# Notes de publication *Commander Légendes*

Compilées par Eli Shiffrin et Matt Tabak, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le 22 octobre 2020

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Ce document a pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l’objet. Chaque fois qu’une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique les mécaniques et les concepts de l’extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l’extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l’extension n’y figurent pas, loin de là.

# NOTES GÉNÉRALES

## Informations liées à la sortie

L'extension *Commander Légendes* sera autorisée pour les tournois homologués en format Limité à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 20 novembre 2020.

Les nouvelles cartes imprimées dans les decks Commander et les boosters *Commander Légendes* sont légales pour jouer dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Les cartes réimprimées incluses dans ces produits sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la réapparition d’une carte dans ces boosters ne modifie pas sa légalité dans un format.

Rendez-vous sur [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur [**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

## Variante de jeu : Commander

Créé et popularisé par les fans, Commander est un format amical dans lequel le deck de chaque joueur est commandé par le commandant de ce joueur, traditionnellement une créature légendaire, bien que quelques cartes de planeswalker puissent également servir de commandant de deck.

Ce format est généralement joué en parties en Free-for-All multijoueurs et amicales, bien que les parties à deux joueurs soient également populaires. Chaque joueur commence avec 40 points de vie. Chaque deck contient exactement 100 cartes, y compris son commandant. Commander est aussi un format « Singleton » : autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.

Consultez la section « Variante de jeu : Draft Commander » ci-dessous pour voir les règles modifiées qui s’appliquent pendant un draft *Commander Légendes*.

Rendez-vous sur [**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) pour plus d’informations sur la variante Commander.

La carte légendaire choisie comme commandant pour votre deck joue un rôle majeur dans la partie, apparaissant souvent plusieurs fois sur le champ de bataille.

* Votre commandant est généralement une créature légendaire, mais un très petit nombre de cartes de planeswalker légendaires (dont deux dans cette extension) ont la capacité « [Cette carte] peut être votre commandant ». Une carte non-créature légendaire ne peut pas être choisie comme commandant de votre deck, sauf si elle a cette capacité.
* Votre commandant commence la partie dans une zone de jeu séparée appelée zone de commandement. Les autres cartes de votre deck sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.
* Tant que votre commandant est dans la zone de commandement, ses capacités n’affectent pas la partie à moins qu’elles ne l’indiquent spécifiquement.
* Vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement. Chaque fois que vous le faites, il coûte {2} de plus à lancer pour chaque fois où vous l’avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant la partie. Ce coût supplémentaire est officieusement appelé « taxe de commandant ».
* Si vous lancez votre commandant depuis la zone de commandement pour un coût alternatif ou « sans payer son coût de mana », la taxe de commandant s’applique toujours.
* Si votre commandant devait être mis dans votre main ou votre bibliothèque d’où qu’il vienne, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement à la place.
* Suite à une modification de l’ancienne règle, si votre commandant doit être mis dans votre cimetière ou exilé, il y va normalement. La prochaine fois que les actions basées sur l'état seront vérifiées, si votre commandant est toujours dans cette zone, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement.

L'identité couleur de votre commandant détermine quelles autres cartes peuvent être ajoutées à votre deck. L'identité couleur d'une carte inclut ses couleurs, telles que définies par son indicateur de couleur, ainsi que les couleurs des symboles de mana coloré dans son coût de mana et son texte de règle.

* L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant devient d'une couleur différente ou est dans une zone cachée.
* Un terrain avec un type de terrain de base ne peut pas être inclus dans votre deck si la capacité de mana intrinsèque de ce type de terrain de base génère une couleur de mana en dehors de votre identité couleur.
* Les mots de couleur dans le texte d'une carte ne sont pas comptés dans son identité couleur.

En plus des règles normales de victoire et de défaite de la partie, le format Commander a une autre règle : un joueur qui a subi au moins 21 blessures de combat du même commandant au cours de la partie perd la partie.

* Les joueurs doivent noter les blessures de combat qui leur sont infligées par chaque commandant au cours de la partie.
* Cette règle inclut le propre commandant du joueur, qui peut aussi infliger des blessures de combat à son propriétaire s’il est contrôlé par un autre joueur ou si ses blessures de combat sont redirigées sur son propriétaire.

Contrairement aux parties à deux joueurs, les parties multijoueurs peuvent continuer après qu’un joueur a perdu et qu’il quitte la partie.

* Quand un joueur quitte la partie, tous les permanents, sorts et autres cartes appartenant à ce joueur quittent aussi la partie.
* Si ce joueur contrôlait des capacités ou des copies de sort qui attendaient de se résoudre, elles cessent d’exister.
* Si ce joueur contrôlait des permanents appartenant à un autre joueur, les effets qui lui en donnaient le contrôle cessent. Si cela ne donne pas le contrôle de ces permanents à un joueur différent (probablement parce qu’ils sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur qui est parti), ils sont exilés.

## Variante de jeu : Draft Commander

Le Draft Commander combine des éléments de Booster Draft et Commander. Dans cette expérience, les joueurs draftent et construisent un deck de Draft Commander à la place de construire un deck à l’avance. Chaque joueur a besoin de trois boosters *Commander Légendes* pour drafter.Tous les joueurs prennent place aléatoirement autour de la table. Pour commencer, chaque joueur ouvre un booster. Chaque joueur choisit deux cartes du booster et les place face cachée devant lui. Il passe ensuite les cartes restantes au joueur se trouvant à sa gauche. Chaque joueur choisit deux cartes du booster qu’on lui passe, et met ces cartes face cachée devant lui, en formant un seul tas de cartes draftées. Chaque joueur passe les cartes restantes à sa gauche et répète ce processus jusqu’à ce que toutes les cartes de ce premier groupe de boosters aient été draftées. Puis les joueurs ouvrent leur deuxième booster et recommencent la procédure ci-dessus, mais cette fois en passant les cartes à leur droite. Pour le troisième booster, les joueurs repassent les cartes vers la gauche.

Les soixante cartes choisies par chaque joueur forment leur « sélection de draft ». Avec ces cartes (et autant de terrains de base qu’il le souhaite), chaque joueur construit un deck d’exactement 60 cartes, y compris leur commandant. Comme avec des decks Commander construits, le deck ne peut inclure que des cartes autorisées par l’identité couleur de son commandant. Cependant, contrairement aux decks Commander construits, les decks de Draft Commander peuvent inclure plus d’un exemplaire d’une carte, donc n’hésitez pas à drafter des doublons.

Le Joueur de Flûte prismatique
{5}
Créature légendaire : changeforme
3/3
Si Le Joueur de Flûte prismatique est votre commandant, choisissez une couleur avant le début de la partie. Le Joueur de Flûte prismatique est de la couleur choisie.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

Même s’il y a de nombreuses créatures légendaires dans *Commander Légendes*, vous pouvez finir le draft et constater que vous n’avez pas celle qu’il vous faut pour commander votre deck. N’ayez crainte : le Joueur de Flûte prismatique est là pour vous aider. Le Joueur de Flûte prismatique apparaît à la place d’une carte courante dans environ un booster *Commander Légendes* sur six. Après le draft, vous pouvez ajouter jusqu’à deux exemplaires de Le Joueur de Flûte prismatique à votre sélection de cartes pour servir de commandants de votre deck (consultez la section « Partenariat » plus loin). Cela signifie que vous n’êtes pas obligé de drafter Le Joueur de Flûte prismatique pour jouer avec. Si vous avez besoin de lui pour être votre commandant, vous pouvez emprunter les exemplaires non utilisés d’autres joueurs du draft, de votre propre collection ou d’ailleurs.

La couleur que vous choisissez pour Le Joueur de Flûte prismatique pendant la construction du deck déterminera son identité couleur. Par exemple, si vous draftez des cartes rouges et vertes mais que vous n’avez pas de créature légendaire rouge-verte, vous pouvez utiliser un Le Joueur de Flûte prismatique en le choisissant rouge et un autre en le choisissant vert. Si vous avez drafté une créature légendaire verte avec le partenariat, vous pouvez utiliser cette créature et un Le Joueur de Flûte prismatique en le choisissant rouge.

Une fois que chaque joueur a son deck, il fait une partie de Commander traditionnelle. Ce format de draft est optimisé pour huit drafteurs, séparés ensuite en deux parties de quatre joueurs, mais il n’y a pas de mauvaise façon de jouer !

## Retour de mot-clé : partenariat

Comme vous l’avez peut-être remarqué sur Le Joueur de Flûte prismatique, le mot-clé de *partenariat* est de retour dans cette extension. Le partenariat est une capacité mot-clé qui permet à votre deck Commander ou Draft Commander d’avoir deux commandants, s’ils ont tous deux le partenariat.

Falthis, familier chat d’ombre
{2}{B}
Créature légendaire : cauchemar et chat
2/2
Les commandants que vous contrôlez ont la menace et le contact mortel.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

Kediss, familier braisegriffe
{1}{R}
Créature légendaire : élémental et lézard
1/1
À chaque fois qu’un commandant que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La règle du partenariat n'a pas été modifiée depuis sa dernière apparition.
* Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Falthis et Kediss sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le noir et/ou le rouge dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le vert, le blanc ou le bleu.
* Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
* Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l’un d’eux cesse d’être votre commandant.
* Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous ne devez pas payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l’autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d’un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
* Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l’un de vos commandants au moment où l’effet a lieu.
* Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
* Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

## Nouveau mot-clé : encore

Certaines créatures chargent sur le champ de bataille avec tant d’enthousiasme qu’elles en redemandent. *Encore* représente une capacité activée qui vous permet de revivre les meilleures frappes d’une créature et qui garantit que vos adversaires seront aux premières loges.

Traqueuse de trésor
{2}{U}
Créature : humain et pirate
2/2
Quand la Traqueuse de trésor meurt, piochez une carte.
Encore {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Exiler la carte avec l’encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l’activez, aucun joueur ne peut agir jusqu’à ce que vous ayez fini de l’activer. Ils ne peuvent pas retirer la carte de votre cimetière pour empêcher de payer le coût.
* Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
* Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d’origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
* Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
* Si l’un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
* Si un effet empêche un jeton d’attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n’importe quel joueur ou planeswalker, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
* Si l’un des jetons est d’une manière quelconque sous le contrôle d’un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

## Retour de mot-clé : cascade

Les sorts avec le mot-clé de *cascade* débordent d’énergie magique. Qui sait en quoi cette énergie se transformera ? Quoi que ce soit, vous aurez deux sorts pour le prix d'un.

Altisaure agacé
{5}{G}{G}
Créature : dinosaure
6/5
Portée, piétinement
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

* La capacité de cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu’elle se résout avant ce sort. Si vous lancez la carte exilée par la capacité de cascade, ce sort va sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
* Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
* Contrecarrer le sort avec la cascade n'a aucun effet sur la capacité de cascade.
* Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
* Vous n’êtes pas contraint de lancer la dernière carte exilée par une capacité de cascade. Si vous choisissez de le faire, vous la lancez comme un sort. Cela signifie qu’il peut être contrecarré, et les capacités appropriées se déclenchent (par exemple si ce sort a aussi la cascade).
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort.
* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
* Le coût converti de mana d’un sort avec la cascade est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.

## Retour de mécanique de jeu : le monarque

*Le* *monarque* est une désignation qu’un joueur peut avoir. Il donne à un joueur la gloire, un statut et une carte supplémentaire à chaque tour, du moins jusqu’à ce que ce joueur soit détrôné.

Cour de la Ruse
{1}{U}{U}
Enchantement
Quand la Cour de la Ruse arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, n’importe quel nombre de joueurs ciblés meulent chacun deux cartes. Si vous êtes le monarque, chacun de ces joueurs meule dix cartes à la place. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* La partie commence sans monarque. Une fois qu’un effet fait qu’un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.
* Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n’ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l’étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu’une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
* Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
* Si le monarque quitte la partie pendant le tour d’un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
* Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

## Cycle de cartes : volonté du commandant

Vous savez ce qu’on dit à propos des choix multiples pour les sorts modaux : quand on veut, on peut. Ce cycle de cartes vous récompense de contrôler un commandant en vous laissant choisir toutes ses options.

Volonté d’Akroma
{3}{W}
Éphémère
Choisissez l’un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
• Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol, la vigilance et la double initiative jusqu’à la fin du tour.
• Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie, l’indestructible et la protection contre toutes les couleurs jusqu’à la fin du tour.

* Chaque carte de volonté du commandant est nommée d’après une carte légendaire spécifique mais contrôler n’importe quel commandant satisfait sa condition.
* Il n'y a aucun bonus supplémentaire si vous contrôlez plus d'un commandant.
* Le commandant que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
* Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu’à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer votre commandant pour changer le nombre de modes que vous pouvez choisir.
* Une fois que vous avez choisi les deux modes du sort, peu importe que vous continuiez à contrôler un commandant. C’est aussi vrai si vous ne contrôlez plus un commandant d’une manière quelconque au moment où vous finissez de lancer le sort.

## Cycle de cartes : terrains doubles

Les parties multijoueurs ont de nombreux avantages. Non seulement il y a plus de gens avec lesquels s’amuser, mais vous avez aussi accès à de fantastiques terrains doubles. L’extension *Commander Légendes* termine le cycle de terrains multijoueurs commencé dans l’extension *Battlebond*.

Sources rajeunisseuses
Terrain
Les Sources rajeunisseuses arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous n’ayez au moins deux adversaires.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

* Comptez le nombre d’adversaires que vous avez actuellement, pas combien vous en aviez au départ. Si votre partie a commencé à quatre joueurs mais qu'il ne reste plus que vous et un seul adversaire, le terrain arrive sur le champ de bataille engagé.
* Si un effet met le terrain sur le champ de bataille engagé, avoir au moins deux adversaires ne le dégage pas.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER LÉGENDES : NOUVELLES CARTES*

Abomination de Llanowar
{1}{B}{G}
Créature légendaire : elfe et horreur
\*/\*
Vigilance ; menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*
La force et l’endurance de l’Abomination de Llanowar sont chacune égales au nombre d’elfes que vous contrôlez, plus le nombre de cartes d’elfe dans votre cimetière.

* La capacité qui définit la force et l'endurance de l’Abomination de Llanowar fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant que l’Abomination de Llanowar est sur le champ de bataille (et que c’est toujours un elfe) ou dans votre cimetière, sa capacité la compte elle-même.

Agente de l’opposition
{2}{B}
Créature : humain et gredin
3/2
Flash
Vous contrôlez vos adversaires pendant qu’ils cherchent dans leur bibliothèque.
Pendant qu’un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu’il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu’elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour les lancer.

* Pendant que vous contrôlez un adversaire, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. Cependant, comme l’effet de contrôle est limité au moment où il cherche dans sa bibliothèque, il est improbable que le joueur soit autorisé à prendre des décisions autres que ce qu’il cherche à trouver.
* Vous ne pouvez pas faire que le joueur trouve des cartes dans sa bibliothèque qui ne sont pas demandées par les instructions de recherche. Par exemple, si l'adversaire cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, vous ne pouvez pas lui faire trouver une carte différente, comme une carte de créature.
* Si l’instruction de recherche indique une qualité de la carte à trouver, comme une couleur ou un type de carte, vous pouvez faire que l’adversaire ne trouve aucune carte. Si la recherche ne vise qu’un nombre de cartes sans indiquer une qualité, vous devez lui faire trouver autant de cartes (ou autant que possible, si sa bibliothèque ne contient pas autant de cartes).
* Pendant que vous contrôlez un adversaire, vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi. Vous ne pouvez lui faire concéder la victoire ou faire qu’il accepte un match nul intentionnel.
* Les cartes trouvées dans la recherche seront exilées à la place d’être mises là où le sort ou la capacité dit à l’adversaire de les mettre après les avoir trouvées. Tout autre effet du sort ou de la capacité s’applique toujours. Si un tel effet fait référence aux cartes trouvées, il peut les voir en exil.
* Si un sort ou une capacité invite un adversaire que vous contrôlez à chercher dans plusieurs zones y compris la bibliothèque, vous décidez quelles cartes il trouve dans toutes les zones. Il exile toutes les cartes qu’il trouve dans n’importe quelles zones.
* Si plus d’un joueur contrôle une Agente de l’opposition, et qu’un autre joueur cherche dans sa bibliothèque, le contrôleur de l’Agente de l’opposition qui est arrivée le plus récemment sur le champ de bataille contrôle ce joueur pendant la recherche. Comme la dernière capacité de chaque Agente de l’opposition essaie d’exiler la carte et autorise à la jouer, le propriétaire de la carte exilée choisit quel effet gagne. Cependant, ce propriétaire sera sous le contrôle d’un autre joueur, donc le joueur qui contrôle ce propriétaire prend en fait la décision. En d'autres termes, le joueur qui contrôle l'Agente de l’opposition dont l'effet s'applique (et donc qui contrôle l'adversaire) peut choisir de se donner à lui-même toutes les permissions à moins qu'il ne se sente d'humeur très généreuse.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque carte exilée. Si l’une d’elles est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie.

Akroma, vision d’Ixidor
{5}{W}{W}
Créature légendaire : ange
6/6
Vol, initiative, vigilance, piétinement
Au début de chaque combat, jusqu’à la fin du tour, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 si elle a le vol, +1/+1 si elle a l’initiative, et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l’indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement, la vigilance et le partenariat.
Partenariat

* Une créature qui a plus d’un mot-clé de la liste gagne +1/+1 pour chacun de ces mots-clés qu’elle a.
* Une créature qui a plus d’une occurrence d’un mot-clé de la liste gagne seulement +1/+1 pour ce mot-clé. De la même manière, si une créature a plusieurs variantes d'un même mot-clé (par exemple la protection contre le noir et contre le rouge), elle gagne seulement +1/+1 pour ce mot-clé.
* Les créatures affectées et la taille de leurs bonus individuels ne sont déterminés qu’au moment où la capacité déclenchée d’Akroma se résout. Acquérir ou perdre des mots-clés après ne fait pas grossir ou rétrécir une créature.

Alena, trappeuse de Kessig
{4}{R}
Créature légendaire : humain et éclaireur
4/3
Initiative
{T} : Ajoutez une quantité de {R} égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité activée d’Alena est une capacité de mana. Elle n’utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Les joueurs ne peuvent pas essayer de changer la force d’une créature en réponse.
* Les créatures qui ne sont plus sur le champ de bataille ne sont pas prises en compte par la capacité de mana d’Alena, même si elles sont arrivées ce tour-ci.
* Une créature que vous contrôlez qui est arrivée sur le champ de bataille comme un permanent non-créature et/ou sous le contrôle d’un autre joueur sera comptée pour la capacité de mana d’Alena.

Alharu, ritualiste solennel
{4}{W}
Créature légendaire : humain et moine
3/3
Quand Alharu, ritualiste solennel arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
À chaque fois qu’une créature non-jeton que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous créez un seul jeton Esprit, pas un pour chaque marqueur +1/+1 qui était sur la créature qui est morte.
* Si une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt en même temps qu'Alharu, la capacité d'Alharu se déclenche pour cette créature.
* Si Alharu a un marqueur +1/+1 sur lui et meurt, sa capacité se déclenche pour lui-même.

Amareth, la Lustrée
{3}{G}{W}{U}
Créature légendaire : dragon
6/6
Vol
À chaque fois qu’un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de carte avec ce permanent, vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main.

* Les types de carte pouvant apparaître sur des permanents et des cartes dans une bibliothèque comprennent les artefacts, les créatures, les enchantements, les terrains et les planeswalkers. Éphémère et rituel sont des types de carte, mais ils ne peuvent pas apparaître sur des permanents. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; dragon et pirate sont des sous-types, pas des types de carte.

Amauri de la marée morte
{1}{U}{B}
Créature légendaire : ondin et sorcier
1/4
{T}, exilez de votre cimetière un nombre de cartes égal au nombre d’adversaires que vous avez : Une carte de créature ciblée dans votre cimetière acquiert l’encore jusqu’à la fin du tour. Le coût d’encore est égal à son coût de mana. *(Exilez la carte de créature et payez son coût de mana : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si la carte de créature a {X} dans son coût de mana, vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X, mais la valeur que vous choisissez ne s'appliquera pas aux jetons que vous créerez. X sera 0 pour ces jetons.

Âme de l’Éternité
{5}{W}{W}
Créature : avatar
\*/\*
La force et l’endurance de l’Âme de l’Éternité sont chacune égales à votre total de points de vie.
Encore {7}{W}{W} *({7}{W}{W}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* La capacité qui définit la force et l'endurance de l’Âme de l’Éternité fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Amirale de la Flotte d’azur
{3}{U}
Créature : humain et pirate
3/3
Quand l’Amirale de la Flotte d’azur arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
L’Amirale de la Flotte d’azur ne peut pas être bloquée par les créatures que le monarque contrôle.

* La dernière capacité de l’Amirale de la Flotte d’azur signifie normalement qu’elle ne peut pas être bloquée pendant qu’elle attaque le monarque ou un planeswalker que le monarque contrôle. Dans certaines variantes utilisant des tours d'équipe partagés, comme le Troll à deux têtes, les créatures contrôlées par l'équipier du monarque peuvent bloquer l'Amirale de la Flotte d’azur, même si elle attaque le monarque.

Anara, familier lupide
{3}{G}
Créature légendaire : loup et bête
4/4
Tant que c’est votre tour, les commandants que vous contrôlez ont l’indestructible. *(Les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas. Une créature avec l’indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)*
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si Anara est votre commandant, sa première capacité l’affecte elle-même pendant votre tour.
* La première capacité d'Anara affecte les commandants que vous contrôlez même si vous ne les possédez pas. Elle n'affecte pas votre commandant si un autre joueur le contrôle.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un commandant que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Anara quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Archelos, mystique du lagon
{1}{B}{G}{U}
Créature légendaire : tortue terrestre et shamane
2/4
Tant qu’Archelos, mystique du lagon est engagé, les autres permanents arrivent sur le champ de bataille engagés.
Tant qu’Archelos est dégagé, les autres permanents arrivent sur le champ de bataille dégagés.

* Les capacités d’Archelos ne s’appliquent pas à lui-même au moment où il arrive sur le champ de bataille, ni à aucun permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps.
* Si un autre effet de remplacement indique qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé tant qu'Archelos est dégagé, le contrôleur du permanent qui arrive sur le champ de bataille choisit si le permanent arrive engagé ou dégagé. Si un permanent est simplement mis sur le champ de bataille engagé sans qu’un effet de remplacement ne soit appliqué, il arrive toujours dégagé si Archelos est dégagé.
* S’il y a plus d’un Archelos sur le champ de bataille, le contrôleur d’un permanent qui arrive sur le champ de bataille choisit l’ordre des effets de remplacement.

Archonte du couronnement
{4}{W}{W}
Créature : archonte
5/5
Vol
Quand l’Archonte du couronnement arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Tant que vous êtes le monarque, les blessures ne vous font pas perdre de points de vie. *(Quand une créature vous inflige des blessures de combat, son contrôleur devient quand même le monarque.)*

* Tant que la dernière capacité de l’Archonte du couronnement s’applique, les blessures que vous subissez ont toujours tous les effets autres que ceux vous faisant perdre des points de vie. Par exemple, les capacités qui se déclenchent quand ces blessures sont infligées se déclenchent quand même ; si la source a le lien de vie, son contrôleur gagne quand même des points de vie ; et ainsi de suite.
* Les blessures de combat qui vous sont infligées par un commandant sont quand même suivies, même si elles ne vous ont pas fait perdre de points de vie.

Ardenn, archéologue intrépide
{2}{W}
Créature légendaire : kor et éclaireur
2/2
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez attacher n’importe quel nombre d’auras et d’équipements que vous contrôlez à une cible, permanent ou joueur.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous choisissez quelles auras et quels équipements déplacer au moment où la capacité d’Ardenn se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous choisissez quoi déplacer et celui où ils sont attachés au permanent ou au joueur ciblé.
* Les autres joueurs et permanents contrôlés par d'autres joueurs peuvent être ciblés par la capacité d'Ardenn. Cela peut faire qu’un équipement sous votre contrôle soit attaché à une créature qu’un adversaire contrôle. Les auras et les équipements qui disent « vous » font quand même référence à vous, puisque vous les contrôlez toujours. La capacité d'Ardenn ne peut pas faire qu'une aura ou qu'un équipement soit attaché à quelque chose à laquelle il ne pourrait pas être attaché.

Armix, rudoyeur de filigrane
{2}{B}
Créature-artefact légendaire : golem
3/2
À chaque fois qu’Armix, rudoyeur de filigrane attaque, vous pouvez vous défausser d’une carte. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle gagne -X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre d’artefacts que vous contrôlez plus le nombre de cartes d’artefact dans votre cimetière.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité d’Armix va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez vous défausser d’une carte. Si vous faites ainsi, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible pour lui faire gagner -X/-X. C’est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi ...» car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que vous vous vous êtes défaussé d’une carte mais avant que la créature ne gagne -X/-X.
* Pendant la résolution de la capacité d'Armix, vous ne pouvez pas vous défausser de plus d'une carte pour faire gagner -X/-X à plus d'une créature.
* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité d’Armix se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre d’artefacts dans votre cimetière et sous votre contrôle change.
* Si la carte défaussée est une carte d’artefact, elle est comptée au moment où vous déterminez la valeur de X, à condition qu’elle soit toujours dans le cimetière ou, avec un peu de chance, sur le champ de bataille sous votre contrôle à ce moment-là.
* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.

Averna, floraison du chaos
{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental et shamane
4/2
Au moment où vous appliquez la cascade, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi les cartes exilées. *(Faites-le après que la dernière carte est exilée mais avant de choisir ou non de lancer une carte non-terrain.)*

* La capacité d'Averna ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez le faire même si vous avez déjà joué un terrain pendant votre tour et même si ce n’est pas votre tour du tout.
* Si vous ne lancez pas la carte non-terrain que vous révélez, ou si vous ne révélez pas de carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur, vous pouvez quand même mettre sur le champ de bataille une carte de terrain avant que vous ne finissiez la cascade.

Belbé, observatrice corrompue
{B}{G}
Créature légendaire : zombie et elfe
2/2
Au début de la deuxième phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {C}{C} pour chacun de vos adversaires qui a perdu des points de vie ce tour-ci. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

* Si un adversaire a perdu des points de vie et qu’il a ensuite perdu la partie, la capacité déclenchée de Belbé compte quand même ce joueur pour déterminer la quantité de mana à ajouter.
* Si un effet crée une phase de combat supplémentaire pendant un tour, il peut aussi créer une phase principale supplémentaire après cette phase de combat. La capacité de Belbé se déclenche au début de chacune de ces phases principales post-combat.
* Si un adversaire perd des points de vie avant sa propre deuxième phase principale, Belbé récompensera sa souffrance avec du mana.

Bell Borca, sergent spectral
{2}{R}{W}
Créature légendaire : esprit et soldat
\*/5
Notez le coût converti de mana de chaque carte au moment où elle est mise en exil.
La force de Bell Borca, sergent spectral est égale au plus grand nombre noté ce tour-ci.
Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

* Bell Borca note les coûts convertis de mana uniquement s’il est sur le champ de bataille au moment où une carte est mise en exil.
* Regardez la carte en exil, pas sa zone précédente, pour déterminer son coût converti de mana.
* Si une carte en exil a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille, et avant que des cartes soient notées pour lui à chaque tour, la force de Bell Borca est 0.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte exilée par la dernière capacité de Bell Borca. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil.

Bénédiction bienveillante
{1}{W}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
Au moment où la Bénédiction bienveillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas les auras et les équipements que vous contrôlez qui lui sont déjà attachés.

* La capacité de protection accordée à la créature enchantée ne retire pas la Bénédiction bienveillante, les auras que vous contrôlez qui sont devenues attachées à la créature enchantée en même temps que la Bénédiction bienveillante, ou les auras que vous contrôlez qui étaient déjà attachées à la créature enchantée au moment où la Bénédiction bienveillante lui est devenue attachée.

Blim, génie de la comédie
{2}{B}{R}
Créature légendaire : diablotin
4/3
Vol
À chaque fois que Blim, génie de la comédie inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur acquiert le contrôle d’un permanent ciblé que vous contrôlez. Puis chaque joueur perd un nombre de points de vie et se défausse d’un nombre de cartes égaux au nombre de permanents qu’il contrôle mais qu’il ne possède pas.

* Vous choisissez de quels permanents le joueur acquiert le contrôle, pas le joueur qui a subi les blessures.
* Le joueur qui a subi des blessures ne peut pas refuser ce cadeau généreux. Ce serait impoli.
* Si le permanent ciblé que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la capacité de Blim essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. L’autre joueur n’acquiert pas le contrôle de votre permanent, et personne ne perd de points de vie ni ne se défausse de cartes.
* Les joueurs perdent des points de vie et se défaussent de cartes pour tous les permanents qu’ils contrôlent mais qu’ils ne possèdent pas, pas seulement ceux qu’ils ont reçu de vous.
* L’effet de changement de contrôle de la capacité de Blim dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si Blim quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si le contrôleur actuel quitte la partie.

Braies, saccageur des hardis
{3}{R}
Créature légendaire : gobelin et pirate
3/3
Menace
À chaque fois qu’au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à vos adversaires, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chacun de ces adversaires. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour lancer ces sorts.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous exilez une carte de chaque adversaire qui a subi des blessures, pas de tous vos adversaires.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque carte exilée. Si l’une d’elles est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Si vous ne jouez pas une des cartes exilées, elle reste en exil. Elle ne sera plus disponible pour être jouée lors des tours suivants.
* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort et/ou permanent que vous contrôliez grâce à la filouterie hardie de Braies est exilé.

Brinelin, le kraken lunaire
{6}{U}{U}
Créature légendaire : kraken
6/8
Quand Brinelin, le kraken lunaire arrive sur le champ de bataille ou à chaque fois que vous lancez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Brute hussarde hystérique
{4}{R}
Créature : orque et guerrier
5/4
Célérité
Toutes les créatures peuvent attaquer vos adversaires et les planeswalkers que vos adversaires contrôlent comme si ces créatures avaient la célérité.

* La Brute hussarde hystérique ne fait pas que des créatures acquièrent la célérité. Elle autorise simplement toutes les créatures (y compris celles que vous ne contrôlez pas) à attaquer comme si elles avaient la célérité si elles attaquent vos adversaires ou leurs planeswalkers.

Capitaine de Folbraise
{3}{R}
Créature : djinn et pirate
4/2
Quand le Capitaine de Folbraise arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois qu’un adversaire vous attaque pendant que vous êtes le monarque, le Capitaine de Folbraise inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main.

* La dernière capacité du Capitaine de Folbraise se déclenche une fois pour chaque joueur qui vous attaque, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles il attaque après la première.
* La dernière capacité du Capitaine de Folbraise ne se déclenche pas si un adversaire attaque uniquement des planeswalkers que vous contrôlez et pas vous.
* Si un autre joueur devient le monarque après le déclenchement de la dernière capacité du Capitaine de Folbraise mais avant sa résolution, la capacité se résout normalement. Le joueur qui vous a attaqué subit des blessures, même si ce joueur est celui qui est devenu le monarque.

Chasseciel cuirassée
{3}{W}
Créature : chat et chevalier
3/3
Vol
À chaque fois que la Chasseciel cuirassée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d’aura ou d’équipement parmi elles. Si un équipement est mis sur le champ de bataille de cette manière, vous pouvez l’attacher à une créature que vous contrôlez. Mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l’aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, vous ne pouvez pas choisir de la mettre sur le champ de bataille du tout.

Colfénor, le dernier if
{3}{W}{B}{G}
Créature légendaire : sylvin et shamane
3/7
Vigilance, portée
À chaque fois que Colfénor, le dernier if ou qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, renvoyez dans votre main jusqu’à une autre carte de créature ciblée d’endurance inférieure depuis votre cimetière.

* Utilisez l'endurance de la créature qui est morte au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille et l’endurance des cartes de créature dans votre cimetière pour déterminer lesquelles de ces cartes sont des cibles légales.
* Si Colfénor meurt en même temps qu’une autre créature que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun d’eux.
* La dernière capacité de Colfénor ne peut pas cibler la carte de créature dont la mort a provoqué le déclenchement de la capacité, mais si au moins deux créatures meurent en même temps, chacune peut être la cible de la capacité provoquée par l'une des autres.

Commune des sans guilde
Terrain
La Commune des sans guilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Commune des sans guilde arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

* La Commune des sans guilde se renvoie elle-même dans la main de son propriétaire si vous ne contrôlez pas d’autre terrain quand elle arrive sur le champ de bataille ou si vous choisissez de la renvoyer dans la main de son propriétaire. Ce n’est presque jamais une bonne idée de la jouer pendant votre premier tour.

Consécratrice du courage
{5}{W}
Créature : ange
3/5
Vol
À chaque fois qu’une créature attaque, vous pouvez payer {3}. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

* La capacité déclenchée de la Consécratrice du courage se déclenche quand n'importe quelle créature attaque n'importe quel joueur ou planeswalker.
* Si vous choisissez de payer {3}, une deuxième capacité déclenchée se déclenche. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée de renvoi avant que le marqueur +1/+1 ne soit mis sur la créature.
* Vous ne pouvez pas payer {3} plus d'une fois pour mettre plus d'un marqueur +1/+1 sur la créature attaquante.

Conte-destin elfe
{1}{B}
Créature : elfe et shamane
1/1
Quand la Conte-destin elfe meurt, chaque adversaire se défausse d’une carte.

* Au moment où la capacité de la Conte-destin elfe se résout, d’abord, le prochain adversaire dans l’ordre du tour choisit une carte sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même. Chaque carte choisie est ensuite défaussée simultanément.

Corpus de savoir
{3}{U}{U}
Créature : avatar
\*/\*
La force et l’endurance du Corpus de savoir sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
Il n’y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Corpus de savoir subit des blessures, piochez autant de cartes.

* La capacité qui définit la force et l'endurance du Corpus de savoir fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant que le Corpus de savoir est dans votre main, sa capacité le compte lui-même.
* Les créatures peuvent subir plus de blessures que leur endurance. Par exemple, si le Corpus de savoir est une créature 3/3 et qu'une source lui inflige 5 blessures, vous piochez 5 cartes. Remarquez que si le Corpus de savoir subit des blessures mortelles, il meurt avant que les cartes ne soient piochées, ce qui veut dire qu’elles n’augmenteront pas l’endurance du Corpus de savoir à temps pour le sauver.

Cour de l’Abondance
{2}{G}{G}
Enchantement
Quand la Cour de l’Abondance arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Si vous êtes le monarque, à la place vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature ou de terrain de votre main.

* La capacité de la Cour de l’Abondance ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez toujours jouer un terrain pour le tour si vous mettez un terrain sur le champ de bataille avec elle.

Cour de l’Ambition
{2}{B}{B}
Enchantement
Quand la Cour de l’Ambition arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie à moins qu’il ne se défausse d’une carte. Si vous êtes le monarque, à la place chaque adversaire perd 6 points de vie à moins qu’il ne se défausse de deux cartes.

* Au moment où la deuxième capacité de la Cour de l’Ambition se résout, d’abord l’adversaire suivant dans l’ordre du tour choisit de se défausser d’une carte ou non. S'il le fait, il choisit une carte sans la révéler (ou deux cartes sans les révéler si vous êtes le monarque), puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même. Chaque carte choisie est ensuite défaussée simultanément, et enfin chaque joueur qui ne pouvait pas se défausser de cartes ou ne l’a pas fait perd la quantité appropriée de points de vie.

Coursier escouflenfer
{4}{R}{R}
Créature : dragon
6/5
Vol
Quand le Coursier escouflenfer arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un commandant que vous possédez depuis la zone de commandement. Il acquiert la célérité. Renvoyez-le dans la zone de commandement au début de la prochaine étape de fin.

* Mettre votre commandant sur le champ de bataille de cette manière ne revient pas à lancer ce commandant. La « taxe de commandant » n’augmente pas.
* Vous ne renvoyez le commandant dans la zone de commandement que s’il est toujours sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout. S'il est dans une autre zone, il reste là où il se trouve.

Dargo, le faiseur d’épaves
{6}{R}
Créature légendaire : géant et pirate
7/5
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n’importe quel nombre d’artefacts et/ou de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque permanent sacrifié de cette manière et {2} de moins à lancer pour chaque autre artefact ou créature que vous avez sacrifié ce tour-ci.
Piétinement
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La première capacité de Dargo ne peut pas réduire son coût à moins de {R}. Vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d’artefacts et de créatures, même si ils ne réduisent pas plus le coût de Dargo.
* La réduction de coût pour les artefacts et créatures sacrifiés plus tôt dans le tour s’applique même si vous n’en sacrifiez pas comme coût supplémentaire.
* La réduction de coût est de {2} par permanent sacrifié, que ce permanent soit un artefact, une créature ou les deux.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme la taxe de commandant), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Dargo). Le coût converti de mana de Dargo est 7, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.

Déluge mnémonique
{6}{U}{U}{U}
Rituel
Exilez une carte d’éphémère ou de rituel ciblée d’un cimetière. Copiez cette carte trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana. Exilez le Déluge mnémonique.

* Vous créez et lancez les copies pendant la résolution du Déluge mnémonique. Vous ne pouvez pas attendre et les lancer plus tard. Si vous ne lancez pas les trois copies, celles que vous ne lancez pas cesseront d’exister.
* Comme vous lancez les sorts pendant la résolution du Déluge mnémonique, ignorez les restrictions de temps basées sur le type de carte. En d'autres termes, vous pouvez lancez des copies d’une carte de rituel de cette manière.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour la lancer.
* Si la carte que vous copiez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous lancez la copie sans payer son coût de mana.

Déni énergique
{3}{U}{U}
Éphémère
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
Contrecarrez un sort ciblé.

* Vous ne pouvez pas lancer le Déni énergique en le ciblant lui-même juste pour la cascade.

Dévastateur du zénith
{8}{G}{G}
Créature : chimère et hydre
10/10
Cascade, cascade, cascade, cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Plusieurs occurrences de cascade se déclenchent chacune séparément.)*

* Chaque occurrence de cascade se déclenche et se résout séparément. Le sort que vous lancez avec la première capacité de cascade va sur la pile au-dessus de la deuxième, troisième et quatrième capacité de cascade. Ce sort se résout avant que vous n’exiliez les cartes pour la deuxième capacité de cascade. Le sort que vous lancez pour la deuxième se résoudra avant que vous n'exiliez les cartes de la troisième, et ainsi de suite.
* Chacune des quatre capacités de cascade du Dévastateur du zénith cherche une carte non-terrain ayant un coût converti de mana inférieur à 10 (le coût converti de mana du Dévastateur du zénith). Cela ne change pas même si au moins un des sorts que vous lancez à cause des capacités de cascade a lui-même la cascade. Chacune de ces capacités de cascade supplémentaires, le cas échéant, fera référence au coût converti de mana du sort qui a provoqué son déclenchement. En d’autres termes, chaque capacité de cascade s’intéresse uniquement au sort qui a provoqué son déclenchement, la pile peut devenir confuse, et nous vous souhaitons bonne chance.

Druide tisseracines
{2}{G}
Créature : elfe et druide
2/1
Quand le Druide tisseracines arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque jusqu’à trois cartes de terrain de base. Chacun d’eux met une de ces cartes sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et le reste sur le champ de bataille engagé sous son contrôle. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

* Quand la capacité déclenchée se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, l’adversaire dont c’est le tour) décide de chercher ou non dans sa bibliothèque et met les cartes de terrain sur le champ de bataille en suivant les instructions indiquées. Chaque adversaire sait ce que les joueurs qui l’ont précédé ont fait quand il décide ce qu’il va faire. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque mélange sa bibliothèque.
* Chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque peut trouver entre zéro et trois cartes de terrain de base. S’il n’en trouve qu’une, il la met sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle.

Écumeur de peste
{2}{B}
Créature : bête
6/5
Au début de votre étape de fin, sacrifiez chaque autre créature que vous contrôlez.
Défaussez-vous de deux cartes, sacrifiez l’Écumeur de peste : Choisissez un adversaire ciblé. Renvoyez l’Écumeur de peste sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur au début de son prochain entretien.

* Si l’adversaire choisi quitte la partie après la résolution de la capacité activée mais avant que la capacité déclenchée à retardement ne renvoie l’Écumeur de peste sur le champ de bataille, l’Écumeur de peste reste dans le cimetière.
* Si l’Écumeur de peste est mis sur le champ de bataille sous le contrôle de quelqu’un d’autre que son propriétaire, et que ce joueur quitte la partie, l’Écumeur de peste est exilé.

Éruption d’âmefeu
{6}{R}{R}{R}
Rituel
Choisissez n’importe quel nombre de cibles, créatures, planeswalkers et/ou joueurs. Pour chacune d’elles, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis l’Éruption d’âmefeu inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte à ce permanent ou à ce joueur. Vous pouvez jouer les cartes exilées jusqu’à la fin de votre prochain tour.

* Au moment où l’Éruption d’âmefeu se résout, si vous avez choisi plusieurs cibles (et nous espérons vraiment que c’est le cas), ces cibles seront gérées l'une après l'autre dans l’ordre du tour. Commencez par les cibles qui sont soit le joueur dont c'est le tour (probablement vous) soit des permanents que ce joueur contrôle. Vous choisissez l'ordre relatif des cibles au sein de ce groupe. Pour la cible que vous avez sélectionnée en premier, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis l’Éruption d’âmefeu inflige des blessures à cette cible. Répétez ce processus pour chaque cible suivante dans le groupe. Une fois que vous avez terminé avec ce groupe, passez aux cibles qui sont soit le joueur suivant dans l’ordre du tour soit des permanents qu'il contrôle. Choisissez à nouveau l'ordre relatif des cibles au sein de ce groupe. Répétez l'ensemble du processus pour chaque autre joueur.
* Rien ne peut se passer entre les moments où des blessures sont infligées à chaque cible, et aucun joueur ne peut choisir d’agir. Les capacités qui se déclenchent pendant la résolution de l'Éruption d’âmefeu vont sur la pile après que l’Éruption d’âmefeu a fini de se résoudre.
* Si vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée (par exemple à cause de la Coursière de Kruphix), vous voyez la nouvelle carte du dessus de votre bibliothèque après chaque fois qu'une carte est exilée pendant la résolution de la capacité de l'Éruption d’âmefeu. Notamment, vous verrez quelle carte se trouve au-dessus de votre bibliothèque avant de choisir parmi les cibles de chaque groupe. Par exemple : dans une partie à trois joueurs, vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée et vous lancez l'Éruption d’âmefeu en ciblant vos deux adversaires et une créature contrôlée par le dernier adversaire dans l'ordre du tour. Vous exilez la carte du dessus de votre bibliothèque et l'Éruption d'âmefeu inflige des blessures au premier adversaire. Vous voyez la nouvelle carte du dessus de votre bibliothèque avant de choisir si la prochaine cible sera le dernier adversaire ou la créature qu'il contrôle.
* L’Éruption d’âmefeu ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s’il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
* Jouer une carte exilée lui fait quitter l’exil. L'Éruption d’âmefeu ne vous permet pas de la jouer plusieurs fois, même si la carte retourne en exil plus tard d'une manière quelconque.

Esior, familier ailerune
{1}{U}
Créature légendaire : oiseau
1/3
Vol
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent au moins un commandant que vous contrôlez coûtent {3} supplémentaires à lancer.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Pour déterminer le coût total d’un sort d’un adversaire qui cible un commandant que vous contrôlez, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que ce joueur paie, ajoutez toute augmentation de coût (comme celle de la capacité du milieu d’Esior), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Les sorts qui ciblent plus d’un commandant que vous contrôlez ne coûtent que {3} de plus à lancer.

Espadon séraphique
{1}{W}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol, engagé et attaquant ce joueur.
Équipement {4}

* La capacité déclenchée de l’Espadon séraphique ne se déclenche pas si la créature équipée attaque un planeswalker contrôlé par le joueur ayant le plus de points de vie.
* Même si le jeton Ange créé par la capacité déclenchée attaque, il n’est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
* Une fois que la capacité déclenchée se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous créerez un jeton Ange même si le joueur que la créature équipée attaquait n’a pas le total de points de vie le plus élevé au moment où la capacité se résout.

Explosion de richesses
{5}{R}
Rituel
Piochez une carte, puis chaque autre joueur peut piocher une carte. À chaque fois qu’une carte est piochée de cette manière, l’Explosion de richesses inflige 5 blessures à un adversaire ciblé choisi au hasard parmi vos adversaires.

* L’Explosion de richesses va sur la pile sans cible. Pendant la résolution du sort, vous piochez une carte, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour choisit de piocher une carte ou pas. Ensuite, chaque autre joueur qui a choisi de piocher une carte le fait. Enfin, la capacité déclenchée de renvoi de l'Explosion de richesses se déclenche pour chaque carte piochée pendant sa résolution, et ces capacités sont mises sur la pile avec des cibles choisies au hasard.

Fantôme de Ramirez DePietro
{2}{U}
Créature légendaire : esprit et pirate
2/3
Le Fantôme de Ramirez DePietro ne peut pas être bloqué par des créatures d’endurance supérieure ou égale à 3.
À chaque fois que le Fantôme de Ramirez DePietro inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez dans un cimetière jusqu’à une carte ciblée qui a été défaussée ou qui y a été mise depuis une bibliothèque ce tour-ci. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Une fois qu’une créature avec une endurance inférieure ou égale à 2 a bloqué cette créature, modifier l’endurance de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.
* La capacité du milieu ne peut pas cibler de cartes qui ont été défaussées pendant des tours précédents ou mises dans le cimetière depuis une bibliothèque pendant des tours précédents.

Festin de succession
{4}{B}{B}
Rituel
Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu’à la fin du tour. Vous devenez le monarque.

* Vous pouvez lancer le Festin de succession pour devenir le monarque pendant qu’il n’y a aucune créature sur le champ de bataille.
* Le Festin de succession affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -4/-4.

Fugitifs du Cladus Nageoire
{5}{G}
Créature : elfe et salamandre et gredin
7/4
Les Fugitifs du Cladus Nageoire ne peuvent pas être bloqués par des créatures de force inférieure ou égale à 2.
Encore {4}{G} *({4}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Une fois qu’une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Gardien de l’Accord
{3}{W}
Créature : humain et soldat
3/4
Au début de l’étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.
Au début de l’étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Les deux capacités déclenchées se déclenchent en même temps. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l’ordre que vous désirez.
* Si l’adversaire ne contrôle pas plus de créatures que vous au début de son étape de fin, la première capacité ne se déclenche pas. C'est aussi vrai pour les terrains et la deuxième capacité. Chacune de ces capacités vérifie à nouveau quand elle essaie de se résoudre. Si l’adversaire ne contrôle plus davantage de créatures (ou de terrains) que vous, la capacité ne se résout pas et n’a aucun effet.

Ghen, tisseur d’arcanum
{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/3
{R}{W}{B}, {T}, sacrifiez un enchantement : Renvoyez sur le champ de bataille une carte d’enchantement ciblée depuis votre cimetière.

* Comme les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés (comme le coût de sacrifier un enchantement), la capacité de Ghen ne peut pas cibler l’enchantement que vous souhaitez sacrifier pour activer sa capacité.
* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans votre cimetière.

Gilandra, meneur de Brinbois
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et druide
1/2
{T} : Ajoutez {G}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, piochez une carte.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur dépense du mana pour lancer un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si un effet fait que la capacité de Gilandra produit plus d'un mana (comme la capacité de la Réverbération de mana), la capacité déclenchée à retardement est créée pour chacun de ces manas, et vous piochez une carte à chaque fois qu'un de ces manas est dépensé pour lancer un sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6. Si vous dépensez deux de ces manas pour lancer un seul sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, vous piochez deux cartes.
* Pour un sort avec {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

Glacian, ingénieur de lithoforce
{5}{U}
Créature légendaire : humain et artificier
3/6
{T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l’une de ces cartes dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous pouvez engager les artefacts dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures-artefacts qui n’ont pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.
* Engager un équipement ne fait pas qu’il cesse d’affecter la créature qu’il équipe.

Gnostro, voix des contreforts
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : chimère
3/3
{T} : Choisissez l’un. X est le nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci.
• Regard X.
• Gnostro, voix des contreforts inflige X blessures à une créature ciblée.
• Vous gagnez X points de vie.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité de Gnostro se résout.

Gor Muldrak, amphinologue
{1}{G}{U}
Créature légendaire : humain et éclaireur
3/2
Vous et les permanents que vous contrôlez avez la protection contre les salamandres.
Au début de votre étape de fin, chaque joueur qui contrôle le moins de créatures crée un jeton de créature 4/3 bleue Salamandre et Guerrier.

* La première capacité de Gor Muldrak l'affecte lui-même.
* La dernière capacité de Gor Muldrak vérifie le nombre de créatures que chaque joueur contrôle au moment où elle se résout. Si d’autres capacités se déclenchent au début de votre étape de fin (comme la capacité déclenchée à retardement d’une capacité d’encore), vous choisissez l'ordre dans lequel elles se résolvent.

Halana, ranger de Kessig
{3}{G}
Créature légendaire : humain et archer
3/4
Portée
À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité déclenchée de Halana, ranger de Kessig va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {2}. Quand vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C’est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi... » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que les blessures ne soient infligées.
* Pour la créature qui est arrivée sur le champ de bataille, utilisez sa force au moment où la capacité déclenchée de renvoi de Halana se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si elle n’est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille.

Hamza, vigile d’Arashin
{4}{G}{W}
Créature légendaire : éléphant et guerrier
5/5
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Hamza, vigile d’Arashin). Le coût total est verrouillé avant le paiement des coûts. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort de créature, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n’a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de changer le nombre de créatures avec des marqueurs +1/+1 que vous contrôlez.
* La première capacité de Hamza affecte uniquement les coûts de mana générique. Elle ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {G}{W}.

Hans Eriksson
{2}{R}{G}
Créature légendaire : humain et éclaireur
1/4
À chaque fois que Hans Eriksson attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c’est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille engagée et attaquant le joueur défenseur ou un planeswalker qu’il contrôle. Sinon, mettez cette carte dans votre main. Quand vous mettez une créature sur le champ de bataille de cette manière, elle se bat contre Hans Eriksson.

* Le joueur défenseur est le joueur que Hans Eriksson attaque ou le contrôleur du planeswalker que Hans Eriksson attaque.
* Mettre sur le champ de bataille une carte de créature de cette manière provoque le déclenchement d'une deuxième capacité déclenchée de renvoi. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité avant qu'elle ne se résolve.
* Si la carte de créature que vous avez mise sur le champ de bataille n’est pas sur le champ de bataille ou n’est pas une créature au moment où la capacité déclenchée de renvoi se résout, ni cette créature ni Hans n’inflige ni ne subit de blessures. C'est vrai aussi si Hans n'est pas sur le champ de bataille ou n'est pas une créature à ce moment-là.

Héraut sangpyre
{2}{R}
Créature : élémental et sorcier
3/2
Les sorts de commandant que vous lancez ont la cascade. *(À chaque fois que vous lancez un commandant, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût converti de mana inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

* Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort de commandant, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n’avez pas fini de le lancer. Faire que la Héraut sangpyre quitte le champ de bataille après que le sort a été lancé n’empêche pas la capacité de cascade de se résoudre.
* Dans quelques rares situations, vous pouvez perdre le contrôle de la Héraut sangpyre pendant le processus de lancement d’un sort de commandant. Dans ces situations, le sort de commandant n'a pas la cascade.

Ich-Tekik, épisseur de récupération
{4}{G}
Créature légendaire : humain et artificier
1/1
Quand Ich-Tekik, épisseur de récupération arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu’un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Ich-Tekik et un marqueur +1/+1 sur chaque Golem que vous contrôlez.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Les jetons d’artefact qui sont détruits ou qui meurent sont mis dans le cimetière avant de cesser d’exister. Ils provoquent le déclenchement de la capacité du milieu d'Ich-Tekik.
* Si Ich-Tekik quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité du milieu, vous mettez toujours un marqueur +1/+1 sur chaque golem que vous contrôlez.

Imoti, célébrant de l’Abondance
{3}{G}{U}
Créature légendaire : naga et druide
3/1
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
Les sorts que vous lancez avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 6 ont la cascade.

* Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n’avez pas fini de le lancer. Faire que Imoti, célébrant de l’Abondance quitte la champ de bataille après qu’un sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6 a été lancé n’empêche pas la capacité de cascade de ce sort de se résoudre.
* Dans quelques rares situations, vous pouvez perdre le contrôle d’Imoti pendant le processus de lancement d’un sort ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6. Dans ces situations, ce sort n'a pas la cascade.
* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

Jared Carthalion, véritable héritier
{R}{G}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/3
Quand Jared Carthalion, véritable héritier arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé devient le monarque. Vous ne pouvez pas devenir le monarque ce tour-ci.
Si des blessures devaient être infligées à Jared Carthalion pendant que vous êtes le monarque, prévenez ces blessures et mettez autant de marqueurs +1/+1 sur lui.

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à Jared Carthalion pendant que vous êtes le monarque, les blessures sont infligées et vous mettez simultanément autant de marqueurs +1/+1 sur lui, avant que le jeu ne vérifie les blessures mortelles.
* Si vous êtes le monarque et que des blessures devaient être infligées à Jared Carthalion en même temps que vous subissez des blessures de combat, la dernière capacité de Jared Carthalion prévient ces blessures et met des marqueurs sur lui avant la résolution de la capacité déclenchée qui fait qu’un autre joueur devient le monarque.
* Si la première capacité se résout mais que l’adversaire ciblé ne peut pas devenir le monarque (probablement parce qu’il a lui aussi fait arriver un Jared Carthalion sur le champ de bataille plus tôt dans le tour), le monarque actuel reste le monarque, même si vous êtes ce joueur.

Jeska, trois fois renaissante
{2}{R}
Planeswalker légendaire : Jeska
0
Jeska, trois fois renaissante arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » sur elle pour chaque fois que vous avez lancé un commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
0: Choisissez une créature ciblée. Jusqu’à votre prochain tour, si cette créature devait infliger des blessures de combat à l’un de vos adversaires, elle inflige à ce joueur le triple de ces blessures à la place.
-X: Choisissez jusqu’à trois cibles. Jeska, trois fois renaissante inflige X blessures à chacune d’elles.
Jeska, trois fois renaissante peut être votre commandant.
Partenariat

* Si vous lancez Jeska, trois fois renaissante et qu'elle est votre commandant, ce lancement compte pour sa première capacité.
* Pour une créature affectée par la deuxième capacité de Jeska, si cette créature a le piétinement, seules les blessures infligées au joueur défenseur sont triplées (tant que ce joueur est l’un de vos adversaires). Par exemple, supposons que vous activiez cette capacité en ciblant une créature 5/5 avec le piétinement, que vous attaquiez un de vos adversaires avec cette créature, et que cette créature soit bloquée par une créature 3/3. Vous pourriez attribuer 3 blessures à la créature bloqueuse et 2 blessures au joueur défenseur. Si vous le faisiez, votre attaquant infligerait 3 blessures à la créature bloqueuse et 6 blessures (le triple de 2 blessures) au joueur défenseur. Toutes les blessures restent des blessures de combat.
* Si une créature est ciblée deux fois par la deuxième capacité de Jeska, les blessures de combat qu’elle devrait infliger à l’un de vos adversaires est multipliée par neuf. Trois capacités multiplient les blessures par vingt-sept, et ainsi de suite.

Jugement triomphal
{6}{W}{W}{W}
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d’artefact, d’enchantement et de planeswalker de votre cimetière.

* Si vous renvoyez une carte d’aura sur le champ de bataille de cette manière, l’aura n’est pas lancée, donc vous choisissez ce qu’elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Toute aura renvoyée de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans le cimetière.
* Une aura renvoyée sur le champ de bataille de cette manière ne peut pas être attachée à quelque chose qui arrive sur le champ de bataille en même temps. Si elle enchante un permanent, vous devez en choisir un qui est déjà sur le champ de bataille.

Juri, maître de la Revue
{B}{R}
Créature légendaire : humain et shamane
1/1
À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Juri, maître de la Revue.
Quand Juri meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n’importe quelle cible.

* La première capacité de Juri ne vous autorise pas à sacrifier des permanents. Vous devez trouver un autre moyen de le faire.
* Pour la deuxième capacité de Juri, utilisez sa force au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si cette force était inférieure ou égale à 0, Juri n'inflige aucune blessure.

Kamahl, Cœur de la Krosia
{6}{G}{G}
Créature légendaire : humain et druide
5/5
Au début du combat pendant votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu’à la fin du tour.
{1}{G} : Jusqu’à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 1/1 Élémental avec la vigilance, l’indestructible et la célérité. C’est toujours un terrain.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Seules les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée de Kamahl se résout gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas les bonus.
* Un terrain qui devient une créature à cause de la capacité activée de Kamahl garde tous les super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'il avait.

Kangee, garde céleste
{3}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et sorcier
3/3
Vol, vigilance
À chaque fois que Kangee, garde céleste attaque, les créatures attaquantes avec le vol gagnent +2/+0 jusqu’à la fin du tour.
À chaque fois que Kangee bloque, les créatures bloqueuses avec le vol gagnent +0/+2 jusqu’à la fin du tour.

* Seules les créatures attaquantes qui ont le vol au moment où la première capacité déclenchée se résout gagnent +2/+0. De la même façon, seules les créatures bloqueuses qui ont le vol au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout gagnent +0/+2. Donner le vol à une créature ou faire qu’elle perde le vol après ce moment ne change pas le bonus que la créature a, le cas échéant.

Kediss, familier braisegriffe
{1}{R}
Créature légendaire : élémental et lézard
1/1
À chaque fois qu’un commandant que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Les blessures infligées par le commandant à cause de la capacité déclenchée de Kediss ne sont pas des blessures de combat. Elles ne sont pas notées avec les blessures de combat infligées par les commandants et ne provoquent pas un nouveau déclenchement de la capacité de Kediss.
* La capacité déclenchée de Kediss se déclenche si n’importe quel commandant que vous contrôlez, pas seulement votre commandant, inflige des blessures de combat à un adversaire.
* La capacité déclenchée de Kediss ne se déclenche pas si un commandant que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un planeswalker.

Kodama de l’Arbre de l’est
{4}{G}{G}
Créature légendaire : esprit
6/6
Portée
À chaque fois qu’un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, s’il n’a pas été mis sur le champ de bataille par cette capacité, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal depuis votre main.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si un permanent ou une carte de permanent de votre main a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Krark, le Dépoucé
{1}{R}
Créature légendaire : gobelin et sorcier
2/2
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, jouez à pile ou face. Si vous perdez, renvoyez ce sort dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si vous perdez et que le sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et ne se résout pas. Cela ne revient pas à contrecarrer le sort, et un sort qui ne peut pas être contrecarré peut être renvoyé dans la main.
* La capacité de Krark se déclenche en même temps que les autres capacités qui disent « Quand vous lancez ce sort » ou quelque chose de semblable, y compris la cascade. Ces capacités peuvent être mises sur la pile dans n'importe quel ordre. Ces capacités déclenchées ne sont pas affectées par le fait que le sort original soit renvoyé dans la main, contrecarré ou retiré de la pile.
* Si vous lancez une copie d’une carte d’éphémère ou de rituel (créée par le Déluge mnémonique par exemple), et que le sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, elle cesse d’exister. Vous ne pourrez pas la lancer à nouveau.
* Si vous gagnez, la copie se résout avant le sort d’origine.
* Si vous gagnez, le sort est copié même s’il ne requiert pas de cibles.
* Si vous gagnez, mais que le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité déclenchée de Krark n’est plus sur la pile (probablement parce qu’il a été contrecarré), la copie est quand même créée.
* Si vous perdez, mais que le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité déclenchée de Krark n’est plus sur la pile (probablement parce qu’il a été contrecarré), rien n'est renvoyé dans votre main. La carte reste dans sa zone actuelle.
* Si vous copiez un sort qui a des cibles, la copie aura les mêmes cibles à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il a une liste à puces de modes), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d’autres.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme le Carnage monstrueux), la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C’est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
* La copie créée si vous gagnez à pile ou face est créée sur la pile, et par conséquent elle n’est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Lathiel, l’Aube de générosité
{2}{G}{W}
Créature légendaire : licorne
2/2
Lien de vie
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, répartissez jusqu’à autant de marqueurs +1/+1 entre n’importe quel nombre d’autres créatures ciblées.

* Au moment où chaque étape de fin commence, si vous n'avez pas gagné de points de vie ce tour-ci, la capacité déclenchée de Lathiel ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, vous choisissez les cibles et comment les marqueurs +1/+1 sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
* Vous pouvez ne choisir aucune cible si vous le souhaitez. Dans ce cas, aucun marqueur +1/+1 n'est mis sur aucune créature.
* Si certaines des créatures, mais pas toutes, sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devaient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Si toutes les créatures sont des cibles illégales, la capacité ne se résout pas.
* Gagner plus de points de vie en réponse à la capacité déclenchée ne change pas le nombre de marqueurs qui seront répartis, et ne change pas non plus la répartition.
* La capacité déclenchée considère la quantité totale de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci, pas de combien de points votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous commencez le tour à 10 points de vie, puis que vous gagnez 5 points de vie, puis que vous en perdez 7, vous répartissez cinq marqueurs +1/+1, bien que votre total de points de vie soit maintenant inférieur à ce qu’il était au début du tour.

Liesa, linceul du crépuscule
{2}{W}{W}{B}
Créature légendaire : ange
5/5
À la place de payer {2} pour chaque fois que vous avez lancé ce sort depuis la zone de commandement pendant cette partie, payez 2 points de vie autant de fois.
Vol, lien de vie
À chaque fois qu’un joueur lance un sort, il perd 2 points de vie.

* La première capacité de Liesa ne s’applique qu’à la « taxe de commandant ». S’il y a d’autres coûts supplémentaires pour lancer Liesa, ces coûts doivent être payés normalement.
* La première capacité de Liesa n'est pas optionnelle. Vous ne pouvez pas choisir de payer du mana pour couvrir la « taxe de commandant », même si vous avez ce mana disponible.
* La dernière capacité de Liesa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

Lieutenant de Kangee
{2}{W}
Créature : oiseau et soldat
1/1
Vol
À chaque fois que le Lieutenant de Kangee attaque, les créatures attaquantes avec le vol gagnent +1/+1 jusqu’à la fin du tour.
Encore {5}{W} *({5}{W}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Seules les créatures attaquantes qui ont le vol au moment où la deuxième capacité du Lieutenant de Kangee se résout gagnent +1/+1. Donner le vol à une créature ou faire qu’elle perde le vol après ce moment ne change pas ce bonus, le cas échéant.

Livio, sentinelle assermentée
{1}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/2
{1}{W} : Choisissez une autre créature ciblée. Son contrôleur peut l’exiler avec un marqueur « égide » sur elle.
{2}{W}, {T} : Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes exilées avec des compteurs « égide » sur elles.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La deuxième capacité activée de Livio renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes exilées avec des marqueurs « égide » sur elles, y compris celles exilées par un autre Livio, sentinelle assermentée et celles exilées une fois où Livio était sur le champ de bataille précédemment.

Mage de l’ordre
{2}{G}{G}
Créature : humain et sorcier
3/3
{G}, {T}, sacrifiez la Mage de l’ordre et une autre créature verte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

* Une fois que vous déclarez que vous activez la capacité, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu’à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la Mage de l’ordre ou des créatures vertes que vous contrôlez pour vous empêcher d’activer la capacité.
* Vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires pour chercher plus de créatures vertes.
* Si la Mage de l’ordre devient non-verte, vous pouvez toujours activer sa capacité en la sacrifiant et en sacrifiant une créature verte.

Malcolm, navigateur à l’œil perçant
{2}{U}
Créature légendaire : sirène et pirate
2/2
Vol
À chaque fois qu’au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à vos adversaires, vous créez un jeton Trésor pour chaque adversaire qui a subi des blessures. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité déclenchée de Malcolm se déclenche même si des pirates que vous contrôlez infligent des blessures à un seul adversaire. Un seul trésor pour vous. Arrr.
* La capacité déclenchée de Malcolm considère toutes les blessures infligées à des adversaires par des pirates que vous contrôlez, pas seulement les blessures de combat.

Maléfice nécrotique
{6}{B}
Rituel
Chaque joueur sacrifie six créatures. Vous créez six jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

* Supposons que tout le monde contrôle beaucoup de créatures. Au moment où le Maléfice nécrotique se résout, d’abord le joueur dont c’est le tour (probablement vous) choisit six créatures qu’il sacrifie, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes les créatures sont sacrifiées simultanément. Enfin, vous créez les six zombies engagés.
* Vous créez six zombies engagés quel que soit le nombre de créatures que vous sacrifiez.

Maraudeurs côtiers
{2}{R}
Créature : humain et pirate
0/3
Piétinement
À chaque fois que les Maraudeurs côtiers attaquent, ils gagnent +1/+0 jusqu’à la fin du tour pour chaque terrain que le joueur défenseur contrôle.
Encore {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le bonus que les Maraudeurs côtiers reçoivent est déterminé par le joueur qu'ils attaquent. Les terrains contrôlés par d'autres joueurs défenseurs ne sont pas comptés.
* Si les Maraudeurs côtiers attaquent un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.

Masse de biodéchets
{2}{G}{G}
Créature : limon
0/0
Les limons que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez un commandant, créez un jeton qui est une copie de la Masse de biodéchets.

* La première capacité de la Masse de biodéchets l'affecte elle-même.
* La deuxième capacité de la Masse de biodéchets ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas un commandant immédiatement au début de votre entretien. Les joueurs ne peuvent pas choisir d’agir pendant votre tour avant le début de votre entretien. Si vous ne contrôlez pas de commandant quand la capacité déclenchée se résout, elle ne crée pas de jeton. Cependant, ce n’est pas obligatoirement le même commandant les deux fois, et ce ne doit pas obligatoirement être votre commandant.
* La copie jeton aura les capacités de la Masse de biodéchets, y compris la capacité de créer des copies jetons d’elle-même.
* La copie jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur la Masse de biodéchets, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force de la Masse de biodéchets, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi et suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement une Masse de biodéchets, mais si des effets de copie ont affecté la Masse de biodéchets originale, le jeton en tient compte.
* Si la Masse de biodéchets quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie de la Masse de biodéchets, en utilisant les valeurs copiables de la Masse de biodéchets au moment où elle a quitté le champ de bataille.

Mauvais virage
{2}{U}
Éphémère
Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d’une créature ciblée. *(Si une créature attaquante ou bloqueuse change de contrôleur, elle est retirée du combat.)*

* Le fait qu’un joueur acquière le contrôle d'une créature ne lui fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Miara, épine de la clairière
{1}{B}
Créature légendaire : elfe et éclaireur
1/2
À chaque fois que Miara, épine de la clairière ou qu’un autre elfe que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1} et 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si plusieurs elfes que vous contrôlez (en incluant probablement Miara, épine de la clairière) meurent en même temps, la capacité de Miara se déclenche autant de fois.
* À chaque fois que la capacité déclenchée de Miara se résout, vous pouvez payer {1} et 1 point de vie une seule fois pour piocher une seule carte.

Moteur d’ingéniosité
{7}
Artefact
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez un artefact ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* Le Moteur d’ingéniosité peut être la cible de sa propre capacité. Il peut être l'artefact que vous sacrifiez en tant que partie du coût d’activation. Il peut même être les deux, même si cela fait seulement que vous sacrifiez le Moteur d’ingéniosité et que vous ne renvoyez rien dans la main de son propriétaire.

Mutin amphin
{3}{U}
Créature : salamandre et pirate
3/3
Quand le Mutin amphin arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu’à une créature non-Salamandre ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 4/3 bleue Salamandre et Guerrier.
Encore {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si la créature non-Salamandre ciblée est une cible illégale au moment où la capacité du Mutin amphin essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Salamandre et Guerrier.

Nadier, agent des Crépuskenel
{5}{B}
Créature légendaire : elfe et guerrier
3/3
À chaque fois qu’un jeton que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Nadier, agent des Crépuskenel.
Quand Nadier, agent des Crépuskenel quitte le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier égal à sa force.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Pour la deuxième capacité de Nadier, utilisez sa force au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons créer.

Nevinyrral, tyran d’Urborg
{3}{W}{U}{B}
Créature légendaire : zombie et sorcier
3/6
Défense talismanique contre les artefacts, les créatures et les enchantements
Quand Nevinyrral, tyran d’Urborg arrive sur le champ de bataille, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.
Quand Nevinyrral meurt, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

* Nevinyrral ne peut pas être la cible de sorts d’artefact, de créature ou d’enchantement que vos adversaires contrôlent. (Ce sont surtout des auras, mais cela inclut aussi les sorts de créature mutante.) Nevinyrral ne peut pas être la cible de capacités d’artefact, de créature ou d’enchantement que vos adversaires contrôlent. Nevinyrral ne peut pas non plus être la cible de capacités de cartes d’artefact, de créature ou d’enchantement dans des zones autres que le champ de bataille si ces capacités sont contrôlées par un adversaire.
* Si vous choisissez de payer {1} pour la dernière capacité, une deuxième capacité déclenchée se déclenche. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée de renvoi avant que les artefacts, créatures et enchantements ne soient détruits.

Numa, chef de clan de Joraga
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et guerrier
2/2
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {X}{X}. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n’importe quel nombre d’elfes ciblés.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité déclenchée de Numa va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {X}{X}. Si vous le faites, une deuxième capacité se déclenche. Vous choisissez les elfes ciblés et annoncez comment les marqueurs +1/+1 sont répartis au moment où vous mettez cette capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1. C’est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi... » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que les marqueurs soient placés.
* Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée de renvoi essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus.

Obeka, brute chronologue
{1}{U}{B}{R}
Créature légendaire : ogre et sorcier
3/4
{T} : Le joueur dont c’est le tour peut terminer le tour. *(Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile. Le joueur dont c’est le tour se défausse de ses cartes jusqu’à sa taille de main maximum. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu’à la fin du tour » se terminent.)*

* Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l’ordre suivant : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) S’il y a des créatures attaquantes ou bloqueuses, elles sont retirées du combat. 3) Les actions basées sur l’état sont vérifiées. Aucun joueur n’obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n’est mise sur la pile. 4) La phase et/ou l’étape en cours se termine. La partie avance directement à l’étape de nettoyage. 5) L’étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.
* Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l’étape de nettoyage. Si c’est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d’activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine.
* Si le tour se termine avant l'étape de fin, toute capacité déclenchée « Au début de la prochaine étape de fin » n’a pas l’occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l’étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au tour suivant au début de l’étape de fin.
* Si le tour se termine pendant l'étape de fin après le déclenchement des capacités « Au début de la prochaine étape de fin » mais avant leur résolution, ces capacités ne se déclencheront pas à nouveau au tour suivant.

Perceur de coque
{2}{U}
Créature : ondin et pirate
3/2
Flash
Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu’il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

* Si plusieurs effets de remplacement s’appliquent à une même de pioche de carte, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.
* Si vous contrôlez plusieurs Perceurs de coque pendant qu’un adversaire devait piocher une carte excepté la première de son étape de pioche, vous ne créez qu’un jeton Trésor.

Perdre les bonnes grâces
{2}{U}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand Perdre les bonnes grâces arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée et vous devenez le monarque.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l’étape de dégagement de son contrôleur à moins que ce joueur ne soit le monarque.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Perdre les bonnes grâces essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Phénix de l’aurore
{4}{R}{R}
Créature : phénix
5/3
Vol
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
À chaque fois que vous lancez un sort avec la cascade, renvoyez le Phénix de l’aurore depuis votre cimetière dans votre main.

* La dernière capacité du Phénix de l’aurore se déclenche uniquement s'il est dans votre cimetière immédiatement après que vous avez fini de lancer le sort avec la cascade.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* La capacité de cascade du sort que vous lancez et la capacité de retour du Phénix de l’aurore peuvent être mises sur la pile dans n’importe quel ordre. Si vous renvoyez le Phénix de l’aurore dans votre main en premier, vous le faites avant d’exiler des cartes pour la capacité de cascade. Si la capacité de cascade se résout en premier, le sort que vous lancez à cause de cette capacité de cascade se résoudra avant que vous ne renvoyiez le Phénix de l’aurore dans votre main. Dans tous les cas, cela se produit avant la résolution du sort avec la cascade d’origine.

Pierre d’horizon
{5}
Artefact
Si vous deviez perdre du mana non dépensé, ce mana devient incolore à la place.

* Tant que la Pierre d’horizon reste sous votre contrôle, vous conservez le mana non dépensé à la fin des étapes et des phases, même si ce mana devient incolore. Cela veut dire que vous pouvez ajouter du mana et le dépenser pendant une future étape, une future phase ou un autre tour. Une fois que la Pierre d’horizon quitte votre contrôle, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana avant qu'il ne soit perdu.
* Si le mana non dépensé que vous avez a des restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par le Lotus joailler), elles restent associées à ce mana quand il devient incolore.

Pillards marchands
{3}{U}
Créature : humain et pirate
2/4
À chaque fois que les Pillards marchands ou qu’un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez jusqu’à une créature ciblée. Cette créature ne se dégage pas pendant l’étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Pillards marchands.

* La capacité déclenchée peut cibler n’importe quelle créature, y compris une qui est déjà engagée. Dans ce cas, la créature reste engagée et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
* Si un autre joueur acquiert le contrôle des Pillards marchands, la créature ne sera plus affectée par la capacité l'empêchant de se dégager, même si vous récupérez plus tard le contrôle des Pillards marchands.
* La capacité empêchant la créature de se dégager continue de s'y appliquer même si la créature change de contrôleur.

Plaque de commandant
{1}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +3/+3 et a la protection contre chaque couleur qui n’apparaît pas dans l’identité couleur de votre commandant.
Équipement de commandant {3}
Équipement {5}

* Si votre commandant est une carte qui n’a aucune couleur dans son identité couleur, la Plaque de commandant lui donne la protection contre toutes les couleurs.
* Si vous avez deux commandants, la Plaque de commandant donne la protection contre chaque couleur qui n’apparaît pas dans l’identité couleur combinée des deux commandants.
* Si vous n’avez pas de commandant, la Plaque de commandant n’accorde aucune capacité de protection. La créature équipée gagne quand même +3/+3.

Prava de la Légion d’acier
{2}{W}
Créature légendaire : chat et soldat
1/4
Tant que c’est votre tour, les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+4.
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Le bonus fourni par la première capacité de Prava fera toujours effet quand les blessures seront retirées pendant l’étape de nettoyage.
* Cependant, si Prava quitte le champ de bataille, son bonus cesse immédiatement de s'appliquer. Les blessures non mortelles infligées aux jetons de créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Prava quitte le champ de bataille pendant votre tour.

Promesse d’un lendemain
{2}{W}
Enchantement
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez meurt, exilez-la.
Au début de chaque étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Promesse d’un lendemain et renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes qu’elle a exilées.

* Si une créature que vous contrôlez meurt, mais que ce n’est pas une carte de créature dans le cimetière (probablement parce que c’était une non-créature qui est devenue une créature), la Promesse d’un lendemain l’exile toujours, et elle peut la renvoyer sur le champ de bataille ultérieurement.
* Les joueurs peuvent répondre à la première capacité de la Promesse d’un lendemain pour essayer de déplacer la carte dans une autre zone (même en exil) avant que la Promesse d’un lendemain ne l’exile.
* Si vous contrôlez plus d'une Promesse d’un lendemain, chaque créature que vous contrôlez qui meurt provoque le déclenchement de la capacité déclenchée de chacune d'elles. Ces capacités peuvent être mises sur la pile dans n'importe quel ordre, et la première qui se résout est celle qui exile la carte de créature. Cette carte de créature est exilée par cette Promesse d’un lendemain, et seule cette Promesse d’un lendemain peut la renvoyer.
* De même manière, si vous contrôlez plus d’une Promesse d’un lendemain, elles se déclenchent chacune au début de l’étape de fin si vous ne contrôlez pas de créature. Ces capacités peuvent être mises sur la pile dans n'importe quel ordre, et la première qui se résout est sacrifiée et renvoie les cartes sur le champ de bataille le cas échéant. La prochaine capacité qui essaie de se résoudre vérifie si vous contrôlez des créatures à ce moment-là. Si vous faites ainsi, la capacité ne se résout pas, la Promesse d’un lendemain n’est pas sacrifiée, et ne renvoie aucune carte.

Protégé de Sakashima
{4}{U}{U}
Créature : changeforme
3/1
Flash
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
Vous pouvez faire que le Protégé de Sakashima arrive sur le champ de bataille comme une copie de n’importe quel permanent qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

* Si vous lancez un sort de permanent en utilisant la capacité de cascade du Protégé de Sakashima, ce permanent sera sur le champ de bataille à temps pour être copié par le Protégé de Sakashima.
* Le Protégé de Sakashima copie exactement ce qui était imprimé sur le permanent d’origine (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu’il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
* Si le Protégé de Sakashima arrive sur le champ de bataille comme une copie d’un planeswalker, il arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs « loyauté » égal à la valeur de loyauté imprimée dans le coin inférieur droit du planeswalker. Il ne copie pas le nombre de marqueurs actuellement sur ce planeswalker.
* Si le permanent choisi a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si le permanent choisi copie quelque chose d’autre (par exemple, si le permanent choisi est un autre Protégé de Sakashima), le Protégé de Sakashima arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent choisi a copié.
* Si le permanent choisi est un jeton, le Protégé de Sakashima copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu’elles sont indiquées par l’effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille. Le Protégé de Sakashima ne devient pas un jeton dans ce cas.
* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le Protégé de Sakashima arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
* Si le Protégé de Sakashima arrive d’une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu’une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous ne pouvez choisir qu’une créature qui est déjà sur le champ de bataille et qui y est arrivée ce tour-ci.

Prototype lamegriffon
{5}
Créature-artefact : griffon
3/2
Vol
À chaque fois que le Prototype lamegriffon inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez un permanent non-terrain ciblé choisi par ce joueur qu’un de vos adversaires contrôle.

* Même si le joueur qui a subi des blessures choisit la cible pour la capacité du Prototype lamegriffon, vous êtes le contrôleur de cette capacité.
* Si un adversaire qui a subi des blessures du Prototype lamegriffon quitte la partie avant que la capacité déclenchée n'aille sur la pile (probablement parce que le total de points de vie de ce joueur a été réduit à 0 ou moins au combat), vous choisissez un autre adversaire pour qu'il choisisse le permanent ciblé.

Rakshasa avilisseur
{4}{B}{B}
Créature : chat et démon
6/6
À chaque fois que le Rakshasa avilisseur attaque, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière du joueur défenseur.
Encore {6}{B}{B} *({6}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Les créatures mises sur le champ de bataille par la capacité déclenchée ne peuvent pas attaquer pendant ce combat, même si elles ont la célérité.
* Si vous quittez la partie, toutes les créatures possédées par d'autres joueurs qui ont été mises sur le champ de bataille sous votre contrôle sont exilées.

Rebbec, architecte de l’ascension
{3}{W}
Créature légendaire : humain et artificier
3/4
Les artefacts que vous contrôlez ont la protection contre chaque coût converti de mana parmi les artefacts que vous contrôlez.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Si un artefact que vous contrôlez a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Recluse à gomme sucrée
{4}{G}{G}
Créature : araignée
0/3
Flash
Cascade
Portée
Quand la Recluse à gomme sucrée arrive sur le champ de bataille, choisissez n’importe quel nombre de créatures ciblées qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur chacune d’elles.

* Un permanent qui n’était pas une créature au moment où il est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci mais qui est actuellement une créature peut être choisi comme cible de la dernière capacité de la Recluse à gomme sucrée.

Recruteuse coercitive
{4}{R}
Créature : orque et pirate
4/3
À chaque fois que la Recruteuse coercitive ou qu’un autre pirate arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, acquérez le contrôle d’une créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu’à la fin du tour, elle acquiert la célérité et devient un pirate en plus de ses autres types.

* La capacité de la Recruteuse coercitive peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà. Elle peut même se cibler elle-même ou la créature qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
* Acquérir le contrôle d’une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement qui lui est attaché.

Régent d’Aubeclairière
{5}{G}{G}
Créature : élan
8/8
Quand le Régent d’Aubeclairière arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Tant que vous êtes le monarque, les permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

* La deuxième capacité du Régent d'Aubeclairière s'applique à lui-même pendant que vous êtes le monarque.

Reyav, maitre-forgeur
{R}{W}
Créature légendaire : nain et artificier
2/2
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez qui est enchantée ou équipée attaque, cette créature acquiert la double initiative jusqu’à la fin du tour.

* Si une créature que vous contrôlez qui est enchantée et équipée attaque, la capacité de Reyav ne se déclenche qu’une seule fois pour cette créature. (Ne vous inquiétez pas. Plusieurs occurrences de la double initiative sont redondantes. Vous ne ratez pas grand-chose.)
* La créature doit être enchantée ou équipée au moment où elle est déclarée comme attaquante pour provoquer le déclenchement de la capacité de Reyav. Si la créature n’est plus enchantée ou équipée (ou n’attaque plus) au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité se résout toujours.

Roue de l’infortune
{2}{R}
Rituel
Chaque joueur choisit secrètement un nombre supérieur ou égal à 0, puis tous les joueurs révèlent ces nombres simultanément et déterminent le nombre le plus élevé et le nombre le plus bas révélés de cette manière. La Roue de l’infortune inflige un nombre de blessures égal au nombre le plus élevé à chaque joueur qui a choisi ce nombre. Chaque joueur qui n’a pas choisi le nombre le plus bas se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

* Pour que chaque joueur choisisse secrètement un nombre, ce joueur devrait écrire le nombre choisi sans le montrer à personne. Chaque joueur garde son nombre secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leur nombre.
* Le nombre de joueurs qui ont choisi le nombre le plus élevé ne change pas combien de blessures sont infligées. Par exemple, si les quatre joueurs de votre partie révèlent 4, 7, 7 et 7, la Roue de l’infortune inflige 7 blessures à chacun des trois derniers joueurs et ces trois joueurs se défaussent de leur main et piochent sept cartes.

Sakashima aux mille visages
{3}{U}
Créature légendaire : humain et gredin
3/1
Vous pouvez faire que Sakashima aux mille visages arrive sur le champ de bataille comme une copie d’une autre créature que vous contrôlez, excepté qu’elle a les autres capacités de Sakashima aux mille visages.
La « règle de légende » ne s’applique pas aux permanents que vous contrôlez.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La « règle de légende » est la règle qui déclare que si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. (704.5j au moment de la création de ce document pour ceux qui jouent de chez eux.)
* Tant que la « règle de légende » ne s’applique pas aux permanents que vous contrôlez, vous pouvez contrôlez n’importe quel nombre de permanents légendaires du même nom et aucun d’eux ne sera mis dans le cimetière.
* Si vous contrôlez plus d’un permanent légendaire du même nom et que la « règle de légende » commence à s’appliquer à nouveau (probablement parce que Sakashima aux mille visages quitte le champ de bataille), vous devez immédiatement respecter la règle et mettre tous ces permanents sauf un dans le cimetière.
* Sakashima aux mille visages copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), excepté qu’elle a les autres capacités de Sakashima. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, s’il copie une créature qui n’est normalement pas une créature, il n’est pas une créature.
* Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si la créature choisie copie autre chose, Sakashima arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie copiait.
* Si une autre créature devient une copie de Sakashima, cette créature a aussi les autres capacités de Sakashima.
* Si la créature choisie est un jeton, Sakashima copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu’elles sont indiquées par l’effet qui a mis ce jeton sur le champ de bataille. Sakashima ne devient pas un jeton dans ce cas.
* Toutes les éventuelles capacités d’arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand Sakashima arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
* Si Sakashima arrive d’une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu’une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
* Si Sakashima est votre commandant, il reste votre commandant même s’il copie une autre créature. Si Sakashima n’est pas votre commandant, il ne devient pas votre commandant même s’il copie votre commandant.

Salle de guerre
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l’identité couleur de votre commandant : Piochez une carte.

* L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant est dans une zone cachée (comme la main ou la bibliothèque), ou si un effet change sa couleur.
* Si votre commandant n'a aucune couleur dans son identité couleur, vous ne payez pas de points de vie pour activer la dernière capacité de la Salle de guerre.
* Si vous n'avez pas de commandant, vous ne pouvez pas activer la dernière capacité de la Salle de guerre du tout.

Seigneur de l’effroi elfe
{3}{B}{B}
Créature : zombie et elfe
3/3
Contact mortel
Quand le Seigneur de l’effroi elfe meurt, les créatures non-Elfe gagnent -3/-3 jusqu’à la fin du tour.
Encore {5}{B}{B} *({5}{B}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* La capacité du milieu du Seigneur de l’effroi elfe n’affecte que les créatures sur le champ de bataille qui ne sont pas des elfes au moment où elle se résout. Les créatures non-Elfe qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -3/-3.

Sengir, le Baron noir
{4}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et noble
4/4
Vol
À chaque fois qu’une autre créature meurt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Sengir, le Baron noir.
À chaque fois qu’un autre joueur perd la partie, vous gagnez un nombre de points de vie égal au total de points de vie qu’avait ce joueur au début du tour.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si Sengir, le Baron noir subit des blessures mortelles en même temps que d’autres créatures, ils meurent en même temps. La deuxième capacité ne se résout pas à temps pour sauver Sengir, le Baron noir.
* La troisième capacité de Sengir, le Baron noir se déclenche quelle que soit la manière dont un joueur perd la partie : à cause d'une action basée sur l'état (parce qu'il a un total de points de vie inférieur ou égal à 0, parce qu'il essaie de piocher une carte dans une bibliothèque vide ou parce qu'il a au moins dix marqueurs « poison »), à cause d’un sort ou d’un effet qui indique que ce joueur perd la partie, parce que votre formidable puissance ne lui a laissé d’autre choix que de concéder la partie, ou pour toute autre raison.
* Si vous et un autre joueur perdez la partie en même temps, la troisième capacité ne se résout pas à temps pour vous sauver.

Siani, l’Œil de la tempête
{3}{U}
Créature légendaire : djinn et moine
3/2
Vol
À chaque fois que Siani, l’Œil de la tempête attaque, regard X, X étant le nombre de créatures attaquantes avec le vol.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Utilisez le nombre de créatures attaquantes avec le vol au moment la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

Spadassin de la Flotte des grands fonds
{3}{R}
Créature : orque et pirate
4/3
À chaque fois que le Spadassin de la Flotte des grands fonds attaque, il inflige au joueur ou au planeswalker qu’il attaque un nombre de blessures égal au nombre d’artefacts que vous contrôlez.
Encore {5}{R} *({5}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N’activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si le Spadassin de la Flotte des grands fonds quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité déclenchée mais avant sa résolution, la capacité se résout normalement. Le joueur ou planeswalker qu'il attaquait subit les blessures. En revanche, s’il reste sur le champ de bataille mais quitte le combat avant la résolution de sa capacité déclenchée, aucun joueur ou planeswalker ne subit de blessures.

Sphinx du Second Soleil
{6}{U}{U}
Créature : sphinx
6/6
Vol
Au début de votre deuxième phase principale, vous obtenez une phase de début supplémentaire après cette phase. *(La phase de début comprend les étapes de dégagement, d’entretien et de pioche.)*

* La phase de début supplémentaire sera très semblable à votre phase de début normale. Pendant l’étape de dégagement, les permanents passent en phase ou hors phase selon le cas approprié et vous dégagez vos permanents engagés. Tout ce qui se déclenche « au début de votre entretien » ou quelque chose de semblable se déclenche pendant l’étape d’entretien, et vous finissez par piocher une carte pour votre étape de pioche.
* La phase de début supplémentaire a entièrement lieu pendant le tour actuel. Les effets qui durent « jusqu’à la fin du tour » ou quelque chose de semblable n’expirent pas parce que vous avez une phase de début supplémentaire.
* Après la phase de début supplémentaire, le jeu passe à la phase de fin (à moins que quelque chose n’ait ajouté encore d’autres phases ; voir ci-dessous).
* Si plusieurs phases sont ajoutées au même moment de votre tour, la phase créée le plus récemment a lieu en premier. Par exemple supposons que vous contrôlez le Sphinx du Second Soleil et que sa capacité se déclenche pendant votre deuxième phase principale. Plus tard, pendant la même phase principale, un autre effet vous donne une phase de combat supplémentaire après cette phase principale. Le combat supplémentaire a lieu en premier, suivi par la phase de début supplémentaire.
* Même si vous n’attaquez avec aucune créature pendant ce combat, vous obtenez quand même une deuxième phase principale et la capacité du Sphinx du Second Soleil se déclenche quand même.
* Si d’une manière quelconque vous avez plus de deux phases principales dans un tour, chaque phase principale autre que la première est une deuxième phase principale, et la capacité du Sphinx du Second Soleil se déclenche au début de chacune d’elles.

Tâcheron de laboratoire
{3}{U}
Créature : zombie et horreur
3/4
Au début de chaque étape de fin, piochez une carte si vous avez lancé un sort depuis un cimetière ou activé la capacité d’une carte dans un cimetière ce tour-ci.

* La capacité du Tâcheron de laboratoire se déclenche au début de chaque étape de fin que vous ayez lancé un sort depuis un cimetière ou activé une capacité d’une carte dans un cimetière ce tour-ci ou non. Vous pouvez répondre à cette capacité et faire l'une (ou les deux) des actions pour piocher une carte.
* Peu importe où la carte se trouve pendant votre étape de fin, tant qu’elle était dans un cimetière quand vous l’avez lancée ou activé une de ses capacités.

Terrasseur de port
{3}{R}{R}
Créature : orque et pirate
4/4
À chaque fois que le Terrasseur de port inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez chaque créature que vous contrôlez. Cette phase de combat est suivie d’une phase de combat supplémentaire.
Le Terrasseur de port ne peut pas attaquer un joueur qu’il a déjà attaqué ce tour-ci.

* La dernière capacité du Terrasseur de port ne l’empêche pas d’attaquer un planeswalker pendant un combat.
* Le Terrasseur de port n’est pas obligé d’attaquer lors des combats supplémentaires qu’il crée (ou à tout autre moment d’ailleurs).

Tevesh Szat, Trépas des imbéciles
{4}{B}
Planeswalker légendaire : Szat
4
+2: Créez deux jetons de créature 0/1 noire Srâne.
+1: Vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre planeswalker. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes, puis piochez une autre carte si le permanent sacrifié était un commandant.
-10: Acquérez le contrôle de tous les commandants. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, tous les commandants de la zone de commandement.
Tevesh Szat, Trépas des imbéciles peut être votre commandant.
Partenariat

* Pour la deuxième capacité de Tevesh Szat, Trépas des imbéciles, vous choisissez de sacrifier quelque chose ou non et quoi sacrifier au moment où la capacité se résout.
* Au moment où la troisième capacité se résout, vous acquérez le contrôle de tous les commandants qui étaient déjà sur le champ de bataille avant que les commandants de la zone de commandement n'arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle.
* Si vous quittez la partie, chaque commandant dont vous avez acquis le contrôle est renvoyé sous le contrôle de son contrôleur précédent. Chaque commandant qui est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle est exilé (de là, son propriétaire peut le renvoyer dans la zone de commandement).

Thalisse, révérende médium
{3}{W}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
3/4
Au début de chaque étape de fin, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de jetons que vous avez créés ce tour-ci.

* La capacité de Thalisse compte tous les jetons que vous avez créés ce tour-ci avant la résolution de la capacité, en incluant à la fois les jetons non-créature et les jetons de créature. Peu importe si ces jetons sont toujours sur le champ de bataille ou encore sous votre contrôle.
* Si un effet crée une copie d'un sort de permanent, ce sort devient un jeton sur le champ de bataille sous votre contrôle, mais ce jeton n'a pas été « créé ». Il ne compte pas pour la capacité de Thalisse.

Toggo, forgeur d’armes gobelin
{2}{R}
Créature légendaire : gobelin et artificier
2/2
À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton d’artefact incolore Équipement appelé Roche avec « La créature équipée a “{1}, {T}, sacrifiez la Roche : Cette créature inflige 2 blessures à n’importe quelle cible” » et équipement {1}.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La créature équipée par la Roche est la source de la capacité activée, pas la Roche ni Toggo. Par exemple, si la créature équipée est bleue, vous pourriez activer la capacité en choisissant comme cible une créature avec la protection contre les artefacts ou la protection contre le rouge.

Tormod, le profanateur
{3}{B}
Créature légendaire : zombie et sorcier
4/2
À chaque fois qu’au moins une carte quitte votre cimetière, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous créez un jeton Zombie à chaque fois que la capacité de Tormod, le profanateur se résout, quel que soit le nombre de cartes qui ont quitté votre cimetière.

Torrent volcanique
{4}{R}
Rituel
Cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*
Le Torrent volcanique inflige X blessures à chaque créature et planeswalker que vos adversaires contrôlent, X étant le nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci.

* La valeur de X est calculée au moment où le Torrent volcanique se résout. Cela inclut le Torrent volcanique, les sorts que vous lancez en réponse au Torrent volcanique, et les sorts que vous avez lancés avant de lancer le Torrent volcanique, même si ces sorts ne se sont pas encore résolus. Par exemple, supposons que le premier sort que vous lancez dans un tour a la cascade et que cette capacité de cascade fait que vous lancez le Torrent volcanique. La capacité de cascade du Torrent volcanique vous fait ensuite lancer un autre sort. Quand le Torrent volcanique se résout, X est 3.
* Si vous copiez un sort, le Torrent volcanique ne compte pas la copie. Cependant, si un effet vous demande de copier une carte puis de lancer la copie, elle est comptée par le Torrent volcanique.

Transfusion profane
{6}{B}{B}{B}
Rituel
Deux joueurs ciblés échangent leur total de points de vie. Vous créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Horreur, X étant la différence entre les totaux de points de vie de ces joueurs.

* Quand les totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd la quantité de points de vie requise pour égaler le total de points de vie de l’autre joueur. Par exemple, si un joueur a 10 points de vie et que l'autre a 17 points de vie, le premier joueur gagne 7 points de vie et l'autre perd 7 points de vie. Les effets de remplacement peuvent modifier ces gains et pertes, et les capacités déclenchées peuvent se déclencher avec eux.
* Si un joueur ne peut pas gagner de points de vie, ce joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie supérieur. De la même manière, un joueur qui ne peut pas perdre de points de vie ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur qui a un total de points de vie inférieur.
Dans l’un de ces cas, le total de points de vie d’aucun joueur ne change.
* Utilisez la différence entre les totaux de points de vie après l’échange pour déterminer la taille du jeton Horreur. Comme les effets de remplacement peuvent modifier le gain et la perte de points de vie, ce nombre peut être différent de ce qu’il était avant l’échange.

Tuya Oursegriffe
{1}{R}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/2
À chaque fois que Tuya Oursegriffe attaque, elle gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez.

* La valeur de X est calculée au moment où la capacité de Tuya Oursegriffe se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature à ce moment-là ou si la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez est inférieure ou égale à 0, X sera 0.
* Une fois que la capacité se résout et que le bonus s'applique, ce bonus ne change pas, même si la force la plus élevée parmi les autres créatures que vous contrôlez change.

Volonté de Jeska
{2}{R}
Rituel
Choisissez l’un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
• Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d’un adversaire ciblé.
• Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

* La Volonté de Jeska n’est pas une capacité de mana, même si vous sélectionnez le premier mode (ou les deux modes). Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
* Utilisez le nombre de cartes dans la main de l’adversaire ciblé au moment où la Volonté de Jeska se résout pour déterminer combien de {R} ajouter.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes exilées. Vous ne pouvez pas jouer de terrains de cette manière à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Toute carte exilée que vous ne jouez pas reste exilée.

Volonté de Kamahl
{3}{G}
Éphémère
Choisissez l’un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
• Jusqu’à la fin du tour, n’importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 Élémental avec la vigilance, l’indestructible et la célérité. Ce sont toujours des terrains.
• Choisissez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Chaque créature que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

* Un terrain qui devient une créature à cause du premier mode garde tous les super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'il avait.
* Si vous choisissez les deux modes, les effets ont lieu dans l'ordre indiqué. Les terrains deviennent des créatures 1/1 à temps pour infliger des blessures à la cible du deuxième mode.
* Si certaines des cibles, mais pas toutes, deviennent illégales, la Volonté de Kamahl se résout mais n’a aucun effet sur les cibles illégales. Si la cible du deuxième mode devient illégale, aucune blessure n'est infligée.

Volonté de Sakashima
{3}{U}
Rituel
Choisissez l’un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
• Un adversaire ciblé choisit une créature qu’il contrôle. Vous en acquérez le contrôle.
• Choisissez une créature que vous contrôlez. Chaque autre créature que vous contrôlez devient une copie de cette créature jusqu’à la fin du tour.

* Le deuxième mode ne cible aucune créature. Vous choisissez la créature qui sera copiée au moment où la Volonté de Sakashima se résout. Si vous choisissez les deux modes, la créature dont vous avez acquis le contrôle grâce au premier mode peut être choisie pour être copiée par vos autres créatures.
* La Volonté de Sakashima copie les valeurs imprimées sur la créature choisie. Elle ne copie pas les marqueurs sur cette créature ni les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, elle ne copie pas les effets qui ont fait que la créature choisie est devenue une créature si ce n’est normalement pas une créature. Par exemple, si vous choisissez un terrain qui est devenu une créature, toutes vos autres créatures deviendront des terrains non-créature jusqu'à la fin du tour.
* Si la créature choisie copie autre chose, les autres créatures que vous contrôlez deviennent des copies de ce que la créature choisie copie.
* Choisir un jeton ne fait pas que les autres créatures non-jeton que vous contrôlez deviennent des jetons. Si vous choisissez une créature non-jeton, les autres jetons de créature que vous contrôlez ne cessent pas d’être des jetons.

Volonté de Szat
{4}{B}
Éphémère
Choisissez l’un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.
• Chaque adversaire sacrifie une créature de force la plus élevée qu’il contrôle.
• Exilez toutes les cartes des cimetières de tous les adversaires, puis créez X jetons de créature 0/1 noire Srâne, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature exilées de cette manière.

* Chaque adversaire considère ses créatures indépendamment. Par exemple, si un adversaire contrôle des créatures ayant des forces de 4 et 5, et qu’un autre adversaire contrôle des créatures ayant des forces de 2 et 7, les créatures ayant des forces de 5 et 7 sont sacrifiées.
* Si un adversaire contrôle plus d'une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle, il choisit laquelle sacrifier.
* Si les deux modes sont choisis, ils ont lieu dans l'ordre indiqué. Les cartes de créatures qui finissent dans le cimetière d’un adversaire parce qu’elles ont été sacrifiées pour le premier mode sont exilées au moment où les instructions du deuxième mode sont suivies.
* Pour le deuxième mode, utilisez les forces des cartes de créature au moment où elles ont cessé d'exister dans le cimetière pour déterminer la valeur de X.
* Si les deux modes sont choisis, et qu'un adversaire sacrifie un jeton de créature pour le premier mode, ce jeton est dans le cimetière au moment où les instructions du deuxième mode sont suivies. Comme ce n'est pas une carte de créature, il ne sera pas exilé, et il ne sera pas pris en compte pour déterminer la valeur de X. Le jeton cessera d'exister après la résolution de la capacité de Szat.

Yurlok des rosse-brûlure
{1}{B}{R}{G}
Créature légendaire : viashino et shamane
4/4
Vigilance
Un joueur perdant du mana non dépensé perd autant de points de vie.
{1}, {T} : Chaque joueur ajoute {B}{R}{G}.

* La capacité du milieu de Yurlok est similaire à la règle de « brûlure de mana » d’autrefois. La perte de points de vie a lieu en même temps que la perte de mana. Cette perte de points de vie n’utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Zara, recruteuse renégate
{3}{U}{R}
Créature légendaire : humain et pirate
4/3
Vol
À chaque fois que Zara, recruteuse renégate attaque, regardez la main du joueur défenseur. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature qu'elle contient, engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu’il contrôle. Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Bien que la créature soit attaquante, elle n’a jamais été déclarée comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand la créature arrive sur le champ de bataille attaquante.
* Les effets qui disent que la créature ne peut pas attaquer affectent uniquement la déclaration d’attaquants. Ils n'empêchent pas la créature d'arriver sur le champ de bataille attaquante. Par exemple, vous pourriez mettre une carte de créature avec le défenseur sur le champ de bataille engagée et attaquante de cette manière.
* La créature est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout. Si elle est ailleurs à ce moment-là, elle reste où elle est.
* Si vous perdez la partie avant que la créature qui a été mise sur le champ de bataille sous votre contrôle ne soit renvoyée dans la main de son propriétaire, cette créature est exilée. Si le propriétaire de cette créature perd la partie pendant que vous contrôlez la créature, la créature quitte la partie avec lui.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES  *COMMANDER LÉGENDES : DECKS COMMANDER*

Aési, tyran du détroit de l’Épicycle
{4}{G}{U}
Créature légendaire : grand serpent
5/5
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

* La capacité d’Aési est cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de l’Exploration.

Béhémoth des abysses
{5}{U}{U}
Créature : kraken
7/7
Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez le Béhémoth des abysses. Il acquiert la défense talismanique jusqu’à la fin du tour.
À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée qu’un adversaire contrôle attaque pendant la prochaine phase de combat de son contrôleur si possible.

* Vous pouvez activer la première capacité du Béhémoth des abysses même s'il est déjà dégagé et/ou s'il a déjà la défense talismanique.
* Si la créature ciblée ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle n’attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
* Si la créature ciblée attaque, son contrôleur choisit quand même quel joueur ou planeswalker elle attaque, normalement. Elle peut attaquer les adversaires qui ne contrôlent pas des Béhémoths des abysses dégagés qui attendent de l'écraser, s’il y en a.

Hydre auto-mutilatrice
{X}{G}{G}{G}
Créature : hydre
1/1
Quand l’Hydre auto-mutilatrice arrive sur le champ de bataille, répartissez X marqueurs +1/+1 entre elle et n’importe quel nombre de commandants.

* Comme la capacité de l’Hydre auto-mutilatrice ne cible pas, vous choisissez comment répartir X marqueurs +1/+1 au moment où la capacité se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous décidez cette répartition et celui où les marqueurs sont mis sur les permanents appropriés.
* Vous ne pouvez pas mettre de marqueurs +1/+1 sur des commandants qui ne sont pas sur le champ de bataille.
* Vous pouvez mettre des marqueurs +1/+1 sur des commandants qui ne sont actuellement pas des créatures (comme Tevesh Szat, Trépas des imbéciles).
* Si l'Hydre auto-mutilatrice quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, vous pouvez toujours répartir les marqueurs parmi n'importe quel nombre de commandants, y compris aucun.

Solacier incandescent
{1}{R}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque adversaire que vous avez.
À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige autant de blessures à n’importe quelle cible.
Équipement {4}

* Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés par la première capacité du Solacier incandescent.
* Le Solacier incandescent est la source de la capacité déclenchée du milieu, mais la créature équipée est la source des blessures. Par exemple, si la créature équipée est verte, cette capacité ne peut pas cibler un permanent avec la protection contre le rouge, mais elle peut en cibler une avec la protection contre le vert, même si les blessures seront prévenues.
* Une créature peut subir un nombre de blessures supérieur à son endurance. Par exemple, si la créature équipée a une endurance de 1 et qu’elle subit 3 blessures, elle inflige 3 blessures, pas 1, à la cible choisie.
* Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que la créature équipée subit des blessures, vous perdez la partie avant que la capacité du milieu du Solacier incandescent n’aille sur la pile.

Wyleth, âme de l’acier
{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
2/2
Piétinement
À chaque fois que Wyleth, âme de l’acier attaque, piochez une carte pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

* Le nombre d’auras et d’équipements attachés à Wyleth est déterminé au moment où sa capacité déclenchée se résout. Si Wyleth n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, le nombre d’auras et d’équipements qui lui étaient attachés au moment où il a quitté le champ de bataille est vérifié pour déterminer le nombre d’auras et d’équipements qui lui sont attachés.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER LÉGENDES : CARTES LÉGENDAIRES SHOWCASE*

Brago, roi éternel
{2}{W}{U}
Créature légendaire : esprit et noble
2/4
Vol
À chaque fois que Brago, roi éternel inflige des blessures de combat à un joueur, exilez n’importe quel nombre de permanents non-terrain ciblés que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

* La dernière capacité de Brago exile et renvoie toutes les cibles pendant l’étape des blessures de combat, après que les blessures de combat sont attribuées. Vous ne pouvez pas cibler de créatures qui n'ont pas survécu au combat.
* Vous pouvez exiler et renvoyer Brago en utilisant sa propre capacité.
* Si vous exilez une aura avec la dernière capacité de Brago, le propriétaire de l'aura choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. L’aura ne peut pas arriver sur le champ de bataille enchantant un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste exilée.

Bruse Tarl, berger rustre
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et allié
3/3
À chaque fois que Bruse Tarl, berger rustre arrive sur le champ de bataille ou attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative et le lien de vie jusqu’à la fin du tour.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité déclenchée se déclenche quand Bruse Tarl arrive sur le champ de bataille et à chaque fois qu’il attaque. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

Casse-fiole la redoutable
{1}{B}{R}
Créature légendaire : gobelin et berserker
2/3
À chaque fois que vous lancez votre premier sort chaque tour, choisissez un adversaire au hasard. Casse-fiole la redoutable inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce sort à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité déclenchée de Cassefiole se déclenche quand vous lancez votre premier sort à chaque tour, quel que soit le joueur dont c’est le tour.
* Cassefiole doit être sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre premier sort. Si ce sort fait que Casse-fiole quitte le champ de bataille en tant que coût supplémentaire pour le lancer, la capacité de Casse-fiole ne peut pas se déclencher. Si ce sort est Casse-fiole elle-même, la capacité de Casse-fiole ne peut pas se déclencher.
* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
* La capacité déclenchée de Cassefiole se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Si la capacité de Casse-fiole se résout et que le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré, utilisez le coût converti de mana de ce sort au moment où il a quitté la pile pour déterminer combien de blessures sont infligées.
* L’adversaire devant subir les blessures est choisi au hasard pendant que la capacité déclenchée se résout. Après que cet adversaire est choisi, vous choisissez si les blessures seront infligées à ce joueur ou à un planeswalker qu’il contrôle, et dans ce cas, quel planeswalker. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où le destinataire des blessures est choisi et celui où les blessures sont infligées.

Derevii, tacticienne de l’empyrée
{G}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et sorcier
2/3
Vol
À chaque fois que Derevii, tacticienne de l’empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.
{1}{G}{W}{U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

* Vous pouvez activer la dernière capacité de Derevii uniquement quand elle est dans la zone de commandement.
* Quand vous activez la dernière capacité de Derevii, vous ne lancez pas Derevii comme un sort. La capacité ne peut pas être contrecarrée par quelque chose qui contrecarre uniquement les sorts. La capacité n'est pas soumise à la taxe de commandant, ni n'augmente la taxe si vous lancez Derevii depuis la zone de commandement plus tard dans la partie.

Ikra Shidiqi, l’usurpatrice
{3}{B}{G}
Créature légendaire : naga et sorcier
3/7
Menace
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l’endurance de cette créature.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La quantité de points de vie que vous gagnez est déterminée au moment où la capacité déclenchée d’Ikra Shidiqi se résout. Si cette créature n’est plus sur le champ de bataille, utilisez son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie sont gagnés.

Ishaï, languedragon d’Ojutaï
{2}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et moine
1/1
Vol
À chaque fois qu’un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ishaï, languedragon d’Ojutaï.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Karador, chef de clan fantôme
{5}{W}{B}{G}
Créature légendaire : centaure et esprit
3/4
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme la taxe de commandant), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Karador). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
* Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S’il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
* Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Karador n’affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
* Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.
* Si vous lancez un sort de créature depuis votre cimetière et qu’un nouvel exemplaire de Karador arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort de créature depuis votre cimetière ce tour-ci.
* Si une carte de créature est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu’un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

Karametra, déesse des moissons
{3}{G}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu
6/7
Indestructible
Tant que votre dévotion au vert et au blanc est inférieure à sept, Karametra n’est pas une créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Votre dévotion à deux couleurs est le nombre de symboles de mana de la première couleur, de la deuxième ou des deux parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Si un effet compte votre dévotion à deux couleurs, un symbole hybride de ces deux couleurs n'est compté qu'une seule fois.
* La capacité de changement de type qui peut faire que Karametra ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion à sa couleur. C’est toujours un sort de créature pendant qu’il est sur la pile.
* Au moment où Karametra arrive sur le champ de bataille, votre dévotion au vert et au blanc détermine si les effets de remplacement qui affectent une créature qui arrive sur le champ de bataille s'appliquent. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que Karametra ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
* Quand Karametra arrive sur le champ de bataille, votre dévotion au vert et au blanc détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille. Les symboles de mana dans le propre coût de mana de Karametra comptent quand vous déterminez ceci.
* Si Karametra cesse d'être une créature, elle perd le type créature et le type de créature dieu. Elle continue d'être un enchantement légendaire.
* Les capacités de Karametra fonctionnent tant qu'elle est sur le champ de bataille, que ce soit une créature ou non.
* Si Karametra attaque ou bloque et cesse d'être une créature, elle est retirée du combat. Elle ne revient pas au combat si elle redevient une créature plus tard pendant ce combat.
* Les marqueurs mis sur Karametra restent sur elle quand elle n’est pas une créature, même s’ils n’ont aucun effet.
* Si un effet fait que Karametra perd toutes ses capacités, sa capacité qui la fait cesser d’être une créature s’applique toujours le cas échéant.

Kraum, opus de Ludevic
{3}{U}{R}
Créature légendaire : zombie et horreur
4/4
Vol, célérité
À chaque fois qu’un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Un adversaire doit lancer deux sorts pour que la capacité déclenchée de Kraum se déclenche. Deux sorts d’adversaires différents ne provoquent pas son déclenchement.
* La capacité déclenchée de Kraum ne peut se déclencher qu’une fois par tour pour chaque adversaire.
* La capacité déclenchée de Kraum se résout, que le premier ou le deuxième sort lancé par un adversaire donné pendant ce tour se soit résolu, ait été contrecarré ou soit encore sur la pile. Notez que la capacité se résout toujours avant le deuxième sort.
* La capacité de Kraum regarde le tour entier pour déterminer quel sort est le deuxième sort d’un joueur. Peu importe que Kraum ait été sur le champ de bataille quand le premier sort a été lancé.

Kydele, élue de Kruphix
{2}{G}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/3
{T} : Ajoutez {C} pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La capacité de Kydele compte chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci, qu’elle soit ou non encore dans votre main, ou que Kydele ait été sur le champ de bataille ou sous votre contrôle au moment où elle a été piochée.
* Les cartes mises dans votre main sans utiliser le mot « piocher » ne comptent pas comme des cartes piochées pour la capacité de Kydele.
* Si vous n’avez pas pioché de carte ce tour-ci, vous pouvez activer la capacité de mana de Kydele, mais elle ne produira pas de mana.

Ludevic, nécro-alchimiste
{1}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
Au début de l’étape de fin de chaque joueur, ce joueur peut piocher une carte si un joueur autre que vous a perdu des points de vie ce tour-ci.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
* Une seule carte peut être piochée quelle que soit la quantité de points de vie perdus ou le nombre de joueurs qui ont perdu des points de vie.
* Si un joueur a perdu des points de vie et qu’il a ensuite perdu la partie, le joueur dont c’est le tour peut piocher une carte.
* La capacité déclenchée de Ludevic se déclenche au début de l’étape de fin de chaque joueur, y compris la vôtre, et ce même si aucun joueur n’a perdu de points de vie ce tour-ci. Le fait qu’un joueur a perdu ou non des points de vie est uniquement vérifié au moment où la capacité déclenchée se résout.
* La capacité déclenchée de Ludevic permet au joueur de piocher une carte si un joueur autre que le contrôleur de Ludevic, y compris le joueur dont c’est le tour, a perdu des points de vie ce tour-ci.
* La capacité de Ludevic regarde le tour dans son intégralité pour déterminer si le joueur peut piocher une carte ou non. Peu importe que Ludevic ait été sur le champ de bataille quand l’adversaire a perdu des points de vie.
* La capacité de Ludevic vérifie uniquement si un autre joueur a perdu des points de vie pendant le tour, pas si le total de points de vie du joueur a diminué pendant le tour. Par exemple, si un joueur autre que le contrôleur de Ludevic a perdu 2 points de vie puis gagné 8 points de vie ce tour-ci, le joueur dont c’est le tour peut piocher une carte.

Marath, Volonté de la Nature
{R}{G}{W}
Créature légendaire : élémental et bête
0/0
Marath, Volonté de la Nature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.
{X}, retirez X marqueurs +1/+1 de Marath : Choisissez l’un. X ne peut pas être 0.
• Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
• Marath inflige X blessures à n’importe quelle cible.
• Créez un jeton de créature X/X verte Élémental.

* Vous annoncez la valeur de X au moment où vous activez la capacité, et toutes les occurrences de X dans le coût d’activation sont égales à la valeur annoncée. Par exemple, si vous choisissez 2 comme valeur de X, alors vous payez 2 et vous retirez deux marqueurs +1/+1 pour payer le coût.
* La quantité de mana que vous dépensez pour lancer cette créature est généralement égale au coût converti de mana. Cependant, vous incluez aussi les coûts supplémentaires que vous payez, y compris le coût imposé pour lancer votre commandant depuis la zone de commandement.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer du mana supplémentaire pour lancer un sort de créature à moins que quelque chose vous instruise de le faire.
* Si Marath arrive sur le champ de bataille sans être lancé, aucun mana n'a été dépensé pour le lancer. Il arrive donc sur le champ de bataille sans marqueurs +1/+1. Si aucun autre effet n'augmente son endurance à ce moment-là, il est par conséquent mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

Muldrotha, la marée funéraire
{3}{B}{G}{U}
Créature légendaire : élémental et avatar
6/6
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain et lancer un sort de permanent de chaque type de permanent depuis votre cimetière. *(Si une carte a plusieurs types de permanent, choisissez-en un au moment où vous la jouez.)*

* Par exemple, vous pouvez lancer un sort de créature-artefact comme sort d'artefact et lancer un autre sort de créature-artefact comme sort de créature.
* Utilisez le type de la carte au moment où elle est jouée ou lancée pour déterminer le type de permanent pour lequel elle compte. Par exemple, si vous lancez un sort de créature depuis votre cimetière, vous pouvez lancer une carte avec la grâce comme un sort d'enchantement.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre cimetière. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser Muldrotha pour jouer un terrain s’il ne vous reste pas de mise en jeu de terrain disponible ou pour lancer un sort de planeswalker pendant votre étape de fin.
* Vous devez payer les coûts pour lancer un sort de cette manière. S’il a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.
* Une fois que vous avez commencé à lancer un sort, perdre le contrôle de Muldrotha n'affecte pas le sort.
* Si vous jouez une carte depuis votre cimetière et qu’un nouvel exemplaire de Muldrotha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez jouer un autre terrain ou sort de ce type depuis votre cimetière ce tour-ci.
* Si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu’un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
* Si plusieurs effets vous permettent de jouer une carte depuis votre cimetière, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à jouer la carte.

Najeela, la fleur tranchante
{2}{R}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/2
À chaque fois qu’un guerrier attaque, vous pouvez faire que son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier, engagé et attaquant.
{W}{U}{B}{R}{G} : Dégagez toutes les créatures attaquantes. Elles acquièrent le piétinement, le lien de vie et la célérité jusqu’à la fin du tour. Cette phase est suivie d’une phase de combat supplémentaire. N’activez cette capacité que pendant le combat.

* Le contrôleur de chaque jeton Guerrier créé par Najeela choisit quel joueur ou planeswalker il attaque. Les jetons ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker que la créature qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Ils peuvent même attaquer des joueurs ou planeswalkers qui n'étaient pas attaqués.
* Même si les jetons créés par la première capacité de Najeela attaquent, ils n’ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque, par exemple).
* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
* Il n'y a pas de phase principale avant la phase de combat supplémentaire. Cela signifie que, par exemple, vous ne pouvez pas activer une capacité d'équipement entre les combats.

Nekusar, le terrasseur d’esprit
{2}{U}{B}{R}
Créature légendaire : zombie et sorcier
2/4
Au début de l’étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu’un adversaire pioche une carte, Nekusar, le terrasseur d’esprit inflige 1 blessure à ce joueur.

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », ce n’est pas considéré comme piocher une carte et cela ne provoque pas le déclenchement de la deuxième capacité de Nekusar.

Prossh, pillard céleste de Kher
{3}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dragon
5/5
Quand vous lancez ce sort, créez X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour le lancer.
Vol
Sacrifiez une autre créature : Prossh, pillard céleste de Kher gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour.

* La quantité de mana que vous dépensez pour lancer cette créature est généralement égale à son coût converti de mana. Cependant, vous devez également inclure les coûts supplémentaires que vous payez, notamment la taxe de commandant.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer du mana supplémentaire pour lancer un sort de créature à moins que quelque chose vous instruise de le faire.
* La première capacité se déclenche quand vous lancez Prossh, pas quand il arrive sur le champ de bataille. Cela signifie qu'elle se résout avant Prossh, donc les jetons Kobold qu'il crée seront mis sur le champ de bataille avant Prossh. Si Prossh arrive sur le champ de bataille sans être lancé, la capacité ne se déclenche pas.

Rakdos, seigneur des émeutes
{B}{B}{R}{R}
Créature légendaire : démon
6/6
Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu’un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.
Vol, piétinement
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

* Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
* Rakdos peut être mis sur le champ de bataille par un autre sort ou capacité même si aucun adversaire n'a perdu de points de vie ce tour-ci.
* La dernière capacité de Rakdos s'intéresse au total de points de vie perdus, pas nécessairement à la comparaison du total de points de vie d'un adversaire à ce qu'il était au début du tour. Par exemple, si un adversaire perd 5 points de vie, puis qu'il gagne 10 points de vie pendant un tour, les sorts de créature que vous lancez coûteront {5} de moins à lancer.
* Si un adversaire perd des points de vie et perd par conséquent la partie, la première capacité de Rakdos est satisfaite, et sa dernière capacité compte cette perte de points de vie.
* La dernière capacité de Rakdos ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré du sort de créature que vous lancez.
* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort de créature, comme un coût de kick ou la taxe de commandant, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
* La dernière capacité de Rakdos ne réduit pas le coût de lancement de Rakdos lui-même. Elle s'applique uniquement aux sorts de créature que vous lancez une fois que Rakdos est sur le champ de bataille.

Ramos, dragon-machine
{6}
Créature-artefact légendaire : dragon
4/4
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ramos, dragon-machine pour chaque couleur de ce sort.
Retirez cinq marqueurs +1/+1 de Ramos : Ajoutez {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. N’activez qu’une seule fois par tour.

* La capacité déclenchée de Ramos compte le nombre de couleurs d’un sort (de zéro à cinq), pas le nombre de symboles de mana coloré qu’il a dans son coût de mana ou le nombre de manas colorés que vous avez dépensé.
* Si vous lancez un sort incolore, la capacité déclenchée de Ramos se déclenche, mais il ne gagne aucun marqueur +1/+1.
* La capacité déclenchée de Ramos ne se déclenche qu'après que vous avez fini de lancer un sort, y compris payer tous ses coûts. Si Ramos a moins de cinq marqueurs +1/+1 sur lui, il n’y a aucun moyen d’ajouter des marqueurs avec un sort et de payer pour ce sort avec les marqueurs nouvellement ajoutés.
* La capacité déclenchée de Ramos se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré. Si ce sort est contrecarré, utilisez ses dernières informations connues pour déterminer de quelles couleurs il était.

Ravos, veilleur d’âmes
{3}{W}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
2/2
Vol
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Ravos quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Reyhan, dernière des Abzans
{1}{B}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier
0/0
Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez meurt ou est mise dans la zone de commandement, si elle avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur une créature en même temps pour faire descendre son endurance à 0 ou moins, le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle avant qu’elle ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer combien de marqueurs vous mettez sur la créature ciblée. Par exemple, s’il y a trois marqueurs +1/+1 sur Reyhan et qu’elle gagne six marqueurs -1/-1, la créature ciblée gagne trois marqueurs +1/+1.

Sidar Kondo de Djamûraa
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/5
Débordement *(À chaque fois qu’une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu’à la fin du tour.)*
Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La restriction de blocage de Sidar Kondo s’applique aux créatures que vos adversaires contrôlent même quand un adversaire est attaqué par un joueur autre que vous.
* Une fois qu’une créature attaquante a été bloquée par une créature sans le vol ou la portée, réduire sa force à 2 ou moins ne changera pas ou n’annulera pas ce blocage.

Silas Renn, expert chercheur
{1}{U}{B}
Créature-artefact légendaire : humain
2/2
Contact mortel
À chaque fois que Silas Renn, expert chercheur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte d’artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Silas Renn ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte d’artefact ciblée. Par exemple, si vous ciblez une carte d’artefact sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
* Vous payez les coûts de la carte d’artefact ciblée si vous la lancez. Vous pouvez payer les coûts alternatifs à la place du coût de mana de la carte.
* Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci même si Silas Renn quitte le champ de bataille.
* Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.
* Lancer la carte lui fait quitter votre cimetière et devenir un nouvel objet. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
* Si vous ne lancez pas la carte, elle reste dans votre cimetière.

Thrasios, héros triton
{G}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier
1/3
{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c’est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* La carte non-terrain que vous révélez sera la carte que vous piocherez.

Tymna la tisseuse
{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
2/2
Lien de vie
Au début de votre deuxième phase principale, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre d’adversaires ayant subi des blessures de combat ce tour-ci. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.
Partenariat *(Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)*

* Vous devez payer exactement X points de vie ou rien. Vous ne pouvez pas payer moins de points de vie pour piocher moins de cartes.
* Si un joueur a subi des blessures de combat et qu’il a ensuite perdu la partie, la capacité déclenchée de Tymna compte ce joueur pour déterminer la valeur de X.
* Si un effet crée une phase de combat supplémentaire pendant un tour, il peut aussi créer une phase principale supplémentaire après cette phase de combat. La capacité de Tymna se déclenche au début de chacune de ces phases principales post-combat.

Vagabond du maelstrom
{5}{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental
7/5
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Cascade, cascade *(Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.)*

* Le Vagabond du maelstrom se donne la célérité à lui-même.
* Chaque occurrence de cascade se déclenche et se résout séparément. Le sort que vous lancez avec la première capacité de cascade va sur la pile au-dessus de la deuxième capacité de cascade. Ce sort se résout avant que vous n’exiliez les cartes pour la deuxième capacité de cascade.
* Quel que soit le sort que vous lancez avec le premier déclenchement de cascade (ou avec tout déclenchement de cascade résultant du lancement de ce sort), le deuxième déclenchement de cascade cherche un sort ayant un coût converti de mana inférieur au coût converti de mana de 8 du Vagabond du maelstrom.

Xénagos, dieu de la Débauche
{3}{R}{G}
Créature-enchantement légendaire : dieu
6/5
Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n’est pas une créature.
Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

* Votre dévotion à deux couleurs est le nombre de symboles de mana de la première couleur, de la deuxième ou des deux parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Si un effet compte votre dévotion à deux couleurs, un symbole hybride de ces deux couleurs n'est compté qu'une seule fois.
* La capacité de changement de type qui peut faire que Xénagos ne soit pas une créature ne fonctionne que sur le champ de bataille. C'est toujours une carte de créature dans les autres zones, quelle que soit votre dévotion au rouge et au vert. C’est toujours un sort de créature pendant qu’il est sur la pile.
* Au moment où Xénagos arrive sur le champ de bataille, votre dévotion au rouge et au vert détermine si les effets de remplacement qui affectent une créature qui arrive sur le champ de bataille s'appliquent. Comme les effets de remplacement sont pris en considération avant que Xénagos ne soit sur le champ de bataille, les symboles de mana dans son coût de mana ne comptent pas quand vous déterminez ceci.
* Quand Xénagos arrive sur le champ de bataille, votre dévotion au rouge et au vert détermine si une créature est arrivée sur le champ de bataille ou non pour les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille. Les symboles de mana dans le propre coût de mana de Xénagos comptent quand vous déterminez ceci.
* Si Xénagos cesse d'être une créature, il perd le type créature et le type de créature dieu. Il continue d'être un enchantement légendaire.
* Les capacités de Xénagos fonctionnent tant qu'il est sur le champ de bataille, que ce soit une créature ou non.
* Si Xénagos attaque ou bloque et cesse d'être une créature, il est retiré du combat. Il ne revient pas au combat s’il redevient une créature plus tard pendant ce combat.
* Les marqueurs mis sur Xénagos restent sur lui quand il n’est pas une créature, même s’ils n’ont aucun effet.
* Si un effet fait que Xénagos perd toutes ses capacités, sa capacité qui le fait cesser d’être une créature s’applique toujours le cas échéant.

Yuriko, l’ombre du tigre
{1}{U}{B}
Créature légendaire : humain et ninja
1/3
Ninjutsu de commandant {U}{B} *({U}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main ou la zone de commandement.)*
À chaque fois qu’un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette carte.

* Le ninjutsu de commandant est une variante du ninjutsu qui peut être activée depuis la zone de commandement ou depuis votre main. Comme avec le ninjutsu ordinaire, le ninja arrive sur le champ de bataille attaquant le joueur ou le planeswalker que la créature renvoyée attaquait.
* Même si la capacité de ninjutsu fait que la créature arrive sur le champ de bataille attaquante, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
* Activer la capacité de ninjutsu de commandant de Yuriko n'est pas la même chose que lancer Yuriko comme un sort. Vous n'êtes pas contraint de payer la taxe de commandant pour activer cette capacité, et activer cette capacité n'augmente pas la taxe de commandant à payer plus tard.
* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Zedruü au Grandcœur
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : minotaure et moine
2/4
Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{U}{R}{W} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d’un permanent ciblé que vous contrôlez.

* Si l’adversaire ou le permanent que vous contrôlez devient une cible illégale au moment où la dernière capacité de Zedruü essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien.
* Si un adversaire quitte la partie, tous les permanents que vous lui avez donné grâce à Zedruü reviennent sous votre contrôle.
* Si vous quittez la partie, tous les permanents que vous possédez quittent la partie avec vous.

Zur l’enchanteur
{1}{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
Vol
À chaque fois que Zur l’enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d’enchantement avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

* Si vous mettez une aura sur le champ de bataille sans la lancer, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans votre bibliothèque.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER LÉGENDES  : RÉIMPRESSIONS*

Acte blasphématoire
{8}{R}
Rituel
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L’Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de l’Acte blasphématoire). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La capacité de l’Acte blasphématoire ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {R}.
* Le coût total de lancement de l’Acte blasphématoire est verrouillé avant de le payer. Par exemple, s’il y a trois créatures sur le champ de bataille, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total de l’Acte blasphématoire est {5}{R}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

Bien que les joueurs puissent répondre à l’Acte blasphématoire une fois qu'il a été lancé, une fois qu'il est annoncé, ils ne peuvent pas répondre avant que le coût ne soit calculé et payé.

Ange de l’aube
{4}{W}
Créature : ange
3/3
Vol
Quand l’Ange de l’aube arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu’à la fin du tour.

* La capacité déclenchée de l’Ange de l’aube n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 et n'acquièrent pas la vigilance.

Animeur talentueux
{2}{U}
Créature : humain et artificier
1/3
Quand l’Animeur talentueux arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact ayant une force et une endurance de base de 5/5 tant que l’Animeur talentueux reste sur le champ de bataille.

* L'Animeur talentueux ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
* L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a.
* Si un équipement devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.
* Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent chacune 5. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité de l’Animeur talentueux remplacera cet effet.
* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance titanesque ou un marqueur +1/+1, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
* La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.

Animus ancien
{1}{G}
Éphémère
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez si elle est légendaire. Elle se bat ensuite contre une créature ciblée qu’un adversaire contrôle. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*

* Vous ne pouvez pas lancer l’Animus ancien à moins que vous ne choisissiez à la fois une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
* La créature que vous contrôlez ne doit pas obligatoirement être légendaire. Elle ne recevra simplement pas de marqueur +1/+1 avant de se battre si elle ne l'est pas.
* Si une des cibles est illégale au moment où l’Animus ancien essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où l’Animus ancien essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur sur la créature que vous contrôlez si elle est légendaire.

Anneaux des Clairâtres
{3}
Artefact
À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n’est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l’activation coûte du mana.
* Vous ne pouvez pas payer {2} plus d'une fois pour chaque fois que la capacité déclenchée des Anneaux des Clairâtres se résout.
* Si la capacité a {X} dans son coût, la copie utilise la même valeur de X.
* La capacité déclenchée des Anneaux des Clairâtres et de la copie qu’ils créent se résolvent toutes deux avant la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si cette capacité est contrecarrée.
* La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si payer le coût d’activation de la capacité inclut le sacrifice des Anneaux des Clairâtres, la capacité n'est pas copiée. Au moment où la capacité est considérée comme activée (après le paiement de tous les coûts), les Anneaux des Clairâtres ne sont plus sur le champ de bataille.

Armurerie d’Iroas
{2}
Artefact : équipement
À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
Équipement {2} *({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature équipée avant que les blessures de combat ne soient infligées.
* Si vous déplacez l'Armurerie d'Iroas d'une créature à une autre, tout marqueur +1/+1 sur la première créature reste où il se trouve.

Assistant d’atelier
{3}
Créature-artefact : construction
1/2
Quand l’Assistant d’atelier meurt, renvoyez une autre carte d’artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si une autre carte d’artefact est mise dans votre cimetière en même temps que l’Assistant d’atelier, vous pouvez la cibler avec la capacité déclenchée de l’Assistant d’atelier.

Automate abruti
{4}
Créature-artefact : construction
0/0
L’Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, défaussez-vous d’une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l’Automate abruti.
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l’Automate abruti : Piochez une carte.

* Si retirer deux marqueurs +1/+1 de l’Automate abruti fait que la quantité de blessures déjà marquées sur l’Automate abruti devient supérieure ou égale à son endurance, il sera mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu’action basée sur l'état avant que la capacité ne soit à nouveau activée et avant que la carte ne soit piochée.

Avoquiste d’Orzhov
{2}{W}
Créature : humain et conseiller
1/4
Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu’il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu’à votre prochain tour.

* Pendant la résolution de la capacité de l’Avoquiste d’Orzhov, vous choisissez une créature que vous contrôlez ou choisissez de ne pas mettre de marqueurs sur une créature, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même. Chaque joueur connaîtra les choix faits par les joueurs avant lui. Puis, simultanément, chaque joueur qui a choisi une créature met deux marqueurs +1/+1 sur la créature qu’il a choisie.
* La capacité de l’Avoquiste d’Orzhov ne cible pas les créatures qui reçoivent les marqueurs +1/+1. Leurs contrôleurs les choisissent au moment où la capacité se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre leurs choix et le placement des marqueurs +1/+1.
* Si un joueur choisit d’accepter le cadeau de l’Avoquiste d’Orzhov, ce joueur ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez avec des créatures pendant son tour suivant, même avec des créatures qui n’étaient pas sur le champ de bataille au moment où la capacité de l’Avoquiste d’Orzhov s’est résolue.
* L’effet de l’Avoquiste d’Orzhov empêche les créatures de vous attaquer même si l’Avoquiste d’Orzhov quitte le champ de bataille, si la créature qui a reçu des marqueurs n'est plus sur le champ de bataille, ou si un effet a déplacé ces marqueurs de la créature qui les a reçus et les a mis sur une autre créature.

Bandar fouineur
{1}{G}
Créature : chat et singe
0/0
Le Bandar fouineur arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n’importe quel nombre de marqueurs +1/+1 du Bandar fouineur sur une autre créature ciblée.

* Vous choisissez une créature ciblée au moment où la capacité déclenchée du Bandar fouineur est mise sur la pile. Vous choisissez le nombre de marqueurs à déplacer (le cas échéant) au moment où cette capacité se résout. Si cette créature devient une cible illégale ou si le Bandar fouineur a quitté le champ de bataille, vous ne pouvez pas déplacer de marqueurs.
* Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré de la première créature et mis sur la deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur une créature s'appliqueront.

Barratement cadavérique
{1}{B}
Éphémère
Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

* Comme le Barratement cadavérique ne cible pas la carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez choisir l’une des trois cartes que vous y avez mises depuis votre bibliothèque le cas échéant.

Brimades
{2}{B}
Rituel
Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

* Vous devez choisir deux cibles. Vous ne pouvez pas lancer les Brimades en ne ciblant qu'une seule carte de créature.
* Si l’une des cartes de créature ciblées est une cible illégale (par exemple parce qu’elle a quitté votre cimetière avant la résolution des Brimades), vous sacrifiez toujours une créature et mettez l’autre carte sur le champ de bataille. Si les deux cibles sont illégales, les Brimades ne se résolvent pas. Vous ne sacrifiez pas de créature.
* La créature que vous sacrifiez n’est pas choisie jusqu’à ce que les Brimades se résolvent. Vous ne pouvez pas renvoyer la créature que vous sacrifiez parce qu'elle sera toujours sur le champ de bataille au moment du choix des cibles.
* Au moment où les Brimades se résolvent, vous devez sacrifier une créature si possible. Vous ne pouvez pas changer d'avis et choisir de ne rien sacrifier.

Cachet d’ésotérisme
{2}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de n’importe quelle couleur de l’identité couleur de votre commandant.

* Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n’importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
* Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité du Cachet d’ésotérisme ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
* Si vous n'avez pas de commandant, la capacité du Cachet d’ésotérisme ne produit pas de mana.

Cage de mains
{2}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

* La capacité de renvoyer la Cage de mains dans la main de son propriétaire ne peut être activée que si la Cage de mains est sur le champ de bataille. Si la Cage de mains n’est plus sur le champ de bataille quand la capacité se résout, la Cage de mains reste dans sa nouvelle zone et n’est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Cape hantée
{3}
Artefact : équipement
La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité.
Équipement {1} *({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-ci. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser une Cape hantée pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Carnage monstrueux
{3}{G}{G}
Rituel
Le Carnage monstrueux inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n’importe quel nombre de créatures ciblées, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez au moment où vous lancez ce sort.

* Vous répartissez les blessures entre les créatures ciblées au moment où vous lancez le Carnage monstrueux. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.
* La valeur de X est déterminée au moment où vous répartissez les blessures. Elle ne change pas plus tard, même si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change.
* Si certaines des cibles deviennent illégales, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même. Les blessures qui étaient réparties entre les cibles illégales ne sont simplement pas infligées ; elles ne sont pas réattribuées aux cibles légales restantes.
* Les blessures sont infligées par le Carnage monstrueux, pas par la créature ayant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Célébration du fourneau
{1}{R}{R}
Enchantement
À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, la Célébration du fourneau inflige 2 blessures à n’importe quelle cible.

* La Célébration du fourneau elle-même ne vous autorise pas à sacrifier des permanents. Sa capacité se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un permanent parce que quelque chose d’autre vous a demandé de le faire.
* Vous choisissez de payer {2} au moment où la capacité se résout, si cette capacité est toujours légale. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous payez {2} et celui où blessures sont infligées.
* Vous ne pouvez pas payer {2} plus d’une fois chaque fois que la capacité de la Célébration du fourneau se résout.

Champion de la Flamme
{1}{R}
Créature : humain et guerrier
1/1
Piétinement
Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Champion de la Flamme peuvent devenir mortelles si une aura ou un équipement qui lui est attaché quitte le champ de bataille ou devient attaché à une autre créature pendant ce tour.

Colère brûlante
{4}{R}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n’importe quelle cible. »

* Utilisez la force de la créature enchantée au moment où la capacité activée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille.
* La créature enchantée est la source de la capacité activée, pas la Colère brûlante. Par exemple, si la créature enchantée est verte, vous pourriez activer la capacité en choisissant comme cible une créature avec la protection contre le rouge.

Commandement d’austérité
{4}{W}{W}
Rituel
Choisissez deux —
• Détruisez tous les artefacts.
• Détruisez tous les enchantements.
• Détruisez toutes les créatures dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.
• Détruisez toutes les créatures dont le coût converti de mana est supérieur ou égal à 4.

* Chacun des modes choisis est effectué successivement. Si un permanent a une capacité qui se déclenche à chaque fois qu’il est détruit ou qu’un autre permanent est détruit, il verra les permanents détruits en même temps que lui ou avant lui, mais pas les permanents détruits par les modes suivants.
* Si le premier et le dernier mode sont choisis, une créature-artefact avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 devra être régénérée deux fois pour survivre. C’est dû au fait que les modes ont lieu successivement, et que le « bouclier » de régénération est utilisé par le premier. C’est aussi vrai pour les autres combinaisons de modes qui couvrent un permanent deux fois.
* Si une carte est exilée « jusqu’à » ce qu’un autre permanent quitte le champ de bataille, la carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille immédiatement après que ce permanent quitte le champ de bataille pendant la résolution du Commandement d’austérité, et elle peut être détruite par un mode suivant.

Confiscation
{4}{U}{U}
Enchantement : aura
Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.

* Acquérir le contrôle d’un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement qui lui est attaché. Il reste attaché, mais l’effet d’une aura qui « vous » affecte s’applique toujours à son contrôleur et non pas à vous, le contrôleur d’un équipement peut le déplacer pendant sa prochaine phase principale, et ainsi de suite.
* Acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement ne modifie pas ce à quoi il est attaché.

Corbeau de mauvais augure
{2}{B}
Créature : zombie et oiseau
2/1
Vol
Quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez deux cartes. *(Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

* La capacité déclenchée se déclenche à la fois quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille et quand il meurt. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

Corsaire à voile volante
{1}{U}
Créature : humain et pirate
2/1
Le Corsaire à voile volante a le vol tant qu’il attaque.

* Le Corsaire à voile volante a le vol immédiatement après qu'il attaque. Cela signifie que les restrictions de combat sur des créatures avec le vol (comme celles de la Convergence des guivres des sables) ne s'appliquent pas, mais que les capacités qui se déclenchent sur les créatures avec le vol attaquantes (comme celles du Sphinx déchiffre-vent) se déclenchent.

Coutelas de pirate
{3}
Artefact : équipement
Quand le Coutelas de pirate arrive sur le champ de bataille, attachez-le à un pirate ciblé que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+1.
Équipement {2} *({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Vous pouvez lancer le Coutelas de pirate même si vous ne contrôlez aucun pirate. Si vous ne contrôlez aucun pirate au moment où le Coutelas de pirate arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée n’a aucun effet.

Décès abominable
{B}
Éphémère
Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

* Le Décès abominable peut cibler n’importe quelle créature non-noire. Comparez l’endurance de la créature au nombre de cartes dans votre cimetière au moment où le Décès abominable se résout pour voir si cette créature est détruite.
* Comme le Décès abominable n’est pas mis dans votre cimetière avant qu’il n’ait fini de se résoudre, il n’est pas compté quand vous déterminez si la créature est détruite.

Destructeur de codex
{1}
Artefact
{T} : Un joueur ciblé meule une carte. *(Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*
{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous choisissez la cible de la dernière capacité du Destructeur de codex avant de payer ses coûts. Par conséquent, vous ne pouvez pas renvoyer le Destructeur de codex dans votre main de cette manière.

Disque de Nevinyrral
{4}
Artefact
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

* Vous ne sacrifiez pas le Disque de Nevinyrral pour activer sa capacité. Il est détruit en tant que partie de la résolution de la capacité s'il est toujours sur le champ de bataille. Si un effet donne l'indestructible au Disque de Nevinyrral ou le régénère, il reste sur le champ de bataille.

Don angélique
{1}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand le Don angélique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Don angélique essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Don de la façonneuse de vie
{3}{G}
Éphémère
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Chaque marqueur +1/+1 mis sur la créature ciblée est un événement séparé. Des effets de remplacement peuvent affecter la mise de chacun de ces marqueurs sur la créature.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Don de la façonneuse de vie essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucune créature ne reçoit de marqueurs +1/+1.
* S’il y a un marqueur +1/+1 sur un permanent non-créature que vous contrôlez, comme un véhicule qui n’est pas piloté, il n’en gagne pas un second du Don de la façonneuse de vie.
* L’action basée sur l'état de retirer les marqueurs +1/+1 et -1/-1 correspondants n’est vérifiée qu’après que le Don de la façonneuse de vie a fini de se résoudre. Il est possible de mettre un marqueur +1/+1 sur une créature qui a un marqueur -1/-1 sur elle et de lui donner ensuite un deuxième marqueur +1/+1.

Don de paradis
{2}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : terrain
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d’une seule couleur de votre choix. »

* Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où le Don de paradis essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Dragon délétère
{4}{B}{B}
Créature : dragon
4/4
Vol
Quand le Dragon délétère meurt, vous pouvez détruire une créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Dragon languefoudre
{3}{R}{R}
Créature : dragon
3/3
Vol
Quand le Dragon languefoudre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R}. Quand vous faites ainsi, il inflige 3 blessures à n’importe quelle cible.

* La capacité déclenchée du Dragon languefoudre va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C’est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi... » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que les blessures ne soient infligées.
* Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Dragon languefoudre, vous ne pouvez pas payer {2}{R} plusieurs fois pour lui faire infliger plus de 3 blessures.

Drain de mana
{U}{U}
Éphémère
Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égale au coût converti de mana de ce sort.

* Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où le Drain de mana essaie de se résoudre, le Drain de mana ne se résout pas. Vous n’ajoutez pas de mana au début de votre prochaine phase principale. Si la cible est légale mais pas contrecarrée (probablement à cause d’un effet qui indique que ce sort ne peut pas être contrecarré), vous ajoutez du mana.
* La capacité déclenchée à retardement du Drain de mana se déclenche généralement au début de votre première phase principale. Cependant, si vous lancez le Drain de mana pendant votre première phase principale ou pendant votre phase de combat, sa capacité déclenchée à retardement se déclenchera au début de la deuxième phase principale de ce tour.

Entourage de Trest
{4}{G}
Créature : elfe et soldat
4/4
Quand l’Entourage de Trest arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
L’Entourage de Trest peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat tant que vous êtes le monarque.

* Si une créature bloque deux créatures, ses blessures de combat sont attribuées à ces créatures et inversement, selon les mêmes règles que si une créature est bloquée par deux créatures.

Envoûteuses de Cuombajj
{B}{B}
Créature : humain et sorcier
1/3
{T}: Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à n’importe quelle cible et 1 blessure à n’importe quelle cible choisie par un adversaire.

* Vous choisissez quel adversaire choisit la deuxième cible. Ce n’est pas obligatoirement l’adversaire qui contrôle (ou est) la première cible.
* Même si l'adversaire choisit une cible, vous contrôlez la capacité. Un adversaire ne peut pas cibler une créature avec la défense talismanique qu’il contrôle.

Épreuve de Nyléa
{1}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l’Épreuve de Nyléa.
Quand vous sacrifiez l’Épreuve de Nyléa, cherchez dans votre bibliothèque jusqu’à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez votre bibliothèque.

* Le marqueur +1/+1 est mis sur la créature avant que les bloqueurs ne soient déclarés et que les blessures de combat ne soient infligées.
* La vérification si la créature enchantée a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle a lieu en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée par l'attaque. Si le troisième marqueur +1/+1 est mis sur la créature enchantée de n'importe quelle autre manière, vous ne sacrifierez pas l’Épreuve de Nyléa avant la prochaine fois que la créature attaquera.
* Si vous sacrifiez l’Épreuve de Nyléa d'une autre manière, sa dernière capacité se déclenche.

Équipage de canon à foudre
{2}{R}
Créature : gobelin et pirate
0/5
{T} : L’Équipage de canon à foudre inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort de pirate, dégagez l’Équipage de canon à foudre.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Érudite des âges
{5}{U}{U}
Créature : humain et sorcier
3/3
Quand l’Érudite des âges arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu’à deux cartes d’éphémère et/ou de rituel ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

* La capacité déclenchée de l’Érudite des âges peut renvoyer tout au plus deux cartes, pas deux cartes d’éphémère plus deux cartes de rituel.

Étincelles de soudure
{2}{R}
Éphémère
Les Étincelles de soudure infligent X blessures à une créature ciblée, X étant 3 plus le nombre d’artefacts que vous contrôlez.

* Si vous contrôlez zéro artefact, les Étincelles de soudure infligent 3 blessures à la créature ciblée.

Fers de la foi
{3}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : permanent
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu’elles ne soient des capacités de mana.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où les Fers de la foi essaient de se résoudre, ils ne se résolvent pas. Ils n'arrivent pas sur le champ de bataille et leur capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés (comme l’équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont des capacités activées.
* Les Fers de la foi n’empêchent pas les capacités statiques, les capacités déclenchées ou les capacités de mana de fonctionner. Une capacité de mana est une capacité qui produit du mana, pas une capacité qui coûte du mana.

Fertilide
{2}{G}
Créature : élémental
0/0
Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, et mélange ensuite sa bibliothèque.

* Même si le joueur ciblé n’est pas obligé de trouver une carte de terrain de base s’il n’en a pas envie, ce joueur doit mélanger sa bibliothèque.

Feu de l’âme
{2}{R}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n’importe quelle cible.

* Si une des cibles est une cible illégale au moment où le Feu de l'âme se résout, aucune blessure n’est infligée.

Flambeau du Commandement
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

* Si vous lancez un commandant depuis votre main, la taxe de commandant ne s’applique pas. De plus, ce lancement n’augmente pas la taxe de commandant si vous lancez le commandant depuis la zone de commandement plus tard.
* Si votre commandant n’est pas dans la zone de commandement (ou que vous n’avez pas de commandant) au moment où la dernière capacité se résout, rien ne se passe.
* Si vous avez deux commandants avec la capacité de partenariat dans la zone de commandement, l’effet du Flambeau du Commandement met celui de votre choix dans votre main, pas les deux.

Frappe de la bourrasque
{2}{U}
Éphémère
Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Frappe de la bourrasque essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Fuir ensemble
{1}{U}
Éphémère
Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

* Si l’une des deux créatures ciblées devient une cible illégale, Fuir ensemble peut quand même déterminer son contrôleur uniquement pour vérifier si l’autre créature est une cible légale. Si la cible illégale a quitté le champ de bataille, utilisez ses dernières informations connues. Si l’autre créature est toujours une cible légale, elle est renvoyée dans la main de son propriétaire.
* Si les deux créatures sont contrôlées par le même joueur au moment où Fuir ensemble essaie de se résoudre, les deux cibles sont illégales. Le sort ne se résout pas.

Garde de l’île d’Evos
{2}{U}
Créature : oiseau et sorcier
2/2
Vol
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

* Un sort de créature qui n’a pas le vol ne coûtera pas moins même si un effet devait donner le vol à la créature une fois celle-ci sur le champ de bataille. C’est aussi vrai si le sort de créature a une capacité qui lui donne le vol sous certaines conditions une fois sur le champ de bataille, même si ces conditions sont remplies.
* La dernière capacité du Garde de l’île d’Evos ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d’un sort de créature avec le vol.

Golem rugissant
{3}
Créature-artefact : golem
2/3
À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

* Après la résolution de la capacité déclenchée du Golem rugissant, les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités avant que les bloqueurs ne soient déclarés s’il attaque, ou avant que les blessures ne soient infligées s’il bloque.

Grimoire de Jalum
{3}
Artefact
{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité du Grimoire de Jalum se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Guivre épuratrice
{5}{G}{G}
Créature : guivre
7/7
Piétinement
Quand la Guivre épuratrice arrive sur le champ de bataille, regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette carte.

* Une fois que la capacité déclenchée de la Guivre épuratrice commence à se résoudre, aucun joueur ne peut plus agir avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de changer votre bibliothèque après que vous appliquez le regard mais avant que vous révéliez la carte du dessus de votre bibliothèque.
* Pour les cartes de votre bibliothèque qui incluent {X} dans leur coût de mana, X est considéré être 0.

Interpréter les signes
{5}{U}
Rituel
Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana de cette carte. *(Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n’importe quel nombre d’entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans un ordre aléatoire.)*

* Si vous révélez une carte avec un coût converti de mana de 0, par exemple une carte de terrain, vous ne piochez aucune carte. Sinon, la carte que vous avez révélée sera la première carte que vous piocherez.
* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Habitant de l’allée du Lierre
{3}{G}
Créature : elfe et guerrier
2/3
À chaque fois qu’une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

* La créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille peut être choisie comme cible pour la capacité de l'Habitant de l'allée du Lierre.
* L’Habitant de l'allée du Lierre peut être choisi comme cible pour sa propre capacité.

Harnais de guerre greffé
{3}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d’un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {0} *({0} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le Harnais de guerre greffé devient détaché de la créature qu’il équipe si vous l’équipez à une nouvelle créature, s’il quitte le champ de bataille, si la créature équipée cesse d’être une créature ou si le Harnais de guerre greffé cesse d’être un équipement. (Il devient aussi détaché si la créature équipée quitte le champ de bataille, mais la capacité déclenchée ne fera rien dans ce cas.)

Héraut d’airain
{6}
Créature-artefact : golem
2/2
Au moment où le Héraut d’airain arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Quand le Héraut d’airain arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature du type choisi révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l’ordre de votre choix.
Les créatures du type choisi gagnent +1/+1.

* Le choix du type de créature est effectué au moment où le Héraut d’airain arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +1/+1.
* Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Vous pouvez même choisir couard, si vous osez. Les types de carte tels qu’artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux créatures du type choisi peuvent devenir mortelles si le Héraut d'airain quitte le champ de bataille pendant ce tour-ci.

Humble défecteur
{1}{R}
Créature : humain et gredin
2/1
{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l’Humble défecteur. N’activez que pendant votre tour.

* La capacité de l'Humble défecteur peut être activée à tout moment pendant votre tour, y compris en réponse à un sort ou une capacité.
* Si l'Humble défecteur n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, mais que le joueur ciblé est toujours une cible légale, la capacité se résout. Vous piochez deux cartes, même si le joueur n’acquiert pas le contrôle de l'Humble défecteur.
* Si l'Humble défecteur est contrôlé par un joueur autre que son propriétaire, et que son contrôleur quitte la partie, l'effet donnant à ce joueur le contrôle de l'Humble défecteur cesse. L'Humble défecteur revient sous le contrôle du joueur encore dans la partie qui l'a contrôlé le plus récemment.
* Si le propriétaire de l’Humble défecteur quitte la partie, l’Humble défecteur quitte humblement la partie avec ce joueur.

Juge des façonneurs d’armures
{3}{G}
Créature : elfe et artificier
3/3
Quand la Juge des façonneurs d’armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Le nombre de créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles n’est compté qu’au moment où la capacité déclenchée de la Juge des façonneurs d’armures se résout. Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée en essayant de modifier ce nombre.
* La capacité de la Juge des façonneurs d’armures compte le nombre de créatures, pas le nombre de marqueurs. Une créature avec plus d’un marqueur +1/+1 ne vous fera pas piocher plus d'une carte.

Lame ancestrale
{1}{W}
Artefact : équipement
Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1} *({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le jeton Soldat que vous créez arrive sur le champ de bataille en tant que créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1. Les capacités statiques qui affectent la force et l’endurance du soldat peuvent changer cela, mais la Lame ancestrale sera attachée au soldat avant que le jeu ne vérifie si son endurance est inférieure ou égale à 0. Par exemple, si la Maladie dans les rangs (« Les jetons de créature gagnent -1/-1 ») est sur le champ de bataille, le soldat arrive comme une créature 0/0, mais la Lame ancestrale en fait ensuite une 1/1 et le jeton survit.
* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Soldat et celui où la Lame ancestrale lui devient attachée.
* Si la capacité déclenchée fait que deux soldats sont créés (à cause d’un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), la Lame ancestrale devient attachée à l’un d’eux.

Lame-brandon
{1}{B}
Éphémère
Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu’à la fin du tour.
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Lame-brandon essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Lame du héros
{2}
Artefact : équipement
La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois qu’une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.
Équipement {4} *({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Si la créature légendaire qui est arrivée sur le champ de bataille le quitte avant que la Lame du héros ne devienne attachée, la Lame du héros reste où elle est. Si elle est déjà attachée à une autre créature, elle reste attachée à cette créature.

Magistrat immaculé
{3}{G}
Créature : elfe et shamane
2/2
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque elfe que vous contrôlez.

* Le nombre de marqueurs à mettre sur la créature ciblée n’est déterminé qu’au moment où la capacité du Magistrat immaculé se résout. Les elfes qui arrivent et qui partent plus tard ne font ni gagner ni perdre de marqueurs +1/+1 à cette créature.
* La créature ciblée n'est pas contrainte d’être un elfe.

Maître d’arc de Lys Alana
{2}{G}
Créature : elfe et archer
2/2
Portée
À chaque fois que vous lancez un sort d’elfe, vous pouvez faire que le Maître d’arc de Lys Alana inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Manteau de dragon
{R}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour. »

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Manteau de dragon essaie de se résoudre, il ne se résout pas. Il n'arrive pas sur le champ de bataille et sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenche pas.

Maraudeur sacpeau
{2}{B}
Créature : zombie et guerrier
3/1
Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

* Quand sa capacité se résout, vous pouvez sacrifier le Maraudeur sacpeau lui-même. Si vous ne contrôlez pas d’autres créatures, vous devez sacrifier le Maraudeur sacpeau.
* Au moment où la capacité du Maraudeur sacpeau se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature à sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes ces créatures sont sacrifiées simultanément.

Massacre du dysmèle
{2}{B}{B}
Rituel
Les créatures non-Elfe gagnent -2/-2 jusqu’à la fin du tour.

* Le Massacre du dysmèle affecte uniquement les créatures qui ne sont pas des elfes au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2, et les créatures qui deviennent des elfes ou qui cessent d'être des elfes ne gagnent ni ne perdent -2/-2.

Massacrer les forts
{1}{W}{W}
Rituel
Chaque joueur choisit n’importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu’il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu’il contrôle.

* Massacrer les forts fait choisir à chaque joueur n'importe quel nombre de créatures et vérifie ensuite que la force totale des créatures que chaque joueur a choisies de cette manière est inférieure ou égale à 4. Par exemple, vous pourriez sauver deux créatures 2/2, ou une créature 1/1 et une créature 3/3, mais pas ces quatre créatures.
* Au moment où Massacrer les forts se résout, d’abord, le joueur dont c’est le tour choisit quelles créatures seront épargnées, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes les créatures non choisies sont sacrifiées en même temps.
* Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale des autres créatures que son contrôleur choisit. Cela peut permettre à des créatures de force supérieure ou égale à 5 de survivre.

Munitions improvisées
{1}{R}
Enchantement
{1}, sacrifiez un artefact ou une créature : les Munitions improvisées infligent 1 blessure à n’importe quelle cible.

* Si un artefact ou une créature a une capacité qui vous autorise à la sacrifier pour du mana, vous ne pouvez pas sacrifier ce permanent pour générer du mana et aussi payer le coût de sacrifice pour la capacité activée des Munitions improvisées.

Mutation spontanée
{U}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -X/-0, X étant le nombre de cartes dans votre cimetière.

* La valeur de X est constamment mise à jour en fonction du changement du nombre de cartes dans votre cimetière.

Myr scintillant
{3}
Créature-artefact : myr
2/2
Flash
Vous pouvez lancer les sorts d’artefact comme s’ils avaient le flash.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer le Myr scintillant du champ de bataille pour rendre ce lancement illégal. Retirer le Myr scintillant après que vous avez lancé un sort n'affecte pas ce sort.

Oracle de grès
{7}
Créature-artefact : sphinx
4/4
Vol
Quand l’Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

* Vous choisissez un adversaire pendant la résolution de la capacité de l’Oracle de grès. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où vous piochez des cartes.
* Pour piocher un nombre de cartes égal à la différence, commencez par déterminer combien de cartes vous piochez, puis piochez autant de cartes, tel que modifié par tout effet de remplacement. Par exemple, si vous avez deux cartes en main et que l'adversaire choisi en a cinq, la Réverbération de pensée fait que vous piochez six cartes à la place de trois.

Palais d’opale
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1},{T} : Ajoutez un mana de n’importe quelle couleur de l’identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu’il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

* Si vous avez deux commandants, la dernière capacité ajoute un mana de n’importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
* Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la dernière capacité du Palais d’opale ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
* Si vous n'avez pas de commandant, la dernière capacité du Palais d’opale ne produit pas de mana.
* Le « nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement » inclut la fois la plus récente. Par exemple, la première fois que vous lancez votre commandant depuis la zone de commandement dans une partie, si vous avez dépensé du mana de la dernière capacité du Palais d'opale pour le faire, il arrivera sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1.
* Si la dernière capacité du Palais d'opale produit deux manas (probablement à cause de la Réverbération de mana) et que vous les dépensez pour lancer un commandant, ce commandant arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs pour chaque fois qu’il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Parfaite impérieuse
{2}{G}
Créature : elfe et guerrier
2/2
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux elfes que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Parfaite impérieuse quitte le champ de bataille pendant ce tour-ci.

Patrouille du neuvième pont
{1}{W}
Créature : nain et soldat
1/1
À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille du neuvième pont.

* Si la Patrouille du neuvième pont subit des blessures mortelles en même temps qu’une autre créature que vous contrôlez, elle ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour la sauver.
* La capacité de la Patrouille du neuvième pont ne s’intéresse pas à l’endroit où la créature est allée, ni si c’est une créature dans sa nouvelle zone. Elle peut être morte, avoir été exilée, renvoyée dans votre main, et ainsi de suite. Elle ne se déclenche pas si un objet reste sur le champ de bataille mais cesse d’être une créature. Elle ne se déclenche pas si une créature passe hors phase.

Pierre du cherchesapience
{6}
Artefact
{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

* Utilisez le nombre de cartes dans votre main au moment où vous activez la capacité (avant de piocher trois cartes) pour déterminer la quantité de mana à ajouter au coût d'activation.

Premiers secours
{3}{W}
Enchantement
Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

* Les blessures qui vous sont infligées vous font perdre autant de points de vie.
* Les Premiers secours vérifient le tour précédent dans son ensemble pour déterminer si leur capacité se déclenche ou non. Peu importe que les Premiers secours aient été sur le champ de bataille ou non quand vous avez perdu des points de vie.
* Les Premiers secours vérifient uniquement si vous avez perdu des points de vie pendant le tour, pas si votre total de points de vie a diminué pendant ce tour. Par exemple, si vous avez perdu 2 points de vie, puis gagné 8 points de vie au dernier tour, la capacité des Premiers secours se déclenche.
* Un seul soldat sera créé quelle que soit la quantité de points de vie perdue.
* Le soldat ne pourra pas attaquer au tour où il est créé (à moins que quelque chose ne lui donne la célérité).

Présage de trahison
{3}{R}
Rituel
Acquérez le contrôle d’une créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Le Présage de trahison peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
* Acquérir le contrôle d’une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement qui lui est attaché.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Présage de trahison essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n’appliquez pas regard 1.

Rage inextinguible
{2}{R}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.
Quand la Rage inextinguible est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Rage inextinguible dans la main de son propriétaire.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Rage inextinguible essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Elle est mise dans le cimetière de son propriétaire depuis la pile au lieu de l’être depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.

Récolte d’étincelle
{B}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

* Vous devez sacrifier exactement une créature ou payer {3}{B} en plus pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans payer l’un de ces coûts, et vous ne pouvez pas non plus les payer plusieurs fois. Les joueurs peuvent répondre à la Récolte d’étincelle uniquement après qu’elle a été lancée et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour faire qu’il coûte plus de mana.

Récupérateur provocateur
{2}{B}
Créature : éthérien et artificier
2/2
Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Vous pouvez sacrifier le Récupérateur provocateur pour activer sa propre capacité. Il ne reçoit pas de marqueur, mais les capacités qui se déclenchent au moment d'un sacrifice ou qui vérifient si une créature meurt le voient.
* Si vous sacrifiez une créature-artefact pour activer la capacité du Récupérateur provocateur, vous mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur, pas deux.

Rendre à la poussière
{2}{W}{W}
Éphémère
Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu’à un autre artefact ciblé ou un autre enchantement ciblé.

* Rendre à la poussière peut toujours cibler un deuxième artefact ou enchantement ; il ne l’exilera simplement pas si ce n’est pas votre phase principale quand vous lancez Rendre à la poussière.
* Si un sort ou une capacité copie Rendre à la poussière, la copie exile uniquement le premier artefact ou enchantement ciblé. Ceci est dû au fait que la copie n’a pas été lancée du tout.

Revenant
{4}{B}
Créature : esprit
\*/\*
Vol
La force et l’endurance du Revenant sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* La capacité qui définit la force et l’endurance du Revenant fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant que le Revenant est dans votre cimetière, sa capacité le compte lui-même.
* Si le Revenant subit des blessures mortelles en même temps qu’une autre créature que vous contrôlez, ils meurent en même temps. L'autre créature ne meurt pas à temps pour augmenter l'endurance du Revenant.

Saboteuse audacieuse
{1}{U}
Créature : humain et pirate
2/1
{2}{U} : La Saboteuse audacieuse ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Saboteuse audacieuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d’une carte.

* Activer la première capacité de la Saboteuse audacieuse après qu'elle est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Sirène dompte-tempête
{U}
Créature : sirène et pirate et sorcier
1/1
Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

* La capacité activée de la Sirène dompte-tempête peut cibler un sort ou une capacité qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est vous ou une créature que vous contrôlez.
* Si la créature que vous contrôlez ciblée par le sort ciblé ou la capacité ciblée quitte le champ de bataille, ce sort ou cette capacité n’est plus une cible légale pour la capacité de la Sirène dompte-tempête. D’un autre côté, si cette créature ciblée devient une cible illégale pour le sort ciblé mais reste sur le champ de bataille sous votre contrôle, le sort ciblé ou la capacité ciblée est toujours une cible légale pour la capacité de la Sirène dompte-tempête.

Soif de connaissance
{2}{U}
Éphémère
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d’une carte d’artefact.

* Vous pouvez vous défausser d'un artefact ou de deux cartes qui peuvent être ou non des artefacts. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes d’artefact.

Sphère du commandant
{3}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de n’importe quelle couleur de l’identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

* Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n’importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
* Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la première capacité de la Sphère du commandant ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
* Si vous n'avez pas de commandant, la première capacité de la Sphère du commandant ne produit pas de mana.

Stature sauvage
{2}{G}
Éphémère
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Stature sauvage essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Tactiques de renégat
{R}
Rituel
Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Tactiques de renégat essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Tir du baleinier volant
{2}{W}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 3. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Tir du baleinier volant essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Tour de commandement
Terrain
{T} : Ajoutez un mana de n’importe quelle couleur de l’identité couleur de votre commandant.

* Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n’importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
* Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
* Si vous n'avez pas de commandant, la capacité de la Tour de commandement ne produit pas de mana.

Vanneur de Feuilledor
{3}{B}{B}
Créature : elfe et guerrier
4/3
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*
Quand le Vanneur de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature non-Elfe ciblée dont la force et l’endurance ne sont pas égales.

* La force et l’endurance de la créature non-Elfe ciblée sont à nouveau vérifiées au moment où la capacité déclenchée du Vanneur de Feuilledor devrait se résoudre. Si la force et l'endurance de cette créature sont égales à ce moment-là, la capacité ne se résout pas.

Vigueur surnaturelle
{B}
Éphémère
Jusqu’à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

* L’effet de la Vigueur surnaturelle ne fonctionne qu’une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu’elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas une deuxième fois.

Voie de l’Ascendance
Terrain
La Voie de l’Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de n’importe quelle couleur de l’identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Si vous avez deux commandants, la dernière capacité ajoute un mana de n’importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
* Les types de créature de votre commandant sont vérifiés immédiatement après que vous lancez un sort de créature en dépensant le mana de la dernière capacité de la Voie de l’Ascendance. Ils ne sont pas définis avant le début de la partie, et ils peuvent ne pas être les mêmes types que votre commandant avait quand vous avez activé cette capacité. Notamment, si votre commandant est dans une zone cachée (comme la main ou la bibliothèque) ou hors phase, il est considéré comme n'ayant aucun type de créature.
* Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité de la Voie de l’Ascendance ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
* Si vous n'avez pas de commandant, la capacité de la Voie de l’Ascendance ne produit pas de mana.
* Si vous lancez votre commandant avec du mana de la Voie de l’Ascendance, et que votre commandant n’a pas perdu tous ses types de créature sur la pile d’une manière quelconque, vous appliquez regard 1.
* Si votre commandant n’a aucun type de créature, il ne peut pas partager un type de créature avec un sort que vous lancez.
* Si la dernière capacité de la Voie de l’Ascendance produit deux manas (probablement à cause de la Réverbération de mana), dépenser ces deux manas pour lancer des sorts de créature qui partagent un type de créature avec votre commandant provoque le déclenchement de deux capacités. Chacune de ces capacités vous fait appliquer regard 1. Vous n’appliquez pas regard 2. C’est vrai que vous dépensiez ce mana sur un sort de créature ou sur deux.

Magic: The Gathering, Magic, Commander Légendes et Battlebond sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2020 Wizards.