

Semaine 2 : Les permanents

(Règles complètes, section 110)



Les permanents: définition et caractéristiques :

Un permanent est **une carte ou un jeton sur le champ de bataille**. Une carte ou un jeton devient un permanent lorsqu'il arrive sur le champ de bataille et il arrête d'être un permanent quand il est déplacé vers une autre zone par une règle ou un effet.

Le **propriétaire** d'un permanent est le propriétaire de la carte qui le représente. Le **contrôleur** d'un permanent est par défaut le joueur sous le contrôle duquel il est entré sur le champ de bataille.

Il y a cinq **types de permanents: artefact, créature, enchantement, terrain et planeswalker**. Les cartes d'éphémères et de rituels ne peuvent pas entrer sur le champ de bataille et donc ne peuvent pas être des permanents. Certaines carte tribal peuvent entrer sur le champ de bataille et d'autres non, selon leurs autres types.





Les jetons :

Certains effets mettent des jetons sur le champ de bataille.

- Un jeton est un **marquage** utilisé pour **représenter un permanent** qui n'est pas représenté par une carte.
- Le sort ou la capacité qui créer un jeton peut **définir les valeurs de n'importe quelles caractéristiques** pour ce jeton. Cela devient le "texte" du jeton. Les valeurs des caractéristiques définies de cette façon sont fonctionnellement équivalentes à des caractéristique imprimées sur une carte; par exemple, elles définissent les valeurs copiables du jeton. Un jeton n'a **aucune caractéristique non créée par le sort ou la capacité qui l'a créé**.
- Si le sort ou la capacité ne précise pas le nom du jeton, **son nom est le même que celui de son/ses sous-type(s)**. Un «jeton de créature éclaireur gobelin», par exemple, est appelé «éclaireur gobelin» et a les sous-types «éclaireur» et «gobelin».
- Une fois qu'un jeton est sur le champ de bataille, changer son nom ne change pas son sous-type et vice-versa.
- Si un sort ou une capacité devait créer un jeton, mais qu'un effet précise qu'un permanent avec une ou plusieurs caractéristiques de ce jeton ne peut pas entrer sur le champ de bataille, le jeton n'est pas créé.



- Un jeton est sujet à tout ce qui peut affecter les permanents de manière générale ou ce qui affecte son type ou son sous-type.
- Un jeton **n'est pas une carte**.
- Un jeton qui est passé hors-phase, ou qui est dans une zone qui n'est pas le champ de bataille, cesse d'exister. Ceci est une action basée sur un état. À noter que si un jeton change de zone, les capacités déclenchées pouvant s'appliquer se déclencheront avant que le jeton ne cesse d'exister.



Le statut d'un permanent est son état physique. Il y a quatre catégories de statut, chacune d'elle ayant deux valeurs possibles:



- Dégagé / Engagé



- Non retournée / Retourné



- Face visible/Face cachée



- En phase/Hors phase

- **Le statut n'est pas une caractéristique**, bien qu'il puisse influer sur les caractéristiques d'un permanent. **Les permanents arrivent sur le champ de bataille dégagés, non-retournés, face visible et en phase** à moins qu'un sort ou une capacité contredise cela.
- Un permanent garde son statut jusqu'à ce qu'un sort, une capacité ou une action du tour ne le change, même si son statut n'a pas d'importance à ce moment là.
- **Seuls les permanents ont un statut.** Les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille n'en ont pas. Bien qu'une carte exilée puisse être face cachée, cela n'a aucun lien avec le statut «face cachée» d'un permanent. De la même façon, les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont ni engagées ni dégagées, peu importe leur état physique.

Les zones

(Règles complètes, section 4)



ne zone est un endroit où un objet peut être durant la partie.

Il y a huit zones:

1. Bibliothèque ;
2. Pile ;
3. Main ;
4. Exil ;
5. Champ de bataille ;
6. Cimetière ;
7. Zone de commandement ;
8. Zone de mise.



- Chaque joueur a ses propres bibliothèque, main et cimetière. Les autres zones sont partagées par tous les joueurs.
- **Les zones publiques** sont des zones dans lesquelles tous les joueurs peuvent voir les faces recto des cartes, excepté pour les cartes dont certaines règles autorisent qu'elles restent face cachées. **Cimetière, champ de bataille, pile, exil, zone de commandement et zone de mise** sont des zones publiques.
- Les **zones cachées** sont des zones dans lesquelles tous les joueurs n'ont pas accès aux faces recto des cartes. **Bibliothèque et main** sont des zones cachées, même si toutes les cartes de l'une de ces zones viennent à être révélées.
- Des cartes avec certains types ne peuvent pas aller dans certaines zones. Si un éphémère ou un rituel devait entrer sur le champ de bataille, il reste dans la zone où il se trouvait précédemment.



Changer de zone:

Un objet qui passe d'une zone à une autre devient un nouvel objet sans aucun souvenir ou relation avec sa précédente existence. Il y a huit exceptions à cette règle :

- Les effets de sorts, capacités activées ou capacités déclenchées qui **modifient les caractéristiques d'un sort de permanent sur la pile** continuent de s'appliquer sur le permanent que ce sort devient. Par exemple, un effet faisant qu'un sort de créature devient blanc quand il est sur la pile, fera également que la créature sera blanche une fois sur le champ de bataille.
- **Les effets de prévention** qui s'appliquent aux dommages d'un sort de permanent sur la pile continueront de s'appliquer au permanent que ce sort deviendra. Par exemple, *Sanctification* ciblant un *Guide gobelin* préviendra les dommages qu'il fera lorsqu'il attaquerà ce tour-ci.
- Si une capacité d'un permanent **a besoin d'informations données lorsque ce permanent a été joué** (en tant que sort), y compris le mana payé pour le jouer, il utilise les informations du sort qui est devenu ce permanent lorsqu'il s'est résolu. Par exemple, la *Masse chimérique* arrivera sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs déterminé par la valeur de X qu'elle avait lorsqu'elle a été jouée. Autre exemple, le *Héraut d'Azorius*, se rappellera si du mana bleu a été utilisé pour le lancer et donc s'il doit être sacrifié ou non selon sa troisième capacité.
- **Les capacités se déclenchant** quand un objet passe d'une zone à une autre peuvent trouver le nouvel objet que celui-ci est devenu dans la zone dans laquelle il est passé lorsque la capacité s'est déclenchée si cette zone est une zone publique. Par exemple «Quand la *Rancœur* est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille».
- Les capacités des auras qui se déclenchent **lorsque le permanent enchanté quitte le champ de bataille** peuvent trouver le nouvel objet que cette aura est devenu dans le cimetière de son propriétaire si elle y a été mise lors de la sortie du champ du bataille du permanent enchanté. Elles peuvent également trouver le nouvel objet que cette aura est devenu dans le cimetière de son propriétaire si elle y a été mise à cause de la résolution des actions basées sur un état, car elle n'était plus attachée à aucun permanent. Par exemple, *Zendikon de Vastebois*.



- Si un effet permet à une carte non-terrain d'être lancée, cette capacité continuera de s'appliquer au nouvel objet que cette carte est devenue lorsqu'elle a été placée sur la pile suite à son lancement de cette façon. Par exemple, *Passé enflammé* créé un effet permettant aux cartes dans le cimetière d'avoir le Flashback. Le sort sur la pile se rappelle qu'il a le Flashback.
- Si un effet permet à une carte non-terrain d'être lancée, les autres parties de cet effet peuvent trouver le nouvel objet que cette carte est devenue lorsqu'elle a été placée sur la pile suite à son lancement de cette manière. Par exemple, la deuxième capacité de *Jace, télépathie libérée* trouve une carte lancée de cette manière et l'exile après qu'elle soit résolue.
- Si un effet fait qu'un objet se déplace vers une zone publique, les autres parties de cet effet peuvent trouver cet objet. Si le coût d'un sort ou d'une capacité fait qu'un objet passe dans une zone publique, ce sort ou cette capacité peut trouver cet objet. Par exemple, la capacité de transformer, *Jace, prodige de Vrynn*.



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

Si un objet face recto dans la zone de commandement est retourné face verso, il devient un nouvel objet.

Un objet est en dehors de la partie s'il n'est dans aucune des zones du jeu. En dehors de la partie n'est pas une zone. Les cartes dans les réserves des joueurs sont en dehors de la partie. Certains effets amènent des cartes en dehors de la partie à l'intérieur de celle-ci.

Ces cartes restent dans la partie jusqu'à ce que celle-ci se termine. Les cartes en dehors de la partie ne peuvent pas être affectées par des sorts ou des capacités, à l'exception des capacités définissant des caractéristiques imprimées sur elles et des sorts et capacités leur permettant d'être amenées dans la partie.



bibliothèque

Quand une partie commence, le deck de chaque joueur devient sa bibliothèque. Chaque bibliothèque doit être présentée comme **un seul tas face cachée**.

Les joueurs **ne peuvent pas regarder ou changer l'ordre des cartes dans une bibliothèque**. N'importe quel joueur peut **compter** le nombre de cartes restantes dans la bibliothèque de n'importe quel joueur à tout moment.

Si un effet met une ou plusieurs cartes en même temps à un endroit spécifique dans une bibliothèque, **le propriétaire de cette bibliothèque peut les placer dans l'ordre de son choix**. Le propriétaire de cette bibliothèque ne montre pas dans quel ordre ces cartes sont placées dans sa bibliothèque.

Certains effets demandent à un joueur de jouer avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée, ou indiquent qu'un joueur peut regarder la carte du dessus de sa bibliothèque.

Si la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur change pendant qu'un sort est en train d'être lancé, la nouvelle carte ne sera pas révélée et ne peut pas être regardée jusqu'à ce que le sort soit lancé. Il en est de même avec l'activation d'une capacité.

Si un effet demande à un joueur de mettre une carte dans sa bibliothèque «en Xème position à partir du dessus», et que cette bibliothèque contient moins de X carte, ce joueur met cette carte au-dessous de sa bibliothèque.



main

La main est l'endroit où un joueur tient les cartes qui ont été piochées. Des cartes peuvent être mises dans la main d'un joueur par d'autres effets également.

Au début de la partie, chaque joueur pioche un nombre de carte égal à la taille de sa main de départ, normalement sept. Chaque joueur à une taille maximum de main, qui est normalement de sept cartes. Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de carte dans sa main, mais en tant que partie de son étape de nettoyage, ce joueur doit se défausser du nombre de cartes nécessaire pour que le nombre de cartes dans sa main n'excède pas la taille maximum de celle-ci.

Un joueur peut arranger sa main de n'importe quelle façon et la regarder autant qu'il le désire.

Un joueur ne peut pas regarder les cartes dans la main d'un autre joueur mais peut en compter le nombre à tout moment.



Champ de bataille



La plupart de l'espace entre les joueurs représente le champ de bataille. Le champ de bataille commence vide.

Les permanents qu'un joueur contrôle sont normalement placés en face de lui sur le champ de bataille, bien qu'il y ait certains cas (tel que pour les auras attachées aux permanents d'autres joueurs) où un permanent qu'un joueur contrôle est placé plus près d'un autre joueur.

A chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille, il devient un nouvel objet et n'a aucun souvenir ou relation avec n'importe quel permanent représenté précédemment par la même carte. Il en est de même pour n'importe quel objet entrant dans n'importe quelle zone.

Cimetière

Le cimetière d'un joueur est son tas de défausse.

N'importe quel objet étant **contrecarré, défaussé, détruit, ou sacrifié** est mis sur **le dessus du cimetière de son propriétaire**, de même que n'importe quel éphémère ou rituel qui a fini de se résoudre.

Le cimetière de chaque joueur commence vide.

Chaque cimetière doit être présenté comme un seul tas face visible.

Un joueur peut voir les cartes de n'importe quel cimetière à tout moment mais ne peut normalement pas en changer l'ordre.

Des règles additionnelles s'appliquant aux tournois homologués peuvent autoriser un joueur à changer l'ordre de son cimetière.

Si un effet ou une règle met deux cartes ou plus dans le même cimetière au même moment, le propriétaire de ces cartes peut les placer dans n'importe quel ordre.





a pile

Ajouter des objets à la pile:

- Quand un sort est lancé, la carte en elle-même est placée sur la pile ;
- Quand une capacité est activée ou se déclenche, elle va **sur le dessus de la pile** sans aucune carte lui étant associée ;
- La pile garde la trace de l'ordre dans lequel des sorts et/ou des capacités lui ont été ajoutés. **Chaque fois qu'un objet est mis dans la pile, il est placé au-dessus** de tous les objets déjà présents ;
- Si un effet met deux objets ou plus sur la pile en même temps, ceux contrôlés par le joueur actif sont placés au plus bas, suivis par les objets de tous les autres joueurs **dans l'ordre APNAP : Joueur Actif - Joueur Non Actif (Ndt : Active Player - Nonactive Player)**. Si un joueur contrôle plus d'un de ces objets, ce joueur choisit leur ordre relatif dans la pile.

Chaque sort possède toutes les caractéristiques de la carte à laquelle il est associé.

Chaque capacité activée ou déclenchée sur la pile possède le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique.



Contrôleurs:

- Le contrôleur d'un sort est la personne qui le lance ;
- Le contrôleur d'une capacité activée est la personne qui l'a activée ;
- Le contrôleur d'une capacité déclenchée est la personne qui contrôlait la source de cette capacité lorsqu'elle s'est déclenchée, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée.

Résolution des objets sur la pile:

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

Plusieurs choses pouvant se produire durant la partie qui ne passent pas par la pile:



- **Les effets** ne vont pas sur la pile; ils sont le résultat d'une sort ou d'une capacité se résolvant. Les effets peuvent cependant créer des capacités déclenchées retardées, et ces dernières peuvent aller sur la pile lorsqu'elles se déclenchent ;
- **Les capacités statiques** génèrent des effets continuellement et ne vont pas sur la pile. Cela inclut les capacités définissant des caractéristiques tel que «[Cet objet] est rouge» ;
- **Les capacités de mana** se résolvent immédiatement. Si une capacité de mana produit à la fois du mana et un autre effet, le mana et l'autre effet se produisent immédiatement. Si un joueur avait la priorité avant qu'une capacité de mana ne soit activée, il la récupère lorsque cette capacité se résout ;
- Les actions spéciales n'utilisent pas la pile, elles se produisent immédiatement ;
- **Les actions du tour** n'utilisent pas la pile, elles se produisent immédiatement lorsque certaines étapes ou phases commencent. Elles sont traitées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. Les actions du tour se produisent également automatiquement lorsque chaque étape ou phase se termine et aucun joueur ne récupère la priorité ensuite ;
- **Les actions basées sur un état** n'utilisent pas la pile. Elles se produisent automatiquement lorsque certaines conditions sont réunies. Elles sont traitées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité ;
- **Un joueur peut concéder la partie à tout moment.** Ce joueur quitte la partie immédiatement. Si un joueur quitte une partie en multijoueurs, des objets peuvent quitter la partie, changer de contrôleur ou être exilés en conséquence. Ces actions se produisent immédiatement.





Exil

La zone d'exil est essentiellement une zone d'attente pour les objets. Certains sorts et capacités exilent un objet sans aucun moyen de faire revenir cet objet dans une autre zone. D'autres n'exilent cet objet que de manière temporaire.

Exiler un objet signifie le placer dans la zone d'exil depuis n'importe quelle zone dans laquelle il peut se trouver actuellement. Une carte exilée est une carte qui a été mise dans la zone d'exil.

Les cartes exilées sont, par défaut, gardées face recto et peuvent être consultées par les joueurs à tout moment.
Les cartes «exilées face cachée» ne peuvent pas être consultées par les joueurs à moins qu'une instruction ne le permette.



Les cartes exilées pouvant retourner sur le champ de bataille ou n'importe quelle autre zone doivent être gardées dans des **tas séparés pour garder une trace de leur moyen respectifs de revenir**.

Les cartes exilées **pouvant avoir un impact** sur la partie à cause de l'une de leur capacités (telles que les cartes avec la hantise) ou les capacités des cartes les ayant exilées doivent de la même façon être gardées dans **des tas séparés**.

Un objet peut avoir une capacité imprimée sur lui faisant qu'une ou plusieurs cartes sont exilées, et une autre capacité faisant référence aux «**cartes exilées**» ou aux «**cartes exilées par [cet objet]**». Ces capacités sont liées : la seconde fait référence uniquement aux cartes ayant été exilées par la première.

Si un objet dans la zone d'exil devient exilé, il ne change pas de zone, mais il devient un nouvel objet venant juste d'être exilé.

Zone de commandement



La zone de commandement est un emplacement du jeu réservé à certains type d'objets spécialisés qui ont un effet dominant sur la partie, mais qui pourtant ne sont pas des permanents et ne peuvent pas être détruits :

- Des emblèmes peuvent être créés dans la zone de commandement.
- Dans les variantes de jeu Planechase, Vanguard, Commander, Archenemy, et draft Conspiracy, les cartes Magic non-traditionnelles ou les cartes spécifiquement désignées commencent la partie dans la zone de commandement. Chaque variante a ses propres règles concernant ces cartes.

Zone de mise

Quelques cartes ont le texte «Retirez cette carte de votre deck si vous jouez sans mise». Ce sont les seules cartes qui font référence à la zone de mise où peuvent changer le propriétaire d'une carte.

Des versions plus anciennes des règles de Magic incluaient une règle de mise en tant que moyen de jouer «pour garder». Jouer à Magic avec des mises est désormais considéré comme une variante optionnelle de jeu, et ce n'est autorisé que là où ce n'est pas interdit par la loi ou par d'autres règles.

Jouer avec des mises est strictement interdit lors de parties régies par les règles de tournoi de Magic l'Assemblée. De fait, aucune information complémentaire ne sera donnée.

