

Notes de publication Commander Warhammer 40,000

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 15 août 2022

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. Elles ont 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](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des 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

Légalité des cartes

Les cartes *Commander Warhammer 40,000* avec le code d'extension 40K et numérotées 1-176 sont autorisées dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Les cartes portant le code d'extension 40K et numérotées 181-317 et 322 sont des réimpressions légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/fr/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

Nouvelle capacité mot-clé : voracité

La voracité est une nouvelle capacité mot-clé trouvée sur certaines cartes avec un {X} dans leur coût de mana. « Voracité » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui » et « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte. »

Zoanthrope
{X}{U}{R}
Créature : tyranide
0/0
Voracité (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.*)
Vol, parade {2}
Décharge Warp — Quand le Zoanthrope arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Notes générales sur la voracité :

- Une créature avec la voracité gagne ses marqueurs au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Elle n'arrive pas sur le champ de bataille d'abord, puis gagne ses marqueurs ensuite. Toute capacité déclenchée qui cherche une créature avec une certaine force ou endurance qui arrive sur le champ de bataille verra les marqueurs quand elle vérifie si elle doit se déclencher.
- La capacité déclenchée qui vérifie si X est supérieur ou égal à 5 fait référence à la valeur de X qui a été choisie au moment où le sort a été lancé, qui peut être différente du nombre de marqueurs avec lesquels il est arrivé si des effets de remplacement sont impliqués. C'est aussi vrai pour toute autre capacité qu'il a qui fait référence à X et qui se déclenche au moment où il arrive sur le champ de bataille.
- Si un autre permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature avec la voracité, il n'arrive pas avec les marqueurs de la capacité de voracité.
- Si un sort de permanent avec la voracité est copié, la copie aura la même valeur pour X, et le permanent-jeton que le sort devient au moment où il arrive sur le champ de bataille arrive avec X marqueurs.

Nouvelle capacité mot-clé : escouade

L'escouade est une capacité qui permet à une créature d'apporter son propre soutien. Quand vous lancez un sort avec l'escouade, vous pouvez payer son coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, une capacité se déclenche et crée un jeton qui en est une copie pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade.

Arco-flagellant
{2}{B}
Créature : humain
3/1
Escouade {2} (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qui en sont des copies.*)
L'Arco-flagellant ne peut pas bloquer.
Endurant — Payez 3 points de vie : L'Arco-flagellant acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez payer le coût d'escouade autant de fois que vous le voulez. Vous obtiendrez un jeton qui est une copie de ce permanent pour chaque fois que vous avez payé le coût d'escouade.

- La capacité ne se déclenche pas et les jetons ne sont pas créés si le sort d'origine a été contrecarré ou qu'il a été autrement retiré de la pile avant que la capacité déclenchée ne se résolve.
- Si, pour une raison quelconque, la créature n'a pas la capacité d'escouade quand elle est sur le champ de bataille, la capacité ne se déclenche pas, même si vous avez payé le coût d'escouade au moins une fois.

Retour de capacité mot-clé : miracle

Le miracle est une capacité qui fait son retour qui vous permet de lancer un sort pour un coût moindre si c'était la première carte que vous avez piochée ce tour-ci. Au moment où vous piochez votre première carte à chaque tour, si c'est une carte avec le miracle, vous pouvez la révéler. Quand vous faites ainsi, une capacité déclenchée va sur la pile et vous permet de lancer cette carte pour son coût de miracle au moment où elle se résout.

Sœur Repentia

{3}{W}{B}

Créature : humain et guerrier

5/1

Martyre — Quand la Sœur Repentia meurt, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

Miracle {W}{B} (*Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
- Vous pouvez révéler et lancer une carte avec le miracle à n'importe quel tour, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
- La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée et lancée en utilisant sa capacité de miracle.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
- Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée qui a le miracle si vous ne voulez pas la lancer à ce moment précis.
- Vous ne pouvez lancer une carte pour son coût de miracle qu'au moment où la capacité déclenchée de miracle se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), vous ne pourrez pas la lancer plus tard pour son coût de miracle.
- Vous lancez la carte avec le miracle pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte.
- Le miracle est un coût alternatif pour lancer le sort avec le miracle. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.

- Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.

Retour de capacité mot-clé : exhumation

L'exhumation est une capacité qui fait son retour qui permet à une carte de permanent d'avoir une deuxième chance sur le champ de bataille. Si vous payez le coût d'exhumation d'une carte dans un cimetière, vous renvoyez ce permanent sur le champ de bataille, sous votre contrôle, et elle acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, une capacité se déclenche pour l'exiler. Si elle devait quitter le champ de bataille et aller autre part que dans la zone d'exil, exilez-la à la place.

Destroyer Hexmark

{4} {B} {B}

Créature-artefact : nécron

6/6

Éliminateur de menaces multiples — Le Destroyer

Hexmark ne peut pas être bloqué excepté par au moins six créatures.

Exhumation {4} {B} {B} ({4}{B}{B}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.*

Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation se résout, mais ne fait rien.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de permanent ne revient pas à la lancer comme un sort. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (telle que l'Asphyxie) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme la Révocation) ne le font pas.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille par une capacité d'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, il est exilé à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait qu'il quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler. Dans ce cas, le sort ou la capacité réussit à exiler le permanent. Si le sort ou la capacité renvoie plus tard la carte sur le champ de bataille, elle revient comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y applique plus.
- Au début de l'étape de fin, un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation est exilé. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets qui contrecarrent les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, le permanent reste sur le champ de bataille, et le déclenchement à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même le permanent s'il quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité au permanent qui est renvoyé sur le champ de bataille. Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à ce permanent. Si cette créature perd toutes ses capacités, elle est toujours exilée au début de l'étape de fin, et si elle devait quitter le champ de bataille, elle est toujours exilée à la place.

Retour de capacité mot-clé : cascade

Les sorts avec la cascade débordent d'énergie et on ne sait jamais ce qui va se passer quand on les lance. La seule chose qu'on sait, c'est qu'on a deux sorts pour le prix d'un !

Hérauts de Tzeentch

{4} {U}

3/3

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.)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise 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.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la 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 la carte.
- 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.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- Deux nouvelles cartes dans cette extension donnent la cascade au prochain sort que vous lancez. Cela signifie que le prochain sort que vous lancez acquiert la cascade au moment où vous commencez à le lancer en le mettant sur la pile, et la capacité de cascade se déclenche quand vous terminez de lancer ce sort.

***NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES* Commander Warhammer 40,000**

Anraky le Voyageur

{4} {B}

Créature-artefact légendaire : nécron

4/4

Seigneur des Légions de Pyrrhia — À chaque fois qu'Anraky le Voyageur attaque, vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis votre main ou votre cimetière en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

- Vous pouvez lancer un sort de cette manière uniquement en payant la quantité de points de vie appropriée. Vous ne pouvez pas payer son coût normal et vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, le seul choix légal pour X est 0.

Apôtre noir

{3} {R}

Créature : astartes et psychagogue

3/3

Don du Chaos — {3}, {T} : Le prochain sort non-créature que vous lancez ce tour-ci a la 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.*)

- Au moment où la capacité activée de l'Apôtre noir se résout, elle crée un effet continu qui ne commence pas à s'appliquer avant que vous ne commenciez à lancer un sort non-créature ce tour-ci. Il s'applique à ce sort et la durée de cet effet est le moment où le sort a été mis sur la pile.
- Si vous activez la capacité de plus d'un Apôtre noir (ou du même plusieurs fois) pendant le même tour, le prochain sort non-créature que vous lancez aura autant d'occurrences de cascade, qui se déclencheront chacune séparément.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : cascade » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

Arche fantôme

{4}

Artefact : véhicule

3/3

Vol

Console de réparation — À chaque fois que l'Arche fantôme devient pilotée, chaque carte de créature-artefact dans votre cimetière acquiert exhumation {3} jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 2 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- La capacité déclenchée de l'Arche fantôme donne exhumation {3} à chaque carte de créature-artefact qui est dans votre cimetière au moment où elle se résout. Les cartes de créature-artefact qui arrivent dans votre cimetière après qu'elle s'est résolue n'ont pas l'exhumation à moins que la capacité ne se déclenche à nouveau.
- Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : Exhumation » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

Archiviste épistolier

{2} {W} {U}

Créature : astartes et sorcier

3/4

Voile du temps — À chaque fois que l'Archiviste épistolier attaque, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana, X étant le nombre de créatures attaquantes.

- En Troll à deux têtes et dans d'autres formats où plusieurs joueurs peuvent attaquer en même temps, la capacité déclenchée de l'Archiviste épistolier compte toutes les créatures attaquantes, même celles qui sont contrôlées par d'autres joueurs.

Aspirant champion

{3} {R}

Créature : astartes et guerrier

3/3

Menace

Ascension destructrice — Quand l'Aspirant champion inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez le reste dans votre bibliothèque. Si cette créature est un démon, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

Si vous contrôlez encore l'Aspirant champion au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous devez le sacrifier. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le sacrifier.

Assassin Callidus

{4} {U} {B}

Créature : humain et changeforme et assassin

3/3

Flash

Polymorphine — Vous pouvez faire que l'Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille engagé comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une autre créature ciblée ayant le même nom que cette créature. »

- L'Assassin Callidus 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), et il a la capacité déclenchée. 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.
- La capacité déclenchée qu'a l'Assassin Callidus est une partie de son effet de copie et est une valeur copiable que d'autres effets peuvent copier.
- Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Assassin Callidus), votre Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie a copié.
- Si la créature choisie est un jeton, l'Assassin Callidus copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. L'Assassin Callidus n'est pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille. Vous choisissez l'ordre de ces capacités et la capacité déclenchée qu'il a à cause de son effet de copie. 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 l'Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature d'une manière quelconque, l'Assassin Callidus ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, l'Assassin Callidus arrive sur le champ de bataille comme une créature 3/3. Notamment, il n'a pas « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une autre créature ciblée ayant le même nom que cette créature. »

-

Be'lakor, le Maître des Ténèbres

{3} {U} {B} {R}

Créature légendaire : démon et noble

6/5

Vol

Prince du Chaos — Quand Be'lakor, le Maître des Ténèbres arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de démons que vous contrôlez.

Seigneur du Tourment — À chaque fois qu'un autre démon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Le nombre de démons que vous contrôlez est compté uniquement au moment où la capacité de Be'lakor, le Maître des Ténèbres se résout. Si Be'lakor est encore sur le champ de bataille, il se compte lui-même.

Bête de vortex Mutalith

{4}{U}{R}

Créature : mutant et bête

6/6

Piétinement

Vortex warp — Quand la Bête de vortex Mutalith arrive sur le champ de bataille, jouez à pile ou face pour chaque adversaire que vous avez. Pour chaque fois où vous gagnez, piochez une carte. Pour chaque fois où vous perdez, la Bête de vortex Mutalith inflige 3 blessures à ce joueur.

- La Bête de vortex Mutalith inflige 3 blessures au joueur approprié pour chaque pile ou face perdu, pas 3 blessures à chacun de ces joueurs pour chaque pile ou face perdu.
-

Biophagus

{1}{G}

Créature : humain et tyranide et sorcier

1/3

Amélioration génomique — {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- Si la capacité du Biophagus produit plus d'un mana, par exemple à cause d'un effet comme celui de la Réverbération de mana, chaque créature lancée avec ce mana arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire. Si tout ce mana est dépensé sur la même créature, elle arrive sur le champ de bataille avec autant de marqueurs +1/+1 supplémentaires.
-

Bio-titan Hiérophante

{10}{G}{G}

Créature : tyranide

12/12

Métabolisme frénétique — En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque marqueur retiré de cette manière.

Vigilance, portée, parade {2}

Titanesque — Le Bio-titan Hiérophante ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

- La première capacité du Bio-titan Hiérophante ne peut pas réduire son coût à moins de {G}{G}. Vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs, même s'ils ne réduisent pas plus son coût.
 - 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.
-

Biotransfert

{2} {B} {B}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez sont des artefacts en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.

- Les effets de remplacement qui modifient les artefacts au moment où ils arrivent sur le champ de bataille s'appliquent après que vous avez appliqué l'effet du Biotransfert. Par exemple, si vous contrôlez un Biotransfert et qu'il y a un effet qui dit que les artefacts arrivent sur le champ de bataille engagés, les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille engagées.

Célestine, la Sainte vivante

{4} {W}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/4

Vol, lien de vie

Larmes guérisseuses — Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La capacité déclenchée de Célestine vérifie la quantité totale de points de vie que vous avez gagnés pour déterminer X, que vous ayez ou non également perdu des points de vie. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie ce tour-ci, X est 3 même si vous avez également perdu des points de vie pendant le même tour.
- La carte de créature ciblée est choisie au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile. Gagner des points de vie plus tard ne vous permet pas de choisir une cible avec une valeur de mana plus élevée.

Chaman Tzaangor

{2} {U} {R}

Créature : mutant et shaman

3/3

Vol

Elixir sorcier — À chaque fois que le Chaman Tzaangor inflige des blessures de combat à un joueur, copiez le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci quand vous le lancez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si le Chaman Tzaangor inflige des blessures de combat à un joueur plus d'une fois pendant un même tour, par exemple parce qu'il a acquis la double initiative, sa capacité déclenchée à retardement se déclenche autant de fois quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.
-

Chevalier Saccageur

{4} {R}

Créature-artefact : chevalier

6/5

Piétinement

Carnage frénétique — Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Le Chevalier Saccageur attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

Quand le Chevalier Saccageur meurt, il inflige 4 blessures à un adversaire ciblé choisi au hasard.

- Si le Chevalier Saccageur a plusieurs prérequis d'attaque qui lui sont appliqués, généralement parce qu'il a été également incité, vous devez obéir au plus de prérequis possible sans ignorer les restrictions (comme les effets qui disent « ne peut pas attaquer ») qui pourraient s'appliquer. Par exemple, si le joueur choisi aléatoirement a également incité le Chevalier Saccageur, le Chevalier Saccageur doit attaquer, mais serait autorisé à attaquer n'importe quel joueur.
-

Commissaire Severina Raine

{1} {W} {B}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Officier de ligne — À chaque fois que la Commissaire Severina Raine attaque, chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre d'autres créatures attaquantes.

Exécution sommaire — {2}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

- En Troll à deux têtes et dans d'autres formats où plusieurs joueurs peuvent attaquer en même temps, la capacité déclenchée de la Commissaire Severina Raine compte toutes les créatures attaquantes, même celles qui sont contrôlées par d'autres joueurs.
-

Compilateur cybernétique

{1} {U} {B}

Créature-artefact : humain et artificiel

0/1

Protection contre les robots

Reprogrammation de terrain — {U}, {T} : Un joueur ciblé pioche une carte. Un autre joueur ciblé crée un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Robot avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

- Les deux cibles doivent être choisies quand vous mettez la capacité activée du Compilateur cybernétique sur la pile. Notamment, cela signifie que si vous vous ciblez vous-même pour piocher une carte, vous ne voyez pas ce qu'est cette carte avant de choisir à quel joueur vous donnez un robot.
-

Convergence de domination

{3}

Artefact

Relais de commandement dynastique — Tant que vous contrôlez votre commandant, les capacités activées des cartes dans votre cimetière coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana du coût d'activation de cette capacité à moins de un mana.

Protocoles de translocalisation — {3}, {T} : Meulez trois cartes.

- La Convergence de domination ne vous permet pas d'activer des capacités de cartes dans les cimetières à moins que vous pouviez déjà activer ces capacités.

Cryptek

{3} {B}

Créature-artefact : nécron et sorcier

3/3

{1} {B}, {T} : Choisissez une autre créature-artefact ciblée que vous contrôlez. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle.

- Tout ce que fait la capacité activée du Cryptek quand elle se résout est de mettre en place une capacité déclenchée à retardement. Si la créature-artefact ciblée n'est pas mise dans un cimetière ce tour-ci, cette capacité ne se déclenche jamais. Si la créature-artefact ciblée est mise dans un cimetière ce tour-ci, cette capacité se déclenche et se résout comme toute autre capacité déclenchée.

Défenseurs de l'Humanité

{X} {2} {W}

Enchantement

Quand les Défenseurs de l'Humanité arrivent sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance.

{X} {2} {W}, exilez les Défenseurs de l'Humanité :

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance. N'activez que si vous ne contrôlez pas de créature et que pendant votre tour.

- X dans la première capacité est toujours calculé séparément du X de la deuxième capacité, même si vous activez la deuxième capacité en réponse à la première capacité.
-

Defiler du Chaos

{3} {B} {R}

Créature-artefact : démon et construction

5/4

Piétinement

Obusier — Quand le Defiler du Chaos arrive sur le champ de bataille ou meurt, pour chaque adversaire, choisissez un permanent non-terrain que ce joueur contrôle. Détruisez l'un d'eux choisi au hasard.

- Si vous choisissez au moins un permanent avec l'indestructible, et que des permanents choisis n'ont pas l'indestructible, un des permanents sans l'indestructible est choisi aléatoirement et détruit.

Destroyer lourd Lokhust

{1} {B} {B} {B}

Créature-artefact : nécron

3/2

Vol

Exterminateur d'hostiles — Quand le Destroyer lourd Lokhust arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

Exhumation {5} {B} {B} {B} ({5} {B} {B} {B}) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Quand sa capacité déclenchée se résout, vous pouvez sacrifier le Destroyer lourd Lokhust lui-même. Si vous ne contrôlez pas d'autres créatures, vous devez le sacrifier. S'il a été exhumé, il est exilé.
- Au moment où la capacité déclenchée du Destroyer lourd Lokhust 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.

Drach'Nyen

{4} {B} {R}

Artefact légendaire : équipement

Écho du premier meurtre — Quand Drach'Nyen arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature ciblée.

Épée-démon — La créature équipée a la menace et gagne +X/+0, X étant la force de la carte exilée.

Équipement {2} ({2}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Si la carte exilée n'a pas de force imprimée, par exemple parce que c'était un permanent non-créature qui n'était une créature que sur le champ de bataille à cause d'un autre effet, X est 0.

- Si la force de la carte exilée est déterminée par une capacité de définition de caractéristique, généralement indiquée par un « * » dans l'encadré force/endurance, cette capacité s'applique en exil et devrait être utilisée pour déterminer la valeur de X.
- Si plus d'une carte est exilée par Drach'Nyen, généralement parce que sa capacité déclenchée a été copiée au moins une fois, X est la force totale des cartes exilées.

Du sang pour le dieu du Sang !

{8} {B} {B} {R}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

Défaussez-vous de votre main, puis piochez huit cartes.

Du sang pour le dieu du Sang ! inflige 8 blessures à chaque adversaire. Exilez Du sang pour le dieu du Sang !

- La capacité qui réduit le coût de mana réduit uniquement son coût de mana générique. Il coûtera au moins {B} {B} {R}, même si plus de huit créatures sont mortes ce tour-ci.

Et ils ne connaîtront pas la peur

{1} {W}

Éphémère

Choisissez un type de créature. Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « vampire et chevalier ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.

Forteresse nécropole

Terrain

La Forteresse nécropole arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{2} {B} {B} {B}, {T}, exilez la Forteresse nécropole :

Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La carte de créature que vous renvoyez sur le champ de bataille ne doit pas obligatoirement être une des cartes que vous avez meulées. Ce peut être une carte qui était déjà dans votre cimetière avant que vous ne meuliez.

Génocrate

{X}{3}{G}

Créature : tyranide

3/3

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Télépathie du couvain — Quand le Génocrate arrive sur le champ de bataille, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées que vous contrôlez.

- Vous choisissez le nombre de cibles qu'a la capacité déclenchée du Génocrate et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
 - Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée du Génocrate 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. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
-

Ghyrson Starn, kelermorphe

{1}{U}{R}

Créature légendaire : tyranide et humain

3/2

Parade{2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

Trois armes automatiques — À chaque fois qu'une autre source que vous contrôlez inflige exactement 1 blessure à un permanent ou à un joueur, Ghyrson Starn, kelermorphe inflige 2 blessures à ce permanent ou à ce joueur.

- Si une autre source inflige exactement 1 blessure à un permanent ou à un joueur plusieurs fois ou inflige exactement 1 blessure à plusieurs permanents et/ou joueurs simultanément, la dernière capacité de Ghyrson Starn, kelermorphe se déclenche autant de fois.
-

Grenade bubonique

{4}{B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée.

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

- Si la cible de la Grenade bubonique n'est plus légale au moment où elle essaie de se résoudre, elle est retirée de la pile et aucune créature ne gagne -3/-3.
-

Helbrute

{3} {B} {R}

Créature-artefact : astartes et dreadnought

5/4

Célérité

Sarcophage — Vous pouvez lancer le Helbrute depuis votre cimetière en exilant une autre carte de créature de votre cimetière en plus de payer ses autres coûts.

- Vous devez quand même suivre les restrictions de temps normales quand vous lancez la Helbrute depuis votre cimetière en utilisant l'autorisation accordée par sa dernière capacité. Généralement, cela veut dire que vous ne pouvez la lancer que pendant l'une de vos phases principales pendant que la pile est vide.

Héraut de Slaanesh

{2} {R}

Créature : démon

2/2

Privilège de Slaanesh — Les sorts de démon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les autres démons que vous contrôlez ont la célérité.

- La première capacité du Héraut de Slaanesh ne réduit que le composant de mana générique des coûts. Elle ne peut pas réduire le coût des composants de mana coloré.

Horde de hormagaunts

{X} {G}

Créature : tyranide

1/1

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Essaim infini — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2} {G}. Si vous faites ainsi, renvoyez la Horde de hormagaunts depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité d'Essaim infini se déclenche uniquement si la Horde de hormagaunts est dans votre cimetière au moment où le terrain arrive sur le champ de bataille.
 - Les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée, mais une fois qu'elle commence à se résoudre et que vous décidez de payer {2} {G} ou non, il est trop tard pour que quelqu'un réponde.
 - La capacité d'Essaim infini se déclenche à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
-

Hybride acolyte

{2} {R}

Créature : tyranide et humain

2/2

Cisaille lourde — À chaque fois que l'Hybride acolyte attaque, détruisez jusqu'à un artefact ciblé. Si un artefact est détruit de cette manière, son contrôleur pioche une carte.

- Si l'artefact ciblé a l'indestructible, il n'est pas détruit de cette manière et son contrôleur ne pioche pas de carte. S'il est détruit, mais qu'il est mis dans une zone autre qu'un cimetière, son contrôleur pioche une carte.

Illuminor Szeras

{2} {B}

Créature-artefact légendaire : nécron

3/3

Secrets de l'âme — {T}, sacrifiez une autre créature : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

- Utilisez la valeur de mana de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de {B} à ajouter.

Imotekh, le Seigneur des Tempêtes

{2} {B} {B}

Créature-artefact légendaire : nécron

3/3

Phaëron — À chaque fois qu'au moins une carte d'artefact quitte votre cimetière, créez deux jetons de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.
Grand stratège — Au début du combat pendant votre tour, une autre créature-artefact ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs cartes d'artefact quittent votre cimetière en même temps, la première capacité ne se déclenche qu'une seule fois, et vous ne créez que deux jetons.
-

Inquisiteur Eisenhorn

{2} {U} {B}

Créature légendaire : humain et inquisiteur

2/3

Vous pouvez révéler la première carte que vous piochez à chaque tour au moment où vous la piochez. À chaque fois que vous révéléz une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, créez Cherubael, un jeton de créature légendaire 4/4 noire Démon avec le vol.

À chaque fois que l'Inquisiteur Eisenhorn inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez autant de fois.

(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

- Il est important de révéler la première carte que vous piochez à chaque tour (ou de choisir de ne pas la révéler) avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main. Vous regardez la carte au moment où vous la piochez avant de choisir de la révéler ou non.
- Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée si vous ne voulez pas créer un jeton Cherubael.
- Si vous révéléz une carte de cette manière, elle reste révélée jusqu'à la fin de la résolution de la capacité déclenchée de l'Inquisiteur Eisenhorn.
- Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière durant n'importe quel tour pour créer un jeton, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
- La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée par la capacité de l'Inquisiteur Eisenhorn.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
- Si la carte quitte votre main avant que la capacité déclenchée de l'Inquisiteur Eisenhorn se résolve, vous créez quand même un jeton Cherubael.

Khârn le Félon

{3} {R}

Créature légendaire : astartes et berserker

5/1

Berzerker — Khârn le Félon attaque ou bloque à chaque combat si possible.

Symbole de Corruption — Quand vous perdez le contrôle de Khârn le Félon, piochez deux cartes.

Le Félon — Si des blessures devaient être infligées à Khârn le Félon, prévenez ces blessures et un adversaire de votre choix en acquiert le contrôle.

- Vous perdez le contrôle de Khârn le Félon quand il quitte le champ de bataille ou qu'un autre joueur en acquiert le contrôle.
- L'acquisition de son contrôle par un adversaire fait partie de l'effet de remplacement et a lieu immédiatement, même si vous êtes en train de résoudre le sort ou la capacité et qu'il a plus d'instructions à effectuer après avoir subi des blessures.

- Par contre, la capacité de Symbole de Corruption est une capacité déclenchée, et elle ne va pas sur la pile avant que le sort ou la capacité qui a essayé d'infliger des blessures ne finisse de se résoudre.
- Dans certains cas, un seul sort ou capacité inflige des blessures à cette créature plusieurs fois pendant sa résolution. Dans ce cas, un nouveau joueur en acquiert le contrôle à chaque fois, sa capacité se déclenche une fois à chaque fois, et les joueurs appropriés contrôlent ces déclenchements. Après que ce sort ou cette capacité a fini de se résoudre, tous ces déclenchements sont mis sur la pile dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif (ou le joueur suivant dans l'ordre du tour si le joueur actif n'est pas impliqué). Généralement, cela signifie que les cartes sont piochées dans un ordre différent de celui dans lequel les effets de changement de contrôle ont eu lieu.

La chair est faible

{2}{W}{U}{B}

Enchantement

Quand La chair est faible arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles sont des artefacts en plus de leurs autres types.

Les créatures non-artefact gagnent -1/-1.

- Si La chair est faible arrive sur le champ de bataille pendant que vous contrôlez une créature non-artefact avec une endurance de 1 et pas de marqueurs +1/+1 sur elle, la dernière capacité fait que son endurance devient 0 et elle meurt avant que la première capacité ne puisse mettre un marqueur sur elle.
- La même chose a lieu si une créature non-artefact que vous contrôlez sans marqueurs +1/+1 sur elle a un nombre de blessures marquées sur elle égal à son endurance moins 1. Par exemple, si une créature 5/5 a subi 4 blessures plus tôt pendant le tour et que son contrôleur résout La chair est faible, cette créature meurt avant que le marqueur +1/+1 ne soit placé sur elle.

La Guerre Céleste

{3}{B}{B}{B}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

II — Meulez trois cartes.

III — Choisissez jusqu'à trois cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 8 dans votre cimetière. Renvoyez chacune d'elles sur le champ de bataille avec un marqueur « nécroderme » sur elle. Ce sont des artefacts en plus de leurs autres types.

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût, X est zéro.

La Première guerre tyrannique

{2} {G} {U} {R}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Si son coût de mana contient {X}, elle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

II, III — Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Si la carte que vous mettez sur le champ de bataille avec la première capacité de chapitre devait arriver sur le champ de bataille comme une copie d'un autre permanent, elle gagnera des marqueurs +1/+1 de cette manière seulement si le permanent qu'elle copie a un coût de mana qui contient {X}, quel que soit le coût de mana de la carte d'origine.
-

Les Puissances de la Ruine

{2} {B} {R}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire au hasard. Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer. Quand vous lancez un sort de cette manière, son propriétaire perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un sort ou que vous jouez un terrain en utilisant l'autorisation accordée par Les Puissances de la Ruine.
 - Utilisez la valeur de mana du sort sur la pile (ou quand il a cessé d'exister sur la pile s'il a été retiré) pour déterminer combien de points de vie sont perdus. S'il y a un {X} dans le coût de ce sort, incluez la valeur choisie pour X pour déterminer sa valeur de mana.
-

Le Trône d'or

{4}

Artefact légendaire

Système de survie arcanique — Si vous deviez perdre la partie, à la place exilez Le Trône d'or et votre total de points de vie devient 1.

Mille âmes meurent chaque jour — {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez trois manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

- Si un sort ou une capacité détruit Le Trône d'or et vous inflige suffisamment de blessures pour réduire votre total de points de vie à zéro ou moins, vous perdez quand même la partie. C'est parce que l'action basée sur l'état qui fait perdre la partie à un joueur parce qu'il a zéro points de vie ou moins n'est pas

effectuée avant que le sort ou la capacité n'ait fini de se résoudre. À ce moment-là, Le Trône d'or n'est plus sur le champ de bataille pour appliquer son effet de remplacement.

- Si un effet dit que vous ne pouvez pas perdre la partie, la première capacité de Le Trône d'or ne s'applique pas.
- L'effet de Le Trône d'or s'applique à tout moment où vous devriez perdre la partie pendant qu'il est sur le champ de bataille, même si vous ne perdez pas parce que votre total de points de vie est 0 ou moins. Si vous alliez perdre la partie parce que vous avez essayé de piocher dans une bibliothèque vide, votre total de points de vie devient 1 et vous ne perdez pas tant que vous ne réessayez pas de piocher à nouveau et que vous ne pouvez toujours pas le faire. Si vous auriez perdu la partie parce que vous avez au moins dix marqueurs « poison », votre total de points de vie devient 1, mais vous perdez la partie immédiatement après parce que vous avez quand même au moins dix marqueurs « poison ».
- L'effet de Le Trône d'or ne fait rien si vous concédez la partie. Un joueur qui concède quitte la partie.
- Pour que votre total de points de vie devienne 1, vous gagnez ou vous perdez la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est -4 quand la capacité de Le Trône d'or s'applique, cela vous fait gagner 5 points de vie. Alternativement, si votre total de points de vie est 20 quand elle s'applique (par exemple parce que vous avez essayé de piocher une carte dans une bibliothèque vide), vous perdez 19 points de vie. D'autres cartes qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence. Notamment, cela veut dire que si vous ne pouvez pas gagner de points de vie ou que l'événement de gain de points de vie est modifié par un autre effet de remplacement, vous pourriez avoir quand même 0 points de vie ou moins et perdre quand même la partie.
- Si un effet indique qu'un adversaire gagne la partie, l'effet de Le Trône d'or ne s'applique pas.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de Le Trône d'or établit le total de points de vie de l'équipe à 1, mais vous seul gagnez ou perdez des points de vie.

Leur nombre est Légion

{X} {B} {B} {B} {B}

Rituel

Créez X jetons de créature-artefact 2/2 noire Nécron et

Guerrier, puis vous gagnez un nombre de points de vie

égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Exilez

Leur nombre est Légion.

Vous pouvez lancer Leur nombre est Légion depuis votre cimetière.

- ERRATUM : Le mot « engagés » a été omis dans la version française de la carte. Le texte est présenté ici dans sa version corrigée. Vous devez quand même payer son coût normal et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez Leur nombre est Légion depuis votre cimetière en utilisant l'autorisation accordée par sa dernière capacité.
-

Le Vieux Borgne

{5}{G}

Créature légendaire : tyranide

6/6

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Quand Le Vieux Borgne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Tyranide.

Guérison rapide — Au début de votre première phase principale, vous pouvez vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, renvoyez Le Vieux Borgne depuis votre cimetière dans votre main.

- La capacité de Guérison rapide de Le Vieux Borgne ne se déclenche que s'il est dans votre cimetière au début de votre première phase principale.
- Les adversaires peuvent répondre à la capacité de Guérison rapide après qu'elle est allée sur la pile, mais ils n'ont pas l'occasion de lancer des sorts ou d'activer des capacités entre le moment où vous avez choisi de vous défausser de deux cartes et celui où Le Vieux Borgne est renvoyé dans votre main.

Lucius l'Éternel

{3}{B}{R}

Créature légendaire : astartes et guerrier

5/3

Célérité

Armure des Âmes Hurlantes — Quand Lucius l'Éternel meurt, exilez-le et choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, Lucius l'Éternel depuis l'exil sur le champ de bataille.

- Si la créature ciblée quitte le champ de bataille avant que la capacité de Lucius l'Éternel ne se résolve, Lucius reste dans votre cimetière, et il ne sera ni exilé, ni renvoyé sur le champ de bataille.

Magnus le Rouge

{3}{U}{R}

Créature légendaire : démon et primarque

4/5

Vol

Puissance surnaturelle — Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque jeton de créature que vous contrôlez.

Lame de Magnus — À chaque fois que Magnus le Rouge inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Engeance.

- Le coût total de lancement d'un sort est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois jetons de créature, y compris un que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve de mana, le coût total pour lancer un éphémère avec un coût de mana de {4}{R} est {1}{R}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

Magus Lucea Kane

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et tyranide et sorcier

1/1

Chef spirituel — Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Stimulus psychique — {T} : Ajoutez {C}{C}. Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort avec {X} dans son coût de mana ou que vous activez une capacité avec {X} dans son coût d'activation ce tour-ci, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Les sorts dont les coûts supplémentaires incluent {X} ne sont pas affectés par le Magus Lucea Kane. {X} doit être dans le coût de mana du sort.
- Un sort ou une capacité dont le coût inclut X, mais pas le symbole de mana {X}, n'est pas copiée.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») qui demandent à un joueur de payer {X} ne sont pas copiées.
- La capacité du Magus Lucea Kane copie tout sort ou toute capacité activée dont le coût de mana ou le coût d'activation contient {X}, pas seulement une qui a des cibles.
- Le {C}{C} créé par la capacité de mana ne doit pas obligatoirement être dépensé sur le prochain sort ou la prochaine capacité avec {X} dans son coût pour la copier. Ce sort ou cette capacité sera copiée même si ce mana est dépensé sur autre chose ou s'il n'est pas dépensé sur quoi que ce soit.
- Une copie est créée même si le sort ou la capacité qui a causé le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement a été contrecarré au moment où cette capacité déclenchée à retardement se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort ou 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 le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée » ou « activée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité.
- La copie se résout avant le sort ou la capacité d'origine.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- La copie a la même valeur de X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.

- Si le sort ou la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts et capacités qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand le sort ou la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie d'un sort qui se résout devient n'est pas considéré comme ayant été « créé ».

Mandat d'Abaddon

{3} {B}

Rituel

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez.

Détruisez toutes les créatures de force inférieure à la force de cette créature.

- Si la créature choisie est une cible illégale au moment où le Mandat d'Abaddon essaie de se résoudre, il est retiré de la pile et aucune créature n'est détruite.

Marine du Vacarme

{4} {R}

Créature : astartes et guerrier

3/2

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.)

Éclateur sonique — Quand le Marine du Vacarme arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci à n'importe quelle cible.

- Le sort que vous lancez à cause de la cascade se résout avant le Marine du Vacarme, alors quand sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, elle compte ce sort comme un sort que vous avez lancé ce tour-ci.

Mawloc

{X} {R} {G}

Créature : tyranide

2/2

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Terreur des profondeurs — Quand le Mawloc arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

- La créature contre laquelle Mawloc se bat est exilée à la place d'aller au cimetière si elle devait mourir au même tour pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause des blessures du combat contre Mawloc. C'est vrai même si Mawloc a quitté le champ de bataille à ce moment-là.
-

Mortarion, Primarque démon

{5} {B}

Créature légendaire : démon et primarque

5/6

Vol

Primarque de la Death Guard — Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 2/2 noire Astartes et Guerrier avec la menace. X ne peut pas être supérieur au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci.

- La capacité de Mortarion, Primarque démon s'intéresse uniquement au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés. Par exemple, si vous avez perdu 3 points de vie à cause de blessures de combat, mais que vous avez gagné 2 points de vie plus tard pendant le tour, X peut être égal à 3 pour cette capacité.
 - Si un sort ou une capacité établit le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, ce joueur gagne ou perd la quantité appropriée de points de vie. Par exemple, si votre total de points de vie est 20 et qu'un effet établit votre total de points de vie à 15, vous avez perdu 5 points de vie.
-

Mutation du Chaos

{3} {U} {R}

Éphémère

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, met cette carte sur le champ de bataille, puis met et le reste au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- L'expression « créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents » signifie que deux cibles ne peuvent pas être contrôlées par le même joueur.
-

Nexos

{1}{G}

Créature : humain et tyranide et conseiller

2/2

Coordinateur stratégique — Les terrains de base que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour des coûts qui contiennent {X}. »

- Un « coût qui contient {X} » peut être le coût total d'un sort, le coût d'une capacité activée, un coût pour une action spéciale ou un coût que vous devez payer comme partie de la résolution d'un sort ou d'une capacité (comme celui de la Condescendance). Le coût total d'un sort inclut son coût de mana (imprimé dans le coin supérieur droit de la carte) ou son coût alternatif (comme le flashback), ainsi que les coûts supplémentaires (comme le kick). Si vous pouvez dépenser du mana, c'est un coût. Si ce coût inclut le symbole {X}, vous pouvez dépenser le mana généré par la capacité accordée pour ce coût.
 - Vous pouvez dépenser le mana généré par la capacité accordée sur n'importe quelle partie d'un coût qui contient {X}. Vous n'êtes pas limité à le dépenser uniquement sur la partie {X}.
 - Vous pouvez dépenser le mana généré par la capacité accordée sur un coût qui inclut {X} même si vous avez choisi un X de 0, ou si la carte spécifie que vous ne pouvez dépenser que du mana coloré pour X. (Vous devrez dépenser le {C}{C} sur une partie différente de ce coût, bien sûr.)
 - Vous n'êtes pas contraint de dépenser tout le mana sur le même coût.
-

Neyam Shai Murad

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et gremlin

3/3

Libre-marchand — À chaque fois que Neyam Shai Murad inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez faire que ce joueur renvoie une carte de permanent ciblée depuis son cimetière dans sa main. Si vous faites ainsi, ce joueur choisit une carte de permanent dans votre cimetière, puis vous la mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Vous choisissez la carte ciblée dans le cimetière de votre adversaire au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile. Cet adversaire choisit la carte dans votre cimetière au moment où la capacité se résout.
 - Si la carte dans le cimetière de votre adversaire n'est pas une cible légale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle est retirée de la pile et votre adversaire ne choisit pas de carte de permanent dans votre cimetière.
-

Nuée de scarabées Canoptek

{4}

Créature-artefact : insecte

1/1

Vol

Mandibules — Quand la Nuée de scarabées Canoptek arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte d'artefact ou de terrain exilée de cette manière, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Insecte avec le vol.

- Si une carte exilée est à la fois une carte d'artefact et une carte de terrain, vous créez un seul jeton, pas deux.
-

Nuée de termagants

{X}{G}

Créature : tyranide

0/0

Voracité (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs $+1/+1$ sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive sur le champ de bataille.)

Frénésie de mort — Quand la Nuée de termagants meurt, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Tyranide égal à la force de la Nuée de termagants.

- Utilisez la force de la Nuée de termagants au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer le nombre de jetons que vous créez.
 - Voir aussi « Nouvelle capacité mot-clé : voracité » dans la section NOTES GÉNÉRALES.
-

Ombre dans le Warp

{1}{R}{G}

Enchantement

Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, l'Ombre dans le Warp inflige 2 blessures à ce joueur.

- La première et la dernière capacité de l'Ombre dans le Warp prend en compte les sorts lancés avant qu'elle ne soit sur le champ de bataille. Par exemple, si un adversaire a lancé un sort non-créature avant qu'elle ne soit sur le champ de bataille, puis qu'il lance un sort non-créature après qu'elle a été mise sur le champ de bataille, la deuxième capacité de l'Ombre dans le Warp ne se déclenche pas parce que c'est le deuxième sort non-créature qu'il a lancé ce tour-là.
-

Orbe de Résurrection

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée a le lien de vie.

À chaque fois que la créature équipée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Équipement {4} ({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- La capacité déclenchée de l'Orbe de Résurrection crée une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la prochaine étape de fin. Elle se déclenche même si l'Orbe de Résurrection n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.

Patriarche Genestealer

{4} {U}

Créature : tyranide

4/4

Baiser du Genestealer — À chaque fois que le Patriarche Genestealer attaque, mettez un marqueur « infection » sur une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

Enfants du culte — À chaque fois qu'une créature avec un marqueur « infection » sur elle meurt, vous créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un tyranide en plus de ses autres types.

- Le jeton copie la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existe dans le cimetière.
 - Si vous contrôlez plus d'un Patriarche Genestealer au moment où une créature avec un marqueur « infection » sur elle meurt, la capacité de chacun se déclenche, et vous créez autant de jetons qu'il y en a des copies.
 - Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient 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 la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.
 - Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton 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 fonctionnent aussi.
-

Plague Drone

{3} {B}

Créature : démon

3/3

Vol

Mouche à peste — Si un adversaire devait gagner des points de vie, ce joueur perd autant de points de vie à la place.

- Si plus d'un effet de remplacement essaie de s'appliquer à un événement de gain de points de vie, le joueur qui gagnerait des points de vie choisit l'ordre dans lequel ils s'appliquent. Par exemple, un joueur qui contrôle les Archives d'Alhammarret et doit gagner 3 points de vie pendant que le Plague Drone est sur le champ de bataille peut choisir de doubler ces 3 points de vie ; il gagne alors 6 points de vie et perd 6 points de vie. Le joueur peut aussi choisir d'appliquer le Plague Drone en premier, transformant le « gagnez 3 points de vie » en « perdez 3 points de vie ». Les Archives d'Alhammarret ne s'appliqueraient alors pas.
- Avoir plus d'un Plague Drone sur le champ de bataille n'a pas d'effet remarquable sur le gain de points de vie. Une fois que l'effet d'un Plague Drone s'applique, il n'y a plus de gain de points de vie auquel les autres peuvent s'appliquer.

Que brûle la galaxie

{X} {5} {R}

Rituel

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez 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.)

Que brûle la galaxie inflige X plus 2 blessures à chaque créature qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

- Si le sort que vous lancez avec la capacité de cascade est une créature, il sera arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci quand Que brûle la galaxie se résoudra et il ne subira pas de blessures de l'effet de Que brûle la galaxie.

Rosette inquisitoriale

{2}

Artefact : équipement

Agents de l'Inquisition — À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Astartes et Guerrier avec la vigilance, attaquant. Puis les créatures attaquant acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

Équipement {3} ({3}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Pour la capacité déclenchée, vous déclarez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la créature équipée attaque.

- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclencheront pas.
-

Sloppity Bilepiper

{3}{B}

Créature : démon

3/3

Cornepanse entraînante — {2}, {T}, sacrifiez une créature : Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci a la cascade. (*Quand vous lancez votre prochain sort de créature, 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.*)

- Au moment où la capacité activée du Sloppity Bilepiper se résout, elle crée un effet continu qui ne commence pas à s'appliquer avant que vous ne commenciez à lancer un sort de créature ce tour-ci. Il s'applique à ce sort et la durée de cet effet est le moment où l'objet a été mis sur la pile.
 - Si vous activez la capacité de plus d'un Sloppity Bilepiper (ou du même plusieurs fois) pendant le même tour, le prochain sort de créature que vous lancez aura autant d'occurrences de cascade, qui se déclencheront chacune séparément.
 - Voir aussi « Retour de capacité mot-clé : cascade » dans la section NOTES GÉNÉRALES.
-

Sœur hospitalière

{4}{W}{B}

Créature : humain et clerc

3/2

Medicus Ministorum — Quand la Sœur hospitalière arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Utilisez la valeur de mana de la carte au moment où elle a cessé d'exister dans le cimetière pour déterminer la quantité de points de vie que vous gagnez.
-

Sortie des nécropoles

{2} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez deux marqueurs « éon » sur la Sortie des nécropoles, puis meulez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « éon » sur elle.

Si vous deviez piocher une carte pendant que votre bibliothèque ne contient aucune carte, à la place renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous ne pouvez pas le faire, vous perdez la partie.

- Si un effet instruit un joueur de piocher plusieurs cartes, chacune de ces cartes est piochée indépendamment, et la deuxième capacité de la Sortie des nécropoles s'applique à chacune le cas échéant.
-

Space Marine Scout

{2} {W}

Créature : astartes et éclaireur

2/1

Initiative, vigilance

Positions cachées — Quand le Space Marine Scout arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- La capacité déclenchée du Space Marine Scout a une clause d'intervention « si », ce qui veut dire qu'elle vérifie si un adversaire contrôle plus de terrains que vous à la fois quand elle se déclenche et quand elle se résout. Si ce n'est pas vrai dans les deux cas, vous ne cherchez pas une carte de plaine dans votre bibliothèque.
-

Spectre Canoptek

{3}

Créature-artefact : apparition

2/1

Enveloppe spectrale — Le Spectre Canoptek ne peut pas être bloqué.

Éclaireur transdimensionnel — Quand le Spectre Canoptek inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {3} et le sacrifier. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base ayant le même nom qu'un terrain que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Le Spectre Canoptek a reçu une mise à jour de son texte Oracle pour clarifier que les deux terrains doivent avoir le même nom l'un que l'autre. Sa capacité déclenchée dit maintenant « Quand le Spectre Canoptek inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {3} et le sacrifier. Si vous faites ainsi, choisissez un terrain que vous contrôlez. Puis, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base ayant le même nom que le terrain choisi, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. »

Technomancien

{5} {B} {B}

Créature-artefact : nécron et sorcier

5/1

Quand le Technomancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature-artefact avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6.

- Les cartes de créature-artefact que vous choisissez ne doivent pas obligatoirement être des cartes que vous avez meulées. Vous pouvez choisir des cartes qui étaient déjà dans votre cimetière avant que vous ne meuliez.
- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est zéro.

Titan Reaver

{7}

Artefact : véhicule

10/10

Boucliers Void — Protection contre les valeurs de mana inférieures ou égale à 3

Éclateur Gatling — À chaque fois que le Titan Reaver attaque, il inflige 5 blessures à chaque adversaire.

Pilotage 4 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- Tant qu'un sort avec X dans son coût est sur la pile, sa valeur de mana prend en compte la valeur choisie de X. Le Titan Reaver peut être choisi comme cible pour Éclairer la nuit (qui a un coût de mana de {X} {R}) si X est supérieur ou égal à 3, par exemple, mais il ne peut pas être choisi comme cible pour Éclairer la nuit si X est 2, 1 ou 0.
- La capacité de protection signifie ce qui suit : - Le Titan Reaver ne peut pas être bloqué par des créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. - Le Titan Reaver ne peut pas être enchanté par des auras avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Il ne peut pas non plus être équipé par des équipements avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. - Le Titan Reaver ne peut pas être ciblé par des sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Il ne peut pas non plus être ciblé par des capacités de sources avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. - Toutes les blessures qui devraient être infligées au Titan Reaver par des sources avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 sont prévenues.

Toxicrene

{3} {G}

Créature : tyranide

2/4

Portée, contact mortel

Miasmes hypertoxiques — Tous les terrains ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et perdent toutes leurs autres capacités.

- Si un permanent a une capacité qui fait qu'il est lui-même un terrain, comme celle d'Ashaya, âme de la nature, cette capacité s'applique à lui même s'il perd cette capacité à cause de Toxicrene. La raison est que les effets de changement de type sont toujours appliqués avant les effets qui ajoutent ou retirent des capacités. Il aura quand même « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et perdra toutes ses autres capacités.

Trazyn l'Infini

{4} {B} {B}

Créature-artefact légendaire : nécron

4/6

Contact mortel

Galerie prismatique — Tant que Trazyn l'Infini est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes d'artefact de votre cimetière.

- Trazyn l'Infini n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte dans un cimetière fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version de Trazyn l'Infini de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom à Trazyn l'Infini à la place.

Triomphe de Sainte-Katherine

{4} {W}

Créature : humain et guerrier

5/5

Lien de vie

Praesidium Protectiva — Quand le Triomphe de Sainte-Katherine meurt, exilez-le et les six cartes du dessus de votre bibliothèque dans un tas face cachée. Si vous faites ainsi, mélangez ce tas et remettez-le au-dessus de votre bibliothèque.

Miracle {1} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Quand la première capacité du Triomphe de Sainte-Katherine se résout, elle exile autant de cartes appropriées que possible. Si vous ne pouvez pas exiler toutes ces cartes, ce qui peut arriver si vous avez moins de six cartes dans votre bibliothèque ou si le Triomphe de Sainte-Katherine n'est pas dans votre cimetière au moment où la capacité se résout, les cartes exilées ne sont pas mélangées et renvoyées dans votre bibliothèque. Elles restent exilées face cachée.

Trygon Prime

{2}{G}{U}

Créature : tyranide

4/4

Assaut souterrain — À chaque fois que le Trygon Prime attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une autre créature attaquante ciblée. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- « Cette créature » fait référence à l'autre créature attaquante ciblée. Cela ne fait pas référence au Trygon Prime, même si vous n'avez pas choisi de cible.

Tyranide Prime

{1}{G}{U}

Créature : tyranide

0/4

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Créature synapse — Les autres créatures que vous contrôlez ont l'évolution.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution ne tente de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les caractéristiques.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenchera la capacité d'évolution d'une créature 2/2.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
- Plusieurs occurrences de l'évolution se déclenchent séparément et, comme ci-dessus, la comparaison de caractéristiques a lieu séparément pour chacune d'elles au moment où elles essaient de se résoudre.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez

une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure et l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand le déclenchement de l'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.

Veneuse de Slaanesh

{3} {R}

Créature : démon

3/3

Célérité

Appas de Slaanesh — Chaque adversaire doit attaquer avec au moins une créature à chaque combat si possible.

- Si une créature ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple en étant engagée au moment où l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur commence ou en étant affectée par le « mal d'invocation »), cette créature n'est pas contrainte d'attaquer. Si aucune créature qu'un joueur contrôle ne peut attaquer, le prérequis de la Veneuse de Slaanesh n'a pas d'effet pendant ce combat. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
-

Vexilus Praetor

{3} {W}

Créature : custodes et guerrier

3/4

Flash

Vigilance

Égide de l'Empereur — les commandants que vous contrôlez ont la protection contre tout.

- La protection contre tout signifie que les commandants que vous contrôlez ne peuvent être la cible d'aucun sort ou capacité, qu'ils ne peuvent pas être bloqués, que rien ne peut leur être attaché, et que toutes les blessures qui devraient leur être infligées sont prévenues. Elles peuvent quand même être affectées d'autres manières (par exemple par Leur nom est la Mort).
-

Zéphyrin

{3} {W}

Créature : humain et guerrier

3/3

Escouade {2} (*En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez payer {2} autant de fois que vous le souhaitez. Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, créez autant de jetons qu'en sont des copies.*)

Vol, vigilance

Miracle {1} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Si vous lancez Zéphyrin pour son coût de miracle, vous pouvez également choisir de payer son coût d'escouade au moins une fois.

- Voir aussi « Nouvelle capacité mot-clé : escouade » et « Retour de capacité mot-clé : miracle » dans la section NOTES GÉNÉRALES.

{©2022 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, leurs logos, Magic et les symboles WUBRGCT sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. Non. RE 37 957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Space Marine, Nécron, Tyranide, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo d'aigle à deux têtes « Aquila », le logo Warhammer de « marteau ailé » et tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages associés et leurs apparences distinctives sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, déposés de façon variable dans le monde, et utilisés sous licence. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.