



JUDGE CLASSES

Semaine 3 : Copier des objets

(Règles complètes, section 706)



Copier des permanents

- Quand l'on copie un objet, celui-ci acquiert les valeurs copiables des caractéristiques de l'objet d'origine et, pour un objet sur la pile, les choix effectués au lancement ou à l'activation. (modes, cibles, valeur de X, s'il a été kické ou non, comment il affecte de multiples cibles, et ainsi de suite).
- Les «valeurs copiables» sont les valeurs dérivées du texte imprimé sur l'objet (ce texte étant le nom, le coût de mana, l'indicateur couleur, type de carte, le sous-type, le sur-type, les textes de règles, force endurance, et/ou loyauté), modifiées par d'autres effets de copie, par son statut face-cachée, et par les capacités «Quand ... arrive sur le champ de bataille» et par «Quand ... est retournée face visible» qui fixent ses force et endurance (pouvant aussi fixer des caractéristiques supplémentaires).
- Les autres effets (incluant les effets de changement de type et de changement de texte), statuts et marqueurs ne sont pas copiés.
Une copie acquiert la couleur de l'objet car cette valeur est dérivée de son coût de mana de son indicateur couleur, une copie acquiert les capacités de l'objet car ces valeurs sont dérivées de son texte de règles.
- Un objet qui entre sur le champ de bataille «Comme une copie» ou «Qui est une copie» d'un autre objet devient une copie quand elle entre sur le champ de bataille. Elle n'entre pas sur le champ de bataille puis devient une copie du permanent. Si le texte ainsi copié inclut des capacités qui remplacent l'événement d'entrée sur la champ de bataille (tel que les capacités «Entre sur le champ de bataille avec» ou «Quand [ceci] entre sur le champ de bataille»), ces capacités seront suivie d'effet. Aussi, toute capacité déclenchée par l'arrivée sur le champ de bataille de la copie aura une chance de se déclencher.



- Lorsque l'on copie un permanent, tous les choix effectués pour ce permanent ne sont pas copiés. À la place, si un objet entre sur le champ de bataille comme copie d'un autre permanent, le contrôleur de l'objet devra faire les choix pour toute occurrence de «Quand [ceci] entre sur le champ de bataille» de ce nouvel objet.
- Lorsque l'on copie un permanent double-face, une carte face visible avec l'Assimilation, ou un permanent assimilé, seules les valeurs copiables de la face qui est actuellement visible sont copiées.



Exceptions :

Les effets de copie peuvent inclure des modifications ou des exceptions dans le processus de copie :

- Certains effets de copie font que la copie acquiert une capacité en tant que partie du processus de copie. Cette capacité devient une partie des valeurs copiables pour cette copie, comme toutes les capacités qui sont copiées.

Exemple: Image phantasmatique ajoute la capacité «Sacrifiez-moi si je deviens cible» comme partie du processus.

- Certains effets de copie établissent spécifiquement qu'ils ne copieront pas certaines caractéristiques et conserveront à la place les valeurs d'origine. Ces effets utilisent la phrase «Excepté [telle caractéristique] qui reste toujours [valeur] ou «Excepté qu'il est toujours [valeur(s)]». Ils peuvent aussi simplement établir que certaines caractéristiques ne sont pas copiées.



Exemple: Gargantuesque de vif-argent reste une 7/7.

- Certains effets de copie modifient une caractéristique comme part du processus de copie. La valeur finale de cette caractéristique devient une partie des valeurs copiables pour la copie.

Exemple: Métamorphe phyrexian ajoute le type artefact sur la ligne de type de la créature qu'il copie.



Copier des sorts ou des capacités:

Copier un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée signifie en mettre une copie sur la pile; une copie d'un sort n'est pas lancée et une copie d'une capacité activée n'est pas activée elle-même. une copie d'un sort copie à la fois les caractéristiques et toutes les décisions prises pour celui-ci, incluant les modes, les cibles, la valeur de X, et les coûts additionnels ou alternatifs.

Exemple: Si nous copions une Boule de feu qui a été payée $R+2+1$ afin qu' $X=2$ plus une cible supplémentaire, la valeur de X dans la copie sera 2 et une cible supplémentaire. la copie aura également les mêmes cibles.

Exemple: Si nous copions un Charme d'Azorius avec «Piochez une carte» pour mode choisi, nous ne pouvons pas choisir un nouveau mode pour la copie.

Exemple: Si nous copions Trombe de feu qui a été lancé en payant Vert et Rouge, nous n'infligerons aucune blessure, car la copie n'a pas été lancée en payant Vert et Rouge (le mana avec lequel le coût de mana a été payé ne fait pas partie des informations copiées).

- Les choix qui sont normalement faits à la résolution ne sont pas copiés.
- Si un effet de la copie fait référence à des objets utilisés pour payer ses coûts, il utilise les objets utilisés pour payer les coûts du sort ou de la capacité original. Une copie d'un sort est possédée par le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile.



- Une copie d'un sort ou d'une capacité est contrôlée par le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile.
- Une copie d'un sort est un sort en elle-même, même si elle n'a pas de carte de sort qui lui est associée. Une copie d'une capacité est une capacité en elle-même. Si une copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si une copie d'une carte est dans toute autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister. Ces sont des actions basées sur un état.



- Certains effets copient un sort ou une capacité et établissent que de nouvelles cibles peuvent être choisies pour ladite copie. Le joueur peut laisser n'importe quel nombre de cibles inchangées, même si ces cibles seraient illégales. Si le joueur choisit de changer certaines ou toutes les cibles, les nouvelles cibles doivent être légales. Une fois que le joueur a décidé quelles seront les cibles de la copie, la copie est mise sur la pile avec ces cibles.
- Si un effet se réfère à un permanent par un nom, l'effet suivra toujours ce permanent même s'il change de nom ou devient une copie d'autre chose.
- Certains effets copient un sort ou une capacité pour chaque joueur ou objet qu'ils «pourraient cibler». Les copies sont mises sur la pile dans l'ordre du choix de leur contrôleur. Si le sort ou la



Capacités de mot clé principales (Règles complètes, section 702)

Portée

Capacité statique. Une créature avec le vol ne peut être bloquée que par une créature avec le vol et/ou la portée.



Défense talismanique

Capacité statique. «Défense talismanique» sur un permanent signifie que «ledit permanent ne peut pas être la cible d'un sort ou d'une capacité que votre adversaire contrôle». «Défense talismanique» sur un joueur signifie «vous ne pouvez pas être la cible d'un sort ou d'une capacité que votre adversaire contrôle».



Piétinement

le Piétinement est une capacité statique qui modifie les règles d'assignation des blessures de combat pour une créature. La capacité n'a pas d'effet quand une créature bloque ou inflige des blessures qui ne sont pas des blessures de combat. le contrôleur d'une créature attaquante avec le Piétinement assigne dans un premier temps les blessures à la/aux créature(s) la bloquant. une fois que toutes ces créatures se sont vues assigner des blessures létales, toutes les blessures restantes sont assignées tel que le contrôleur de la créature attaquante le souhaite parmis le joueur ou le planeswalker que la créature attaque. Pour assigner des blessures à une créature, la créature qui la précède doit se voir infliger des blessures létales. Un nombre de blessures supérieur au nombre théorique de blessures létales peut être assigné à une créature. une fois que toutes les créatures se sont vues infliger des blessures létales, vous pouvez assigner l'excédent au joueur défenseur ou au planeswalker.

Lorsque l'on vérifie pour l'assignation des blessures létales, sont prises en compte :

- Les blessures déjà marquées sur la créature.
- Les blessures d'autres créatures déjà assignées.
- Les blessures létales ne seront pas prises en compte si la blessure détruit la créature :
- Car il y a une capacité ou un effet qui peut changer la quantité de blessures réellement infligées (effet de prévention de blessures).
- Car la créature a un bouclier de régénération.
- Car la créature est indestructible.

Exemples:

Une créature 2/2 avec une blessure marquée sur elle a besoin de seulement 1 blessure pour se voir assigner des blessures létales.

Une créature 2/2 indiquant que la prochaine (1) blessure qui lui sera infligée sera prévenue nécessitera 2 blessures pour se voir infliger des blessures létales (mais 3 pour la tuer).

Une créature 3/3 avec Indestructible aura besoin de trois blessures pour se voir infliger des blessures létales (même si elle n'est pas amenée à mourir dans les faits).

Une créature 5/5 se voit infliger 1 blessure d'une source avec le Contact mortel. Si une créature attaquante avec le Piétinement est bloquée, mais qu'il n'y a pas de créature la bloquant quand les blessures sont assignées, toutes les blessures sont assignées au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

Si une créature avec le Piétinement attaque un planeswalker, aucune de ses blessures ne peut être infligée au joueur défenseur, même si ce planeswalker a été retiré du combat ou si les blessures que la créature attaquante pourrait infliger sont supérieures à la loyauté dudit planeswalker.





Traversée des terrains

La Traversée des terrains est un terme générique qui apparaît au sein du texte de règles d'un objet comme «Traversée des[type]», ou le [type] est en règles générale un sous-type, mais peut aussi être le type carte terrain, n'importe quel type de terrain, n'importe quel sur-type, ou n'importe quelle combinaison de ceux-ci. Un créature avec la Traversée des terrains ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain du [type spécifié]. Les capacités de Traversée de terrain ne s'annulent pas les unes les autres.



Initiative

Capacité statique modifiant les règles de l'étape des blessures de combat. Si au moins un créature attaquante ou bloqueuse a l'Initiative ou la Double-Initiative quand débute l'étape des blessures de combat, les seules créatures qui infligent des blessures dans cette étape sont celles ayant l'Initiative ou la Double-Initiative. Après cette étape, au lieu de procéder à l'étape de fin de combat, la phase acquiert une seconde étape des blessures de combat. Les seules créatures qui infligent des blessures dans cette étape sont les attaquants et bloqueurs restants qui

n'avait ni l'Initiative ni la Double-Initiative au début de la première étape des blessures de combat, ainsi que les attaquants et bloqueurs restants qui ont la Double-Initiative à ce moment.



Après cette étape, la phase procède à l'étape de fin de combat. Donner l'Initiative à une créature qui ne l'avait pas après que furent infligées les blessures de la première étape des blessures de combat ne l'empêchera pas d'infliger des blessures dans le seconde étape des blessures de combat. Retirer l'Initiative à une créature ayant infligé des blessures durant la première étape des blessures de combat ne lui permettra pas d'infliger des blessures de combat durant la seconde étape des blessures de combat (à moins d'avoir la Double-Initiative).



Double initiative

Capacité statique qui modifie les règles de l'étape des blessures de combat (comme l'Initiative). Retirer la Double-Initiative à une créature durant la première étape des blessures de combat l'empêchera d'infliger des blessures durant la seconde étape des blessures de combat. Donner la Double-Initiative à une créature avec l'Initiative qui a déjà infligé des blessures durant la première étape des blessures de combat permettra à ladite créature d'infliger des blessures dans la seconde étape des blessures de combat.



Défenseur

Capacité statique. Une créature avec Défenseur ne peut pas attaquer.



Flash

Capacité statique qui fonctionne dans toute zone depuis laquelle vous pouvez jouer la carte avec le Flash. «Flash» signifie «Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un Éphémère».





Enchanter X

Capacité statique, écrite «Enchanter [objet ou joueur]. La capacité Enchanter restreint ce qu'un sort d'Aura peut cibler et enchanter. Si une Aura a plusieurs instances d'Enchanter, elles s'appliquent toutes. La cible de l'Aura doit suivre toutes les restrictions de toutes les instances d'Enchanter. L'Aura peut seulement enchanter des joueurs ou objets qui correspondent à toutes ses capacités Enchanter. Les Auras pouvant enchanter les joueurs peuvent cibler et enchanter des joueurs. De telles Auras ne peuvent cibler et être attachées à des permanents.



Equiper

Capacité activée des cartes d'Équipement. «Équiper : [coût]» signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à la créature ciblée que vous contrôlez. Activez cette capacité uniquement quand vous pourriez lancer un Rituel». Si un permanent a plusieurs instances d'Équiper, toutes ses capacités activées d'Équiper peuvent être activées.



Vol

Capacité statique d'évasion. Une créature avec le Vol ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le Vol et/ou la Portée. une créature avec le Vol peut bloquer une créature avec ou sans le Vol.



Indestructible

Capacité statique. Un permanent avec Indestructible ne peut être détruit. De tels permanents ne sont pas détruits pour avoir reçu des blessures létales, et ignorent les actions basées sur un état qui vérifient les blessures létales.



Intimidation

Capacité statique d'évasion. Une créature avec Intimidation ne peut être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures partageant une couleur avec elle.



Célérité

Capacité statique. Si une créature a la Célérité, elle peut attaquer ou activer ses capacités activées dont le coût inclut le symbole «Engager» même si cette créature n'a pas été contrôlée par un joueur de manière continue depuis que son tour le plus récent a commencé.



Contact Mortel

Capacité statique. N'importe quel nombre non-nul de blessure de combat infligé par une créature avec le Contact Mortel est considérée comme létale, indépendamment de l'endurance de cette créature. Une créature avec une Endurance supérieure à 0 qui a reçu des blessures par une source avec le Contact Mortel est détruite. La règle du Contact Mortel fonctionne peu importe la zone depuis laquelle la créature avec le Contact Mortel inflige les blessures. Si un objet change de zone avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait le Contact Mortel.





protection

Capacité statique, écrite «Protection contre [qualité]». Cette qualité est habituellement une couleur (comme dans «Protection contre le noir»), mais peut être n'importe quelle valeur de caractéristique.

- **Cette qualité peut être un nom de carte.**
- **Si la qualité est un type de carte, un sur-type, un sous-type, la capacité s'applique aux permanents avec ce type de carte, sur-type, ou sous-type et à toute source n'étant pas sur le champ de bataille qui a ce type de carte, ce sur-type, ou sous-type.**

Protection signifie 4 choses :

- **Prévention des blessures**

Toute blessure qui devrait être infligée par des sources qui ont la qualité spécifiée à un permanent ou un joueur avec la protection sont prévenues.

- **Enchanter / Attacher**

Un permanent ou un joueur avec la Protection ne peut être enchanté par des Auras ayant la qualité spécifiée. De telles auras attachées à un permanent ou un joueur avec la protection sera mise au cimetière de leur propriétaire en tant qu'action basée sur un état.

Un permanent avec la protection ne peut être équipé par un Équipement qui a la qualité spécifiée ou fortifié par une Fortification ayant la qualité spécifiée. De tels Équipements ou Fortifications deviennent détachés de ce permanent comme une action basée sur un état, mais restent sur le champ de bataille.

- **Bloquer**

Une créature attaquante avec la Protection ne peut être bloquée par des créatures ayant la qualité désignée.

- **Cible**

Un permanent ou un joueur avec la protection ne peut ni être ciblé par des sorts de la qualité spécifiée ni par des capacités provenant d'une source de la qualité spécifiée



- «**Protection contre [qualité A] et contre [qualité B]**» est un raccourci pour «**Protection contre [qualité A] et Protection contre [qualité B]**» - qui se comportent comme deux capacités de protection différentes. Si un effet cause à un objet avec une telle capacité de perdre, par exemple, la Protection contre la [qualité A], cet objet conservera la Protection contre la [Qualité B].
- «**Protection contre toutes les [caractéristiques]**» est un raccourci pour «**Protection contre [qualité A] et Protection contre [qualité B]**» et ainsi de suite pour toutes les qualités possibles que cette caractéristique pourrait avoir et se comportent comme des capacités différentes. Si un effet cause à un objet avec une telle capacité de perdre, par exemple, la Protection contre la [qualité A], cet objet conservera la Protection contre la [Qualité B], [Qualité C]. et ainsi de suite.



«**Protection contre un joueur**» est une variante de la capacité Protection. Un permanent avec la Protection contre un joueur spécifique a la protection contre chaque objet que ce joueur contrôle et la Protection contre chaque objet que ledit joueur possède et qui n'est pas contrôlé par un autre joueur, “indépendamment des valeurs des caractéristiques de cet objet. Un tel permanent ne peut être ciblé par des sorts ou des capacités que le joueur contrôle, enchanté par des Auras, équipé par des Équipements ou fortifié par des Fortifications que ce joueur contrôle, et toutes les blessures qui devraient lui être infligées par des sources contrôlées par le joueur ou possédées par le joueur et non contrôlées par un autre joueur sont prévenues.



Linceul

Capacité statique. «Linceul» signifie «Ce permanent ne peut être la cible de sorts ou de capacités».



Vigilance

Capacité statique modifiant les règles de l'étape de déclaration des attaquants. Attaquer ne fait pas s'engager les créatures avec la Vigilance.



Lien de vie

Capacité statique. Les blessures infligées par une source avec le Lien de vie font que le contrôleur de la source, ou son propriétaire si elle n'a pas de contrôleur, gagne autant de points de vie. Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ces dernières informations sont utilisées pour déterminer s'il avait le Lien de vie ou non. La règle du Lien de vie fonctionne quelle que soit la zone depuis laquelle l'objet avec le Lien de vie inflige des blessures.

Si plusieurs sources avec le Lien de vie infligent des blessures simultanément, elles causent des événements de gain de points de vie séparés.

Si une source a plusieurs instances de Lien de vie, vous ne gagnez qu'une seule fois des points de vie.

