 9
  - Actions possibles durant votre phase principale 9
    - Préparer une carte 9
    - Activer une carte 9
    - Canaliser un sort comme composant 9
    - Échanger la Mana 10
- Fin de tour 10

Les éléments 11

Les différents types de cartes 13
- Les permanents 13
- Les équipements 14
- Les rites & rituels 14
- Devenir un Mage Noir 15

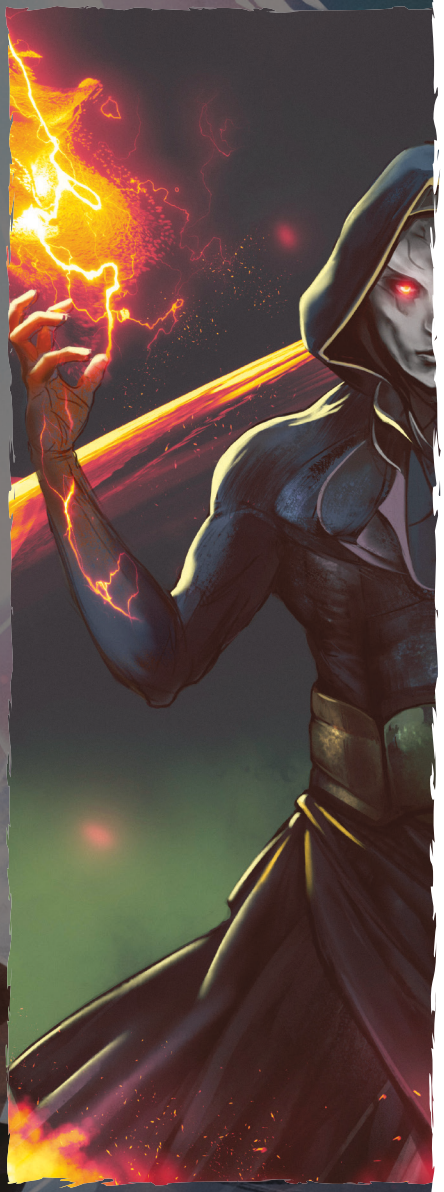
Création de deck 16
- Règles 16
- Conseils 16
- Decks préconstruits 17

Quelques précisions sur les règles 18

Glossaire 19

Plus d'infos ? 20





MAÎTRISEZ LA MAGIE

Lorsque vous jouez à Mage Noir, vous devenez capable de faire croître des plantes en un instant, de soulever des vagues gigantesques, de maîtriser la puissance du vent et d'invoquer le pouvoir destructeur du feu.

Vous incarnez un Mage, membre d'une société secrète existant dans notre monde à travers les âges. Vous apprendrez à combiner les sorts pour maîtriser les éléments et les déchaîner sur vos adversaires.

QU'EST CE QUE MAGE NOIR ?

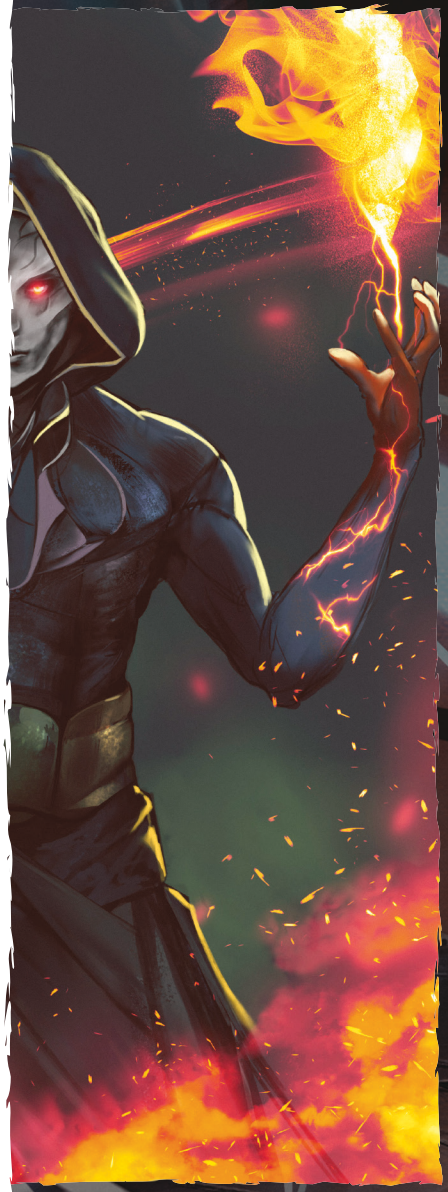
Mage Noir est un jeu de cartes de stratégie.

Chaque carte représente un sort, permettant d'obtenir des effets divers, d'invoquer un objet magique, ou d'effectuer un rituel pour gagner de nouveaux pouvoirs.

En tant que Mage, vous choisissez vos sorts à l'avance, puis durant la partie vous pouvez les lancer, parfois en devant canaliser certains sorts plus faibles comme composants pour lancer les sorts les plus puissants.

Mais lancer des sorts n'est pas gratuit : vous devez utiliser de la Mana, l'énergie omniprésente de notre monde, afin de nourrir vos pouvoirs magiques.

Utilisez vos cartes avec sagesse pour vous assurer de remporter la victoire.



INVENTAIRE

Cette boîte contient les éléments suivants:

2 dés à 20 faces pour compter les points de vie (PV) des joueurs

80 jetons pour compter les Points de Vie des Permanents ou être utilisés comme autres compteurs



1 livret de règles + 2 feuillets d'apprentissage de première partie



144 cartes de Mana :

- 24 Cartes de Mana Air
- 24 Cartes de Mana Arcane
- 24 Cartes de Mana Feu
- 24 Cartes de Mana Minéral
- 24 Cartes de Mana Végétal
- 24 Cartes de Mana Eau



200 Cartes à jouer :

- 50 Cartes Air (1 deck de 40 cartes + 10 cartes complémentaires)
- 50 Cartes Feu (1 deck de 40 cartes + 10 cartes complémentaires)
- 50 Cartes Végétal (1 deck de 40 cartes + 10 cartes complémentaires)
- 50 Cartes Eau (1 deck de 40 cartes + 10 cartes complémentaires)



CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans Mage Noir, chaque joueur commence avec 20 points de vie (PV). Vous remportez la victoire si vous réduisez le total des points de vie de votre adversaire à **zéro**.

De plus, si un joueur doit piocher une carte mais **n'a plus de deck dans lequel piocher**, il perd la partie.

Conseil : Priorisez les dégâts
Si vous débutez, nous vous conseillons d'infliger des dégâts à l'adversaire pour le mettre à 0 PV plutôt que de lui faire piocher tout son deck.

MISE EN PLACE

Mage Noir est un jeu de construction de deck. Vos victoires seront autant déterminées par le choix des cartes que vous décidez de placer dans votre deck, que par la façon dont vous jouerez votre deck une fois face à votre adversaire.
Vous pouvez créer votre deck personnalisé en suivant les règles page 16. Cependant, **pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les feuillets d'apprentissage de première partie** fournis dans la boîte.

PLACEZ L'ÉTHER INFINI

Mettez les 6 piles de Mana à portée de main des deux joueurs. Elles constituent **l'Éther Infini** (1).

Chaque joueur mélange son deck et le place de son côté de la table (2).
Préparez aussi un espace vide à côté de chaque deck pour sa pile de défausse (3).

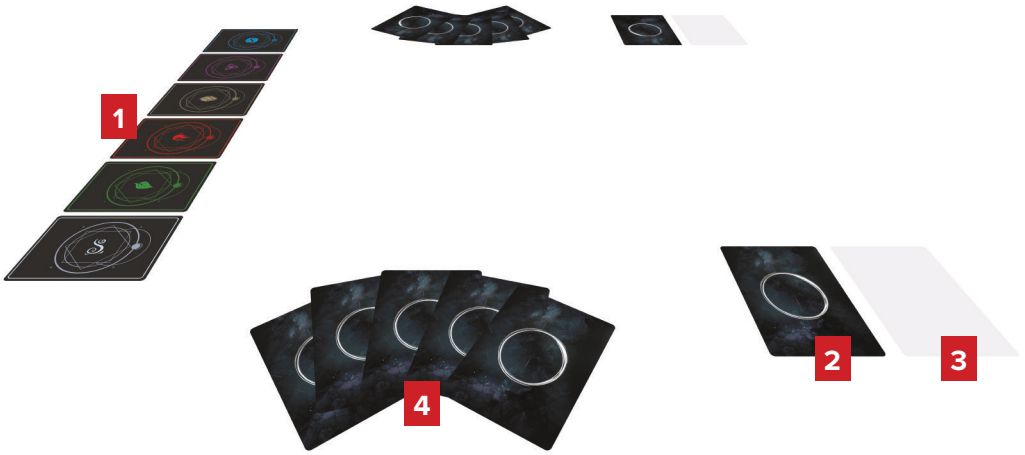
CHOISISSEZ VOTRE MAIN DE DÉPART

Pour choisir votre main de départ, faites **deux** piles de 5 cartes, piochées depuis le haut de votre deck. Vous pouvez regarder le contenu de chacune des deux piles, mais pas échanger de cartes entre celles-ci.

Vous pouvez choisir la pile que vous souhaitez garder comme main de départ (4). Replacez l'autre pile dans votre deck puis mélangez-le.

DÉTERMINEZ LE PREMIER JOUEUR

Pour la première partie, choisissez un joueur aléatoirement (pile ou face, jeté de dé, etc). Il peut décider qui jouera en premier.
Pour les prochaines parties, le dernier perdant choisit s'il veut démarrer.



RÈGLES GÉNÉRALES

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Dans Mage Noir, les joueurs jouent chacun leur tour pour obtenir des ressources et lancer des sorts.

- **Début de tour** (p.7)
- **Phase de pioche** (p.7)
- **Récupération de Mana** (p.7-8)
- **Phase principale** (p.9-10)
- **Fin de Tour** (p.10)



LA RÈGLE PRINCIPALE

"Les cartes sont plus fortes que la règle". C'est à dire que lorsque le texte d'une carte contredit la règle générale énoncée dans ce livret, c'est la règle de la carte qui est appliquée.

La profondeur du jeu tient en grande partie au fait que les cartes modifient constamment les règles, menant à des affrontements uniques à chaque partie.

EFFETS SIMULTANÉS

Si plusieurs effets surviennent au même moment, c'est au joueur dont c'est le tour de choisir l'ordre dans lequel ces effets sont résolus.

QUITTER LE PLATEAU DE JEU

Lorsqu'une carte quitte le plateau de jeu dans Mage Noir, elle libère toute la Mana qu'elle verrouillait. Cette Mana retourne alors dans **l'Éther Disponible**.

Cela arrive indépendamment de la destination de la carte et de la manière dont elle a quitté le plateau.

Le contrôleur de la carte libère la Mana en respectant la règle habituelle de libération de Mana dans **l'Éther Disponible** (voir page 7).

DÉFAUSSER ET DÉTRUIRE

Dans Mage Noir, «défausser» signifie mettre dans la pile de défausse.
Pour les Permanents et les Équipements en jeu, on dira «détruire».

La carte va dans la pile de défausse de son propriétaire.

VALIDITÉ DES CIBLES

Lorsqu'un effet se résout mais qu'il n'a plus de cible valide, rien ne se passe, mais la suite des effets se poursuit.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

DÉBUT DE TOUR

Si certaines de vos cartes en jeu ont des effets qui sont censés se déclencher «Au début de votre tour», ils se déclenchent maintenant.

PHASE DE PIOCHE

Prenez la carte du dessus de votre deck et mettez-la dans votre main.

Exception : premier tour du premier joueur
Si vous êtes le premier à jouer et que c'est votre premier tour, passez votre phase de pioche.

RÉCUPÉRATION DE MANA

La première chose à faire durant la phase de récupération de Mana est de **choisir 3 Mana de n'importe quel élément dans l'Éther Infini pour les mettre dans l'Éther Disponible**.

Pour plus d'informations sur le fonctionnement de L'**Éther Disponible**, veuillez lire l'encadré présent sur la partie droite de cette page.

PIOCHE DE MANA

Une fois que vous avez ajouté 3 Mana à l'**Éther Disponible**, **prenez toute la Mana contenue dans l'une des deux piles, celle de votre choix**.

La Mana est ajoutée à votre réserve de Mana jusqu'à ce que vous l'utilisiez (c'est à dire que vous conservez, d'un tour sur l'autre, la Mana non dépensée).

QU'EST CE QUE LA MANA ?

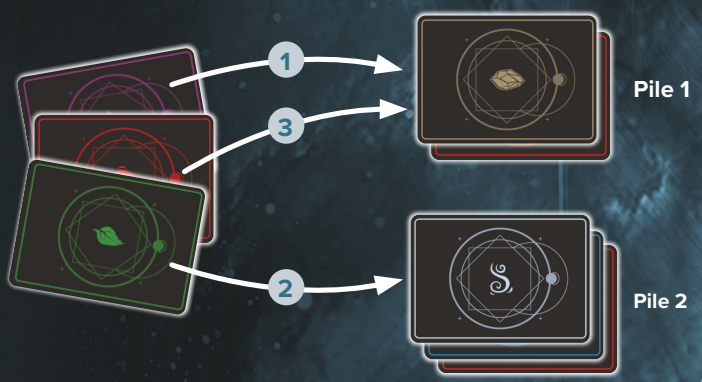
La Mana est l'énergie magique utilisée pour lancer des sorts. Elle existe en abondance tout autour de vous. En utilisant la Magie pour affronter votre adversaire, vous attirez lentement la Mana environnante autour de votre conflit.
Cette Mana attirée est appelée l'**Éther Disponible**.

L'ÉTHER DISPONIBLE

Durant la partie, vous aurez régulièrement à ajouter de la Mana dans l'Éther Disponible :
- lorsqu'une carte quitte le plateau,
- au début de votre phase de récupération de Mana,
- et lorsqu'un effet vous demande de payer de la Mana.

L'Éther Disponible est toujours constitué de 2 piles de Mana. Même lorsqu'une pile est vide, elle est toujours considérée comme présente.

Lorsque vous ajoutez de la Mana dans l'Éther Disponible, placez chaque carte de Mana une à une, en alternant entre une pile et l'autre.
Commencez toujours par ajouter la première Mana dans la pile la moins remplie. Si une pile est vide, elle est, logiquement, la moins remplie.



A titre indicatif, c'est toujours le contrôleur de la carte ajoutant la Mana dans l'Éther Disponible qui choisit comment il la répartit. Par exemple, si votre adversaire détruit une de vos cartes, vous choisissez comment répartir la Mana de la carte détruite, puisque vous la contrôliez.



QUESTIONS FRÉQUENTES SUR L'AJOUT DE MANA

Q: Et si les deux piles ont autant de Mana ?
A: Vous pouvez commencer à ajouter la Mana dans la pile de votre choix.

Q: Lorsque j'ajoute 3 Mana au début de tour, est-ce qu'elles doivent être toutes les 3 du même élément ?
A: Non, vous pouvez ajouter n'importe quelle combinaison d'éléments, tant que vous ajoutez 3 Mana.

Q: La Mana que je dois ajouter est un mix de plusieurs éléments; dois-je suivre un ordre particulier pour les ajouter ?
A: Non, vous pouvez l'ajouter dans l'ordre que vous voulez, tant que vous alternez entre les deux piles et commencez par la pile la moins remplie.

En jeu, l'**Éther Disponible** est représenté par 2 piles de Mana de tailles variables, situées au centre du plateau.
La Mana peut être absorbée et utilisée par chacun des joueurs.

MANQUE DE MANA

Il peut parfois arriver qu'il n'y ait plus assez de cartes d'un certain type de Mana dans l'**Éther Infini**.

La source d'Éther étant par définition infinie, nous vous recommandons d'utiliser d'autres pièces ou cartes pour faire office de Mana. Tokens de couleur, objets distinguables etc. (Nous avons tenté de faire entrer un nombre infini de cartes dans la boîte du jeu, mais n'y sommes pas parvenus : nous vous prions de nous en excuser).

La version d'essai à imprimer ("print and play") de Mage Noir disponible sur le site officiel (www.magenoir.com/mana) contient aussi un fichier de Mana à imprimer.

PHASE PRINCIPALE

C'est le moment où vous pouvez jouer vos cartes, les manipuler et les activer dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le voulez, tant que vous avez les ressources nécessaires pour cela.

Vous pouvez aussi les effectuer dans l'ordre de votre choix sans aucune restriction.

ACTIONS POSSIBLES DURANT VOTRE PHASE PRINCIPALE

Voici la liste des actions que vous pouvez effectuer durant votre phase principale et comment les effectuer :

PRÉPARER UN SORT

Pour utiliser une carte dans votre main, vous devez d'abord la préparer.
Préparer une carte signifie la poser sur le plateau de jeu devant vous, avec les cartes de Mana correspondant à son coût en Mana, placées en dessous de celle-ci. Cette Mana doit provenir de votre réserve de Mana.

Le coût en Mana d'une carte est affiché par des chiffres et pictogrammes dans le coin supérieur gauche.



Exemple : vous devez placer 1 Mana Végétal et 1 Mana Eau sous cette carte lors de sa préparation.

Une fois une carte préparée, vous pouvez dès à présent **l'activer**, **la canaliser** comme composant, ou **la garder en préparation** sur le plateau (dans ce cas, vous reportez votre choix à un moment ultérieur).

ACTIVER UN SORT

Une fois qu'une carte est préparée, vous pouvez l'activer simplement en l'annonçant.
Une fois que vous l'activez, la chaîne d'évènements suivante se produit :

- Vous **appliquez les effets de la carte** tels qu'ils sont décrits sur celle-ci,
- puis la carte va dans votre **défausse**,
- puis, enfin, la Mana sous la carte retourne dans l'**Éther Disponible**.

Les effets d'un sort peuvent être lus sur la carte, juste en dessous de l'illustration.



Par exemple, lorsque vous activez la carte ci-dessus, vous pouvez prendre 2 Mana Air dans l'**Éther Disponible**, et les ajouter à votre **Réserve de Mana**.

CANALISER UN SORT COMME COMPOSANT

L'autre option disponible avec un sort préparé est de le canaliser pour l'utiliser comme composant.

Pour cela, vous devez **le tourner à 90° et le déplacer sur le côté de votre plateau de jeu**. Sa Mana attachée reste sous celui-ci.



A présent, ce sort ne peut pas être activé, ni remis en préparation. Cependant, **il compte maintenant comme composant valide** pour lancer des sorts plus puissants.

Certains sorts **vous demandent de contrôler des composants spécifiques afin d'être préparés**. Ce prérequis peut être lu en haut à gauche de la carte, juste avant leur coût en Mana.



Par exemple, la carte ci-dessus vous demande de contrôler au moins un composant "Vent" si vous voulez la préparer.

Lorsque vous préparez une carte avec un coût en composant, **vérifiez simplement si vous avez le nombre nécessaire de composants valides** sur le plateau, peu importe qu'ils aient ou non été utilisés par d'autres sorts précédemment dans la partie.

Les composants sont des prérequis (non des coûts). Ainsi, **ils restent sur le plateau** lorsqu'un sort qui les utilise est préparé ou activé. En d'autres termes, un composant peut être utilisé pour lancer plusieurs sorts différents qui le requièrent.

ÉCHANGER LA MANA

Durant votre phase principale, vous pouvez échanger de la Mana de votre réserve avec l'**Éther Disponible** si vous suivez ces règles :

• Vous devez donner 2 de vos Mana pour en obtenir 1 depuis l'**Éther Disponible**.

• L'échange doit se faire avec la pile de Mana **la plus remplie uniquement**.

LA RÈGLE DES NOMS

Lorsqu'une carte est canalisée, elle compte comme composant pour chaque mot présent dans son nom.



Par exemple, les deux cartes ci-contres comptent en tant que composant «Souffle».

Mais celle de gauche compte aussi comme composant «Flamme».

Notez que vous pouvez donner n'importe quelle combinaison d'éléments de Mana (pas nécessairement 2 Mana du même élément), tant que vous donnez 2 Mana depuis votre réserve de Mana.
De même, vous pouvez recevoir n'importe quelle Mana, tant qu'elle provient de la plus grande pile.

FIN DE TOUR

Une fois que vous ne pouvez ou ne voulez plus effectuer d'actions pendant votre phase principale, votre tour prend fin. Vos effets qui sont censés se déclencher «À la fin de votre tour» se déclenchent maintenant.

De plus, si à ce moment vous avez plus de 7 cartes en main, **défaussez vous des cartes de votre choix jusqu'à en avoir 7**.

Vous conservez toute votre Mana dans votre **Réserve de Mana**.

LES ÉLÉMENTS

**Être un Mage vous permettra de maîtriser les pouvoirs de la nature et de choisir parmi 6 éléments.
Ils ont tous leurs forces, leurs faiblesses, ainsi qu'une identité propre. Ces différences permettent aux Mages d'exprimer leur propre style avec beaucoup de liberté. Voici ce que chaque élément a à offrir :**

AIR

L'Air est le plus rapide de tous les éléments. Il permet de beaucoup piocher, pour vous assurer de ne pas manquer de sorts à lancer. Il offre également un style de jeu très axé sur les "combos" (enchaînements et combinaisons de sorts), préparant de nombreux sorts afin de déchaîner une volée d'effets les uns après les autres, pour étouffer votre adversaire.



EAU

L'Eau est adaptable et puissante. C'est l'élément qui apporte la maîtrise la plus précise de vos propres sorts, et de votre Mana.
Elle vous permet de déplacer la Mana d'un sort à l'autre et de l'utiliser comme force pour noyer votre adversaire sous des effets massifs.
C'est aussi un outil de soin efficace, et une grande menace lorsqu'elle a assez de Mana pour déployer son plein potentiel.



FEU

Le Feu est aussi puissant et destructeur qu'il est dangereux pour son contrôleur. Il vous brûle lorsque vous l'utilisez, et vous pourriez vite vous retrouver à court de points de vie à cause de son style agressif et de ses composants volatiles.
Cependant, la contrepartie pour tous ces inconvénients est le potentiel de dégâts le plus efficient jamais découvert dans l'histoire de la magie. Le Feu tape dur et peut déployer une puissance inattendue lorsque vous avez le dos au mur. Vos adversaires vont vite apprendre à ne pas jouer avec le feu.



VÉGÉTAL

Le Végétal embrasse le concept de la croissance. Il démarre faible, comme une petite graine ou une petite pousse fragile, mais il grandit petit à petit en une force inexorable, devenant quasi invincible si votre adversaire la laisse s'installer sur le terrain.
Le Végétal possède aussi des Permanents Végétaux, qui attaquent chaque tour et possèdent des points de vie. Protégez-les bien et votre victoire est assurée.



MINÉRAL

Le Minéral est le plus lent de tous les éléments. Rassemblant roches et métaux, vous pouvez compter sur des équipements robustes et des protections de pierre afin d'encaisser les coups de votre adversaire sans broncher. Puis, lorsque vous avez suffisamment de Mana, vous pouvez déployer des Météorites massives et des tremblements de terre gigantesques sur votre adversaire pour le terminer d'un seul coup.

(Cet élément nécessite une extension Minéral de Mage Noir)



ARCANE

L'Arcane est la magie de l'Espace et du Temps. Elle change les effets des sorts grâce aux composants temporels qu'elle utilise, les rendant plus rapides et plus forts... ou plus inattendus. L'Arcane peut, et va, plier les règles. C'est un élément complexe et potentiellement chaotique, qui demande de l'intelligence et de la discipline à ses utilisateurs.

(Cet élément nécessite une extension Arcane de Mage Noir)



LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Dans Mage Noir, **toute carte est un Sort** (à l'exception des cartes de Mana). Une carte peut aussi bien représenter la puissance des éléments, la matérialisation d'objets physiques, ou le fait de puiser la force nécessaire pour effectuer une action.

Chaque sort appartient à un élément. Celui-ci est représenté par un pictogramme dans son coin supérieur droit.

La plupart des cartes sont prévues pour un usage unique. Lorsque vous les activez, elles appliquent leurs effets, vont dans votre défausse, et libèrent leur Mana dans l'**Éther Disponible**.

Mais certaines possèdent des mots-clés particuliers qui changent leur fonctionnement. Ceux-ci sont faciles à repérer : ils sont au début des textes des effets des cartes.



PERMANENTS ET ÉQUIPEMENTS COMME COMPOSANTS

Les deux types de cartes sont constamment considérées comme composants valides, tout en appliquant leurs effets. Elles ne peuvent pas être canalisées (elles ne sont donc pas inclinées de 90° comme les autres composants).

Par exemple, les mots-clefs "Permanent", "Equipement", "Rituel", détaillés ci-après, sont répandus et ont un impact important sur le fonctionnement de ces sorts.

LES PERMANENTS

Les Permanents ne sont pas défaussés lorsque vous les lancez. Ces cartes **ne sont pas considérées comme préparées et n'ont pas à être activées pour appliquer leurs effets**. Une fois que vous les posez sur le plateau, leurs effets s'appliquent immédiatement, comme décrits sur la carte.
La Mana utilisée pour lancer un Permanent reste sous le sort tant que le Permanent est sur le plateau.

Certains Permanents ont un chiffre inscrit dans le coin inférieur droit de la carte. Il représente leurs points de vie (PV) lorsqu'ils arrivent sur le plateau. Si leurs PV tombent à 0, ils sont défaussés.

Les Permanents avec PV peuvent gagner des PV grâce à des effets variés. Il n'y a pas de limite au nombre de PV qu'ils peuvent avoir.

Voici un exemple de Permanent avec 5 PV.



Les Permanents qui n'ont pas de PV (aucun chiffre n'est inscrit en bas à droite) ne peuvent ni en perdre, ni en gagner.



PORTER DES ANNEAUX

À la différence des autres Équipements, vous pouvez équiper autant d'anneaux que vous le voulez.
Vous avez beaucoup de place sur vos longs doigts de Mage.

LES ÉQUIPEMENTS

Comme les Permanents, les Équipements ne sont pas défaussés quand ils sont lancés, ils n'ont pas à être activés pour appliquer leurs effets, et la Mana utilisée pour lancer un Équipement reste sous le sort tant que cet Équipement est sur le plateau. Ils sont équipés par les joueurs eux-mêmes.

Chaque Équipement correspond à un emplacement, c'est à dire la partie du corps du Mage qu'ils occupent. Par exemple : torse, arme, tête, anneau, dos...**Il n'est possible d'avoir qu'un seul Équipement de chaque emplacement équipé à la fois**, à l'exception des anneaux.

Si vous placez un Équipement sur une partie du corps déjà occupée, seul l'Équipement le plus récent est conservé L'Équipement précédent sur le même emplacement est alors détruit.

Utiliser un équipement comme composant pour en équiper un autre est considéré comme l'action de le reforger en un nouvel objet. Par conséquent, si un Équipement requiert d'autres Équipements comme composants, alors ces composants sont défaussés après que le nouvel équipement est posé sur le plateau.

LES RITES & RITUELS

Ce sont de puissants sorts, requis pour passer Mage Noir, ce qui correspond à un statut spécial (expliqué plus loin).
Une fois préparés, les Rituels ne peuvent être ni détruits ni retirés.

Tout comme les Permanents et les Équipements, **ils appliquent leurs effets constamment, et ce dès qu'ils arrivent sur le plateau**. La Mana utilisée pour les lancer restera sous le sort jusqu'à la fin de la partie.

De plus, beaucoup d'entre eux vous octroieront des capacités spéciales, que vous pourrez activer à volonté durant votre tour.

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs Rituels sur le plateau simultanément, et de bénéficier de leurs différentes capacités.

DEVENIR UN MAGE NOIR

Chaque élément a ses propres Rites et Rituels qui vous permettront de devenir Mage Noir. Par exemple :



De plus, la plupart des Rituels vous octroient de puissantes capacités vous donnant souvent une nouvelle force en échange d'un sacrifice.

Devenir un Mage Noir est un gain en puissance magique important.

Vous verrez souvent directement les effets de votre nouveau statut dans les textes d'effets de vos cartes.
Beaucoup de sorts possèdent de nouvelles options ou des capacités augmentées pour ceux qui ont su passer un Rituel.

Certains sorts sont même accessibles uniquement aux Mages Noirs.

Notez toutefois que passer Mage Noir n'est pas obligatoire : si le statut donne des avantages, il est tout à fait possible de remporter la victoire sans avoir joué de Rituel de la partie.



CRÉATION DE DECKS

RÈGLES

Un deck est un paquet de cartes, représentant tous les sorts que vous connaissez au démarrage d'un affrontement. Créer votre propre deck est très simple; il suffit de choisir vos cartes en suivant ces deux règles :
• Un deck doit contenir au moins **40 cartes**.
• Vous ne pouvez pas avoir plus de **4 copies** de la même carte dans votre deck.

À part celles-ci, il n'y a pas d'autres règles sur la construction de decks. Sentez-vous libre de mélanger les éléments comme bon vous semble et d'expérimenter pour créer le deck le plus puissant jamais inventé.
Les possibilités de création de decks sont infinies. Vous pouvez créer un deck qu'aucun autre joueur n'a jamais imaginé.
Si vous pensez avoir créé un deck hors du commun, n'hésitez pas à venir le partager avec les autres joueurs sur les réseaux sociaux de Mage Noir !

CONSEILS

Voici quelques règles à suivre si vous débutez :

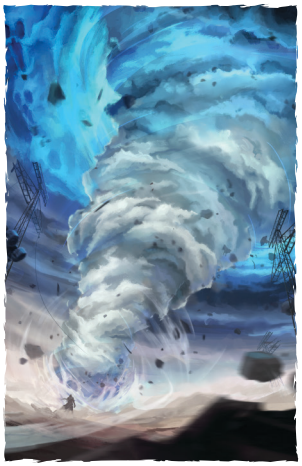
• Même si vous pouvez mettre autant d'éléments que vous le souhaitez, essayez de vous limiter à 1 ou 2 pour commencer.
• Assurez-vous d'avoir tous les composants nécessaires pour lancer chaque sort de votre deck.
• Assurez-vous que votre deck contient assez de sorts infligeant des dégâts pour mettre KO votre adversaire.
• Nous conseillons de mettre entre 2 et 4 rituels dans un deck.
• Essayez de vous limiter à 40 cartes, car vous aurez une meilleure chance de piocher les bonnes en limitant l'impact du hasard sur votre tactique.

Une fois que vous maîtriserez le jeu, vous pourrez oublier tous ces conseils et créer des decks plus surprenants !



DECKS PRÉCONSTRUITS

La profondeur de Mage Noir provient en grande partie de la création de votre propre deck. Cela dit, si vous voulez avoir un aperçu des styles de jeu de chaque élément auparavant, nous vous recommandons les decks pré-construits suivants, idéaux pour l'apprentissage. Libre à vous de les modifier par la suite pour correspondre à votre style de jeu et exprimer votre créativité stratégique.



VOLÉE TOURBILLONNANTE

- Souffle x4
- Souffle de la guérisseuse x4
- Vents favorables x4
- Vent violent x4
- Vent tourbillonnant x3
- Balayage puissant x2
- Tornade x2
- Zéphyr x4
- Lame d'air x4
- Accélération x4
- Baguette des courants d'Air x2
- Robe du hurleur x1
- Rituel du vide x2



PRESSION ÉCRASANTE

- Gouttelette x4
- Goutte d'eau x4
- Vague déferlante x4
- Vague purificatrice x4
- Vague écho x4
- Marée x4
- Océan déchaîné x2
- Condensation x4
- Source prodigieuse x2
- Grandes eaux x2
- Anneau d'azur x2
- La guérisseuse de l'Eau x2
- Rituel du Mélange x2



COLÈRE BRÛLANTE

- Flamme x4
- Flamme draconique x4
- Flamme mentale x2
- Flamme de soufre x2
- Projectile de flammes x4
- Boule de feu x4
- Flèche ardente x4
- Éruption de magma x3
- Fouet de feu x2
- Robe brûlante x2
- Fission x2
- Anneau pourpre x3
- Masque de feu x2
- Rituel pourpre x2



CANOPÉE CROISSANTE

- Graine x4
- Graine germée x4
- Arbre animé x4
- Arbre mort x4
- Forêt enchantée x4
- Forêt hostile x2
- Semée prodigieuse x2
- Ronces éphémères x2
- La guérisseuse sylvestre x2
- Cornes de druide x2
- Anneau de druide x3
- Armure d'écorce x2
- Armure de druide x2
- Robe de Kerloc'h x1
- Rituel de décomposition x2

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

EFFETS INSTANTANÉS

Certaines cartes vous permettront d'agir «à n'importe quel moment», signifiant que vous pouvez décider de les activer juste avant une action de votre adversaire, même si ce n'est pas votre tour.

Si deux joueurs veulent effectuer en même temps une action qui peut être faite «à n'importe quel moment», le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre de résolution des effets.



SURPLUS DE DÉGÂTS

Lorsqu'un sort inflige à une cible plus de dégâts que son nombre de points de vie, son total de points de vie devient négatif.

Le surplus de dégâts n'est pas redirigé sur une autre cible. Par exemple si vous avez un Permanent qui possède le mot-clefs "Protecteur", qui possède 3 PV. Votre adversaire lance un sort qui vous inflige 7 points de dégâts. Vous pouvez choisir de rediriger les dégâts vers votre Permanent protecteur. Il sera détruit mais vous ne subirez aucun dégât.

DÉGÂTS INFLIGÉS & PV PERDUS

Dans Mage Noir, il y a une différence entre se voir infliger des dégâts et perdre des PV.

Les dégâts infligés proviennent de sources extérieures. Il est donc possible de les réduire et de les prévenir par des armures, ainsi que de les rediriger par des effets comme "Protecteur".

Perdre des PV, en revanche, tient plus son origine de dégâts internes ou infligés à soi-même, de malédictions, ou de maladies. Ainsi ces effets ne peuvent pas être affectés ni réduits par d'autres effets.

RÉDUIRE CONTRE SOUSTRAIRE

Dans Mage Noir, il y a également une différence entre réduire un nombre et soustraire à ce nombre.

Réduire ne peut pas mener un nombre en dessous de 0, tandis que soustraire peut l'amener à une valeur négative.

Infliger des dégâts négatifs revient à soigner. Tandis que gagner des PV négatifs revient à en perdre autant.

GLOSSAIRE

Activer : Appliquer les effets d'un sort, le défausser et libérer sa Mana dans l'Éther Disponible (voir page 9).

Canalisé : Tout sort tourné à 90° et mis sur le côté du plateau est considéré comme canalisé, ce qui en fait un composant (voir page 9-10).

Composant : Les sorts canalisés, ainsi que les Permanents et Équipements sont considérés comme composants. Certains sorts requièrent d'avoir des composants spécifiques pour être préparés (voir page 10).

Deck : Paquet de cartes sorts que les joueurs utilisent pour jouer l'un contre l'autre (voir page 16-17).

Défausse : Paquet de cartes où vont les sorts qui ont été utilisés, défaussés ou détruits. Les joueurs ne doivent pas modifier l'ordre des cartes dans celle-ci.

Détruire / Défausser : Envoyer une carte sur la pile de défausse. Envoyer un Permanent ou un Équipement depuis le plateau vers la défausse est nommé Détruire (voir page 6).

Éther Disponible : Mana présente au centre du plateau, disponible pour les deux joueurs, répartie en deux piles (voir page 7).

Éther Infini : Réserve infinie de Mana que les joueurs utilisent pour alimenter l'Éther Disponible.

Libérer : Libérer de la Mana signifie prendre la Mana sous un sort et l'ajouter à l'Éther Disponible.

Mana : Énergie magique, ressource que les joueurs dépensent pour jouer des sorts et effectuer des actions.

Mana verrouillée : Toute Mana mise sous un sort sur le plateau est considérée comme verrouillée par ce sort.

Plateau : Ensemble des cartes en jeu : sorts préparés, composants canalisés, Équipements, Permanents, et Rituels. L'Éther infini, la main, le deck, et la défausse, ne font pas partie du plateau.

Préparer : Action de mettre un sort sur le plateau avec la Mana nécessaire en dessous de celui-ci (voir page 10).

Protecteur : Mot-clef d'effet de sort. Lorsque votre adversaire inflige des dégâts à une cible de votre côté (y compris vous-même) pendant que vous avez un Permanent avec Protecteur, vous pouvez décider que la cible devient ce Permanent à la place.

Transmutable : Mot-clef d'effet de sort. Un sort transmutable se comporte comme ayant un mot additionnel dans son nom. Par exemple, Graine germée peut être utilisée comme composant "goutte", comme si elle se nommait "Graine germée / Goutte".

Unique : Mot-clef d'effet de sort. Si vous avez deux copies d'une même carte avec "unique" sur le plateau en même temps, vous devez en défausser une.

REMERCIEMENTS

Nous souhaitons remercier les backers Kickstarter, qui ont cru au projet depuis le tout début. Vous êtes une incroyable communauté, pleine de bonnes idées. Vos encouragements nous sont précieux. Le jeu existe grâce à vous et nous ne vous remercierons jamais assez pour cela.

On vous remercie humblement pour l'intérêt que vous portez à Mage Noir. Notre communauté est notre atout le plus précieux.

Merci beaucoup à Anne, Lola, à nos familles et à tous nos amis, de nous avoir écouté parler du jeu toutes les 5 minutes et d'être toujours prêts à le tester encore et encore.

PLUS D'INFOS ?

Si vous avez des questions, des suggestions, ou des doutes sur les règles, veuillez nous contacter :

Par email: **contact@magenoir.com**

Ou sur nos pages de réseaux sociaux. De nombreux joueurs sont déjà présents. On adore discuter avec vous !

https://www.facebook.com/MageNoirCardGame/

https://www.instagram.com/magen0ir/

https://www.reddit.com/r/MageNoir/

https://www.twitter.com/MageN0ir

https://discord.gg/aZTkCGv

https://boardgamegeek.com/boardgame/293941/mage-noir

Nous partageons aussi l'évolution du jeu régulièrement sur notre site officiel.
magenoir.com

Bienvenue dans le Cercle.

Auteurs
Constantin Dedeyan • Vincent Vimont

Illustratrices et illustrateurs
Geoffrey Amesse • Nicolas Camiade • Camille Fourcade • Johann Goutard • Jessica Heran
Jeffrey Jeanson • Charles Ouvrard • Morgane Perrin-Roudil

Identité visuelle du projet
Jessica Heran • Jeffrey Jeanson • Henri Kermarrec

Gestion de la fabrication : SYNERGY GAMES - Nicolas Aubry

Éditeur : Double Combo Games