

***Magic: The Gathering — Commander* (édition 2015) Notes de publication**

Compilées par Matt Tabak, avec des contributions de Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson et Thijs van Ommen

Document modifié pour la dernière fois le samedi 31 juillet 2015

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. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur <http://company.wizards.com/contactus>.

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

La partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répond 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 la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là. Notamment, aucune des cartes ayant été publiées dans des produits de **Magic** précédents ne sont citées.

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'édition **Magic: The Gathering — Commander** (édition 2015) est composée de cinq Packs de jeu différents. Chaque Pack de jeu contient un deck avec 100 cartes plus une carte géante de commandant Premium. Ces cinq decks sont « Appel des esprits », « Prise de contrôle », « Pillage des tombes », « Participation au combat » et « Renfort des rangs ».

Date de sortie : 13 novembre 2015

Rendez-vous sur Wizards.com/Locator pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelles cartes et légalité de format

Il y a cinquante-six cartes dans les decks **Magic: The Gathering — Commander** (édition 2015) qui sont entièrement inédites dans le jeu **Magic**. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Commander, Vintage et Legacy uniquement. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard ou Modern.

Les autres cartes de cette extension sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d'une carte dans cette extension ne modifie pas sa légalité dans un format.

Pour plus d'informations sur les formats de **Magic**, visitez Magic.Wizards.com/Rules. Pour plus d'informations sur la légalité dans un certain format d'une carte spécifique, visitez Gatherer.Wizards.com, cherchez la carte et vérifiez l'onglet « Sets & Legality ».

Qu'est-ce que Commander ?

Créé et popularisé par les fans, Commander est un format amical dans lequel le deck de chaque joueur est commandé par la créature légendaire de son choix. Ce format est généralement joué en parties Free-for-All multijoueurs, 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 une créature légendaire choisie comme *commandant* du deck. Commander est aussi un format « Singleton » : autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.

Une liste des cartes interdites recommandée pour le format Commander est tenue par le comité des règles sur MTGCommander.net mais pas par Wizards of the Coast. Sur **Magic Online**, le format Commander suit cette liste de cartes interdites.

Utiliser votre commandant

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

* Votre commandant débute la partie dans la zone de commandement, une zone de jeu créée pour le format Commander qui est aussi utilisée pour les cartes **Magic** non-traditionnelles (y compris les cartes de plan, de machination et de conspiration) et les emblèmes créés par les planeswalkers. Les quatre-vingt-dix-neuf autres cartes sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.

* 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 que vous l'avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant cette partie.

* Si votre commandant doit être exilé ou mis dans votre main, votre cimetière ou votre bibliothèque d'où qu'il vienne, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement à la place.

L'*identité couleur* de votre commandant détermine quelles autres cartes vous pouvez utiliser dans votre deck.

L'identité couleur d'une carte inclut sa couleur, telle que définie par son coût de mana ou son indicateur de couleur, ainsi que les couleurs des symboles de mana coloré dans 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.

* En cours de partie, si du mana n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandant doit être ajouté à votre réserve, autant de mana incolore est ajouté à votre réserve à la place.

En plus des règles normales relatives aux conditions de victoire ou de défaite d'une 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 si le commandant est contrôlé par un autre joueur ou si les blessures de combat sont redirigées sur ce joueur.

Règle de mulligan alternative

La variante Commander utilise une règle de mulligan alternative : Chaque fois qu'un joueur déclare un mulligan, à la place de mélanger la totalité des cartes de sa main dans sa bibliothèque, ce joueur exile n'importe quel nombre de cartes de sa main. Ce joueur pioche ensuite un nombre de cartes égal au nombre de cartes qu'il a exilé de cette manière moins un. Une fois que le joueur garde une main de départ, il mélange toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière dans sa bibliothèque.

Quitter la partie

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 leur contrôle à un joueur différent (par exemple parce qu'ils sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur qui est parti), ils sont exilés.

Commandants géants

Chaque deck **Magic: The Gathering** — *Commander* (édition 2015) inclut une carte Premium géante qui correspond au commandant de ce deck. Cette carte est uniquement incluse pour votre plaisir et n'est pas nécessaire pour jouer en format Commander.

* Vous devez avoir la version traditionnelle de la carte **Magic** de votre commandant, même si vous utilisez la carte géante.

* Tant que votre commandant est dans une zone publique, comme la zone de commandement ou le champ de bataille, vous pouvez remplacer la carte **Magic** traditionnelle par sa version géante.

* Si votre commandant est dans une zone cachée, comme votre bibliothèque ou votre main, utilisez la carte **Magic** traditionnelle.

Thème : Marqueur « expérience »

Les cinq commandants de cette extension ont chacun une capacité qui vous donne des marqueurs « expérience » et une autre capacité qui fait référence au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

Ezuri, griffe du progrès

{2}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/3

À chaque fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

* Les marqueurs « expérience » sont le deuxième type de marqueur que peut recevoir un joueur, après « poison ».

* Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité d'Ezuri compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.

* Chaque pack de jeu contient une carte « Expérience » avec la suggestion : « Placez vos marqueurs "expérience" ici. » Il n'est pas obligatoire d'utiliser cette carte. Il s'agit simplement d'un endroit pratique pour placer vos marqueurs « expérience », qui peuvent être représentés par des dés, des billes de verre ou d'autres petits objets.

Nouvelle capacité : Myriade

La myriade est une nouvelle capacité déclenchée qui permet à une créature d'attaquer efficacement dans toutes les directions possibles.

Meneur de la meute

{5} {G} {G}

Créature : bête

8/6

Piétinement

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

Les règles officielles de la myriade sont les suivantes :

702.115. Myriade

702.115a La myriade est une capacité déclenchée qui peut également créer une capacité déclenchée à retardement. « Myriade » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Si vous mettez sur le champ de bataille au moins un jeton de cette manière, exilez les jetons à la fin du combat. »

702.115b Si une créature a plusieurs occurrences de myriade, chacune d'elles se déclenche séparément.

* Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.

* Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.

* Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.

* Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.

* Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.

* Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que la 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 auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* 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 [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

* Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

*** Cycle : « Confluences »

Cette édition inclut un cycle de sorts modaux qui vous permettent de choisir trois modes. Contrairement aux cartes modales précédentes, ces sorts vous permettent de choisir plusieurs fois le même mode.

Confluence misérable

{3}{B}{B}

Ephémère

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
- La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
- Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.

* Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. Chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.

* Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions d'une Confluence dans l'ordre où elles sont écrites. Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, supposons que vous choisissiez deux fois le premier mode de la Confluence misérable, une qui vous cible et une qui cible un autre joueur (dans cet ordre), et une fois le troisième mode. Quand la Confluence misérable se résout, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie, puis l'autre joueur fait de même, et la carte de créature ciblée est ensuite renvoyée dans votre main.

* Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout.

* Si une Confluence est copiée, l'effet qui crée la copie vous permettra généralement de choisir de nouvelles cibles pour la copie, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.

* Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de la Confluence, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Anya, ange impitoyable

{3}{R}{W}

Créature légendaire : ange

4/4

Vol

Anya, ange impitoyable gagne +3/+3 pour chaque adversaire dont le total de points de vie est inférieur à la moitié de son total de points de vie de départ.

Tant que le total de points de vie d'un adversaire est inférieur à la moitié de son total de points de vie de départ, Anya a l'indestructible.

* Les blessures infligées à Anya sont suivies même si Anya a l'indestructible. Par exemple, si Anya subit ce qui devrait être des blessures mortelles et qu'elle perd l'indestructible (par exemple parce que le total de points de vie de chaque adversaire est trop élevé), elle est détruite la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées. Cependant, la vérification qu'une créature ayant subi des blessures par une source avec le contact mortel est détruite n'a lieu que la première fois que les actions basées sur l'état sont effectuées après cet événement d'attribution de blessures.

* Si des blessures sont infligées à Anya et votre adversaire en même temps, Anya peut acquérir l'indestructible et/ou de l'endurance supplémentaire avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées. De même, si des blessures sont infligées à Anya par une source avec le lien de vie contrôlée par un adversaire, Anya peut perdre l'indestructible et/ou de l'endurance avant que les actions basées sur l'état ne soient vérifiées.

* Si le total de points de vie de départ d'un joueur est impair (Commander Vanguard ? Cool !), la moitié du total de points de vie de ce joueur est une fraction, et ce n'est pas un problème. Par exemple, si le total de points de vie de départ d'un adversaire est 41, la moitié de ce nombre est 20 ½. Si le total de points de vie de ce joueur est inférieur ou égal à 20, Anya aura l'indestructible.

Arjun, la flamme changeante

{4}{U}{R}

Créature légendaire : sphinx et sorcier

5/5

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez les cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix, et piochez ensuite autant de cartes.

* La capacité déclenchée d'Arjun se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* Après le déclenchement de la capacité d'Arjun, les joueurs peuvent lancer des éphémères et activer des capacités activées. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère en réponse, la capacité d'Arjun se déclenche à nouveau.

Augure des cadavres

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

4/2

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière du joueur ciblé.

* Vous choisissez le joueur ciblé au moment où la capacité va sur la pile, mais vous déterminez la valeur de X au moment où cette capacité se résout. Si vous vous ciblez vous-même et que l'Augure des cadavres est encore dans le cimetière, sa capacité le compte lui-même.

Bouquetin défricheur

{4}{G}{G}

Créature : chèvre

3/3

À chaque fois que le Bouquetin défricheur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

* La valeur de X est calculée au moment où la capacité du Bouquetin défricheur se résout. Notez que si vous attaquez avec deux Bouquetins défricheurs (et que vous ne contrôlez pas d'autres créatures), la première capacité à se résoudre donne à ces Bouquetins +3/+3. La deuxième leur donne ensuite +6/+6.

* Dans certaines situations inhabituelles, la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez peut être négative. C'est une mauvaise nouvelle pour vous. Par exemple, si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez quand la capacité se résout est -2, les créatures que vous contrôlez gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Capitaine de Kalemnée

{3}{W}{W}

Créature : géant et soldat

5/5

Vigilance

{5}{W}{W} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Capitaine de Kalemnée devient monstrueux, exilez tous les artefacts et tous les enchantements.

* Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si le Capitaine de Kalemnée est déjà monstrueux, la capacité activée ne fait rien.

* Monstrueux n'est pas une capacité que la créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

* Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.

Confluence ardente

{2}{R}{R}

Rituel

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.
- La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.
- Détruisez l'artefact ciblé.

* Si le premier ou le deuxième mode est choisi plusieurs fois, chacun de ces modes représente un événement d'attribution de blessures séparé. Par exemple, si votre adversaire lance une Confluence ardente en choisissant trois fois le deuxième mode et que vous contrôlez la Séraphine vigile (une créature avec la capacité « si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures »), vous subirez un total de 3 blessures.

Confluence verdoyante

{4}{G}{G}

Rituel

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
- Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez votre bibliothèque.

* Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de planeswalker ou de terrain.

Confluence vertueuse

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
- Exilez l'enchantement ciblé.
- Vous gagnez 5 points de vie.

* Si le troisième mode est choisi plusieurs fois, chacun de ces modes représente un événement de gain de points de vie séparé. Par exemple, si le troisième mode est choisi trois fois et que vous contrôlez Karlov du Conseil fantôme

(une créature avec la capacité « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantôme. »), la capacité de Karlov se déclenche trois fois, pour un total de six marqueurs +1/+1.

Confrontation miroir

{4} {U} {U}

Ephémère

Ne lancez la Confrontation miroir que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.

Pour chaque créature qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, bloquant cette créature. Exilez ces jetons à la fin du combat.

* Un jeton créé par la Confrontation miroir bloque la créature qu'il copie même si cette créature ne peut pas être bloquée ou qu'elle a une capacité qui empêcherait la créature-jeton de la bloquer (comme la menace ou la protection). C'est aussi vrai si la créature-jeton a une capacité qui l'empêcherait d'être déclarée comme bloqueur.

* Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille bloquant, ils n'ont jamais été déclarés comme bloqueurs. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature bloque ne se déclencheront pas. S'il y a des coûts associés au blocage d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.

* Si les jetons ne sont pas des créatures (par exemple parce que la créature attaquante était un terrain animé), ils arrivent sur le champ de bataille mais ils ne bloquent pas. Les créatures attaquantes qui n'étaient pas autrement bloquées resteront non-bloquées.

* La capacité déclenchée à retardement qui exile les jetons se déclenche à la fin du combat quoi qu'il arrive à la créature d'origine.

* Si la Confrontation miroir crée plus d'un jeton pour une créature attaquante donnée (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), chacun de ces jetons arrive sur le champ de bataille, bloquant la créature dont c'est la copie. Tous ces jetons sont exilés par la capacité déclenchée à retardement.

* Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dé engagée, 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.

* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.

* Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par la Confrontation miroir copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a mis le jeton sur le champ de bataille.

* 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 [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Crotale golgothien

{2} {G}

Créature :serpent

1/3

Contact mortel (*Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.*)

Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

* La capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Crotale golgothien cible uniquement la carte dans votre cimetière. Si cette carte est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité est contrecarrée et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune carte n'est renvoyée dans la main d'un joueur.

Cycle alimentaire d'Ezuri

{5} {G} {G} {G}

Rituel

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 verte Bête. Chacune de ces bêtes se bat contre une créature différente.

* Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités entre l'arrivée des bêtes sur le champ de bataille et le combat contre les autres créatures. Si les bêtes arrivant sur le champ de bataille déclenchent des capacités, ces capacités sont mises sur la pile après que le Cycle alimentaire d'Ezuri a fini de se résoudre.

* Vous choisissez quelle bête se bat contre quelle créature qu'un adversaire contrôle.

* Chaque occurrence de « se battre » a lieu en même temps.

* Si le Cycle alimentaire d'Ezuri crée plus d'un jeton pour une créature donnée (à cause d'un effet comme celui créé par la Saison de dédoublement), les jetons supplémentaires ne se battent pas contre une créature.

Daxos le Réparé

{1} {W} {B}

Créature légendaire : zombie et soldat

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez un marqueur « expérience ».

{1} {W} {B} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement blanche et noire Esprit. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. »

* La force et l'endurance des jetons changent en même temps que le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

* La capacité qui définit la force et l'endurance du jeton fait partie des valeurs copiables du jeton. Toute copie du jeton aura aussi cette capacité.

* Mettre sur le champ de bataille un jeton de créature-enchantement ne provoque pas le déclenchement de la première capacité de Daxos. D'un autre côté, les capacités de constellation se déclenchent à chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ; ces capacités se déclenchent donc.

Destinée synthétique

{4} {U} {U}

Éphémère

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez autant de cartes de créature, mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

* Les jetons de créature que vous exilez de cette manière comptent dans le nombre de cartes de créature que vous mettez sur le champ de bataille.

* Si vous mettez votre commandant dans la zone de commandement à la place de l'exiler, il compte quand même dans le nombre de cartes de créature que vous mettez sur le champ de bataille.

* Les cartes que vous exilez restent en exil. Elles ne font pas partie du groupe que vous mélangez dans votre bibliothèque.

* Les cartes de créature arrivent sur le champ de bataille simultanément.

* Si le nombre de créatures que vous exilez est supérieur au nombre de cartes de créature restant dans votre bibliothèque, vous révélez toute votre bibliothèque, vous mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature révélées de cette manière, puis vous mélangez votre bibliothèque.

* Si vous ne révélez pas de cartes non-créature de cette manière (par exemple parce que toutes les cartes de créature dont vous aviez besoin étaient au-dessus de votre bibliothèque), vous mélangez quand même votre bibliothèque.

Embusqueur illusoire

{4} {U}

Créature : chat et illusion

4/1

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

À chaque fois que l'Embusqueur illusoire subit des blessures, piochez autant de cartes.

* Les créatures peuvent subir plus de blessures que leur endurance. Si une source inflige 5 blessures à l'Embusqueur illusoire, vous piochez 5 cartes.

* Si l'Embusqueur illusoire bloque une créature avec le piétinement, le contrôleur de cette créature peut attribuer la quantité de blessures de son choix entre 1 et la force de cette créature à l'Embusqueur illusoire. Les blessures supplémentaires peuvent ne pas être attribuées au joueur défenseur.

Emprise du destin

{1} {W} {W}

Enchantement

Quand l'Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que l'Emprise du destin quitte le champ de bataille. (*Ces permanents sont renvoyés sous le contrôle de leurs propriétaires.*)

* Si l'Emprise du destin quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucun permanent non-terrain n'est exilé.

* Les auras attachées aux permanents non-terrain exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les permanents non-terrain exilés cesse d'exister.

* Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

* Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que l'Emprise du destin a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.

* Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de l'Emprise du destin quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Éveil du tyran céleste

{3} {R}

Enchantement

Quand une source qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures, sacrifiez l'Éveil du tyran céleste. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

* Si l'Éveil du tyran céleste n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité se résout, vous ne pouvez pas le sacrifier. Vous ne gagnez pas le dragon dans ce cas.

* L'Éveil du tyran céleste se déclenche une fois pour chaque source qu'un adversaire contrôle qui vous inflige des blessures, mais vous ne pouvez le sacrifier qu'une seule fois.

Exploratrice d'Oreskos

{1}{W}

Créature : chat et éclairé

2/2

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

* La valeur de X est déterminée au moment où la capacité déclenchée de l'Exploratrice d'Oreskos se résout.

* Si aucun joueur ne contrôle plus de terrains que vous, vous cherchez quand même et vous mélangez votre bibliothèque, mais vous ne pouvez pas trouver de cartes.

Fauche dans l'Æther

{4}{U}{U}

Éphémère

Acquérez le contrôle du sort ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour celui-ci. *(Si ce sort devient un permanent, il arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.)*

* La Fauche dans l'Æther peut cibler n'importe quel sort, même sans cible.

* Si vous acquérez le contrôle d'un sort d'éphémère ou de rituel, il est mis dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout.

* Vous pouvez changer n'importe laquelle des cibles du sort ou aucune. Si vous changez une cible, vous devez choisir une cible légale pour le sort. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez garder la même cible (même si elle est illégale). Notez que si vous aviez été choisi au départ comme « adversaire ciblé » d'un sort dont vous acquérez le contrôle avec la Fauche dans l'Æther, vous êtes maintenant une cible illégale car vous n'êtes pas votre propre adversaire.

* Les blessures de combat infligées par un commandant sont suivies sans s'intéresser à qui contrôlait le commandant au moment où il a infligé des blessures. Par exemple, supposons qu'un commandant inflige 10 blessures de combat à un joueur, quitte le champ de bataille, est relancé et que vous en acquérez le contrôle avec la Fauche dans l'Æther. S'il inflige encore 11 blessures de combat au même joueur, ce joueur perd la partie.

* Si vous acquérez le contrôle d'un sort de commandant, le propriétaire du commandant choisit de le mettre dans la zone de commandement s'il quitte plus tard le champ de bataille.

Flambeau du Commandement

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{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, le coût supplémentaire basé sur le nombre de fois que vous l'avez lancé depuis votre zone de commandement (parfois appelé « taxe de commandant ») ne s'applique pas.

* Si votre commandant n'est pas dans la zone de commandement (ou que vous ne jouez pas en Commander) au moment où la dernière capacité se résout, rien ne se passe.

Fracasseliane centaure

{3}{G}

Créature : plante et centaure

1/1

Piétinement

Le Fracasseliane centaure arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Fracasseliane centaure depuis votre cimetière dans votre main.

* Si le Fracasseliane centaure et une carte de terrain sont mis dans votre cimetière en même temps, la dernière capacité du Fracasseliane centaure se déclenche.

Gigantoplasme

{3}{U}

Créature : changeforme

0/0

Vous pouvez faire que le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {X} : Cette créature a une force et une endurance de base de X/X. »

* La capacité activée que le Gigantoplasme se donne à lui-même devient une partie de ses valeurs copiables. À moins que la capacité soit remplacée par un autre effet de copie, une créature qui est une copie du Gigantoplasme a cette capacité.

* Le Gigantoplasme copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, 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 Gigantoplasme n'est pas une créature (par exemple parce qu'il a copié un terrain qui était devenu temporairement une créature), vous pouvez quand même activer la capacité « {X} : Cette créature a une force et une endurance de base de X/X. » Cependant, cette capacité n'aura aucun effet et elle ne transformera pas le Gigantoplasme en créature.

* La capacité activée remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de base du Gigantoplasme à des valeurs spécifiques. Les autres effets établissant sa force et/ou son endurance de base qui commencent à s'appliquer après la résolution de la capacité (y compris ceux créés par des activations ultérieures de la capacité) remplacent l'effet de la capacité.

* Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance du Gigantoplasme, comme ceux de la Croissance gigantesque ou de l'Antenne glorieuse, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui affectent sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

* Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est 0. La capacité que le Gigantoplasme se donne à lui-même n'affecte pas un {X} dans son coût de mana.

* Si la créature choisie copie autre chose (par exemple si la créature choisie est un autre Gigantoplasme), le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie copiait (plus toute capacité qu'elle a acquise dans le cadre du processus de copie, le cas échéant).

* Si la créature choisie est un jeton, le Gigantoplasme 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 Gigantoplasme n'est pas un jeton, même s'il en copie un.

* Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Gigantoplasme 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 le Gigantoplasme 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.

* Vous pouvez choisir de ne rien copier. Le Gigantoplasme arrive alors sur le champ de bataille comme une créature 0/0 Changeforme, et il est probablement envoyé immédiatement au cimetière.

Griffe faucheuse

{5}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 0/0 noire Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Équipement {3}

* La capacité déclenchée de la Griffe faucheuse se déclenche et se résout après que les blessures de combat ont été infligées. Par exemple, si le jeton Germe inflige 1 blessure de combat à un joueur avec 10 points de vie, les blessures de combat réduisent le total de points de vie de ce joueur à 9. Puis la Griffe faucheuse fait perdre à ce joueur 5 points de vie, ce qui lui en laisse 4.

* Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

Héraut de la milice

{3} {W} {W}

Créature : ange

4/4

Vol, vigilance

Myriade (*À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.*)

* Les copies créées par la capacité de myriade arrivent sur le champ de bataille engagées même si elles ont la vigilance.

Karlov du Conseil fantôme

{W} {B}

Créature légendaire : esprit et conseiller

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantôme. {W} {B}, retirez six marqueurs +1/+1 de Karlov du Conseil fantôme : Exilez la créature ciblée.

* La capacité se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'un point de vie d'une créature attaquante avec le lien de vie ou de 4 de Fers de la foi.

* Une créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement unique vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Kaseto, archimage orochi

{1} {G} {U}

Créature légendaire : serpent et sorcier

2/2

{G} {U} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si cette créature est un serpent, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Une fois qu'une créature a été bloquée légalement, activer la capacité de Kaseto ciblant cette créature ne la fera pas devenir dégagée. Cependant, elle lui donnera +2/+2 si c'est un serpent.

Lame des égos

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée a la myriade. *(À chaque fois qu'elle attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)*

Équipement {4}

* Si une créature a plusieurs occurrences de myriade, chacune d'elles se déclenche séparément. Vous gagnez deux jetons par adversaire autre que le joueur défenseur.

* Si les jetons ne sont pas des créatures (par exemple parce que la créature équipée était un terrain animé), ils arrivent sur le champ de bataille mais ils n'attaquent pas. Vous exilez quand même ces jetons à la fin du combat.

Maîtrise de Mizzix

{3} {R}

Rituel

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maîtrise de Mizzix.

Surcharge {5} {R} {R} {R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée » par « chaque ».)*

* Si la Maîtrise de Mizzix a exilé plusieurs cartes, vous pouvez lancer les copies dans l'ordre de votre choix. La dernière copie que vous lancez est la première à se résoudre.

* Si vous ne lancez pas une des copies (par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible ou que vous ne souhaitez pas le faire), la copie cesse d'exister.

* La Maîtrise de Mizzix est encore sur la pile au moment où elle se résout. Si vous payez le coût de surcharge, la Maîtrise de Mizzix n'est pas copiée.

* Les copies sont créées et lancées pendant la résolution de la Maîtrise de Mizzix. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur le type de la copie sont ignorées. D'autres restrictions de jeu ne le sont pas (comme « Ne lancez [ce nom] que pendant le combat »).

* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

* Si la copie a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour sa valeur.

* Les cartes restent exilées quoi qu'il arrive aux copies.

Mazirek, nécroprêtre kraul

{3}{B}{G}

Créature légendaire : insecte et shaman

2/2

Vol

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Si un permanent est sacrifié pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la capacité de Mazirek se résout avant ce sort ou cette capacité. À l'inverse, si un permanent est sacrifié pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant que la capacité de Mazirek soit mise sur la pile.

* Mazirek lui-même ne permet pas à un joueur de sacrifier des permanents. Sa capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent à cause d'un autre sort, d'une autre capacité ou d'un coût instruisant le joueur de le faire.

* Une créature légendaire qui meurt à cause de la « règle de légende » n'est pas sacrifiée. C'est vrai aussi pour un planeswalker qui est affecté par la « règle d'unicité des planeswalkers ».

Meren du clan Nel Toth

{2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et shaman

3/4

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si le coût converti de mana de cette carte est inférieur ou égal au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

* Si Meren du clan Nel Toth quitte le champ de bataille en même temps que d'autres créatures que vous contrôlez meurent, sa première capacité se déclenchera pour chacune de ces créatures.

* Vous ne pouvez pas choisir de mettre la carte de créature dans votre main si son coût converti de mana est inférieur ou égal au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez au moment où la dernière capacité se résout.

* Si une carte de créature dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Mizzix de l'Izmagnus

{2}{U}{R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana supérieur au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

* Vous finissez de lancer un sort, y compris le paiement de ses coûts, avant le déclenchement de la première capacité de Mizzix. La capacité qui vous donne le marqueur « expérience » se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.

* La dernière capacité de Mizzix ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.

* La dernière capacité de Mizzix ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

* La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.

* Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X}{R} et que vous avez un marqueur « expérience », vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {4}{R} pour lancer le sort.

Pilleur des rêves

{5}{R}{R}

Créature : dragon

4/4

Vol

□ À chaque fois que le Pilleur des rêves inflige des blessures de combat à un joueur, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les cartes non-terrain exilées de cette manière.

* Les cartes sont exilées face visible.

* Lancer une carte de cette manière suit les règles normales pour lancer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si l'une des cartes est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, elle va dans votre cimetière quand elle se résout ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retourne pas en exil.

* Toute carte que vous ne lancez pas reste exilée.

* Exiler toutes les cartes de votre bibliothèque de cette manière ne vous fait pas perdre la partie. Vous ne perdez que si vous essayez de piocher une carte dans une bibliothèque vide.

Plaie de Nel Toth

{5} {B} {B}

Créature : zombie et dragon

6/6

Vol

Vous pouvez lancer la Plaie de Nel Toth depuis votre cimetière en payant {B} {B} et en sacrifiant deux créatures à la place de payer son coût de mana.

* Lancer la Plaie de Nel Toth depuis votre cimetière en payant son coût alternatif ne change pas le moment où vous pouvez la lancer. Vous pouvez uniquement la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un sort de créature.

* Si vous lancez la Plaie de Nel Toth depuis votre cimetière, c'est un sort et il peut être contrecarré.

* Aussitôt que vous commencez à lancer la Plaie de Nel Toth depuis votre cimetière, elle va sur la pile. À ce moment du jeu, il est trop tard pour qu'un adversaire vous empêche de la lancer en la retirant de votre cimetière. Il est également trop tard pour que les joueurs essaient de détruire les créatures que vous sacrifiez pour payer le sort.

Protectrice du bastion

{2} {W}

Créature : humain et soldat

3/3

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont l'indestructible.

* La capacité de la Protectrice du bastion s'applique à n'importe quelle créature Commandant que vous contrôlez, qu'elle vous appartienne ou non.

* La capacité de la Protectrice du bastion ne s'applique pas aux commandants qui ne sont pas actuellement des créatures.

Recouvreuse de l'aube

{4} {W} {W}

Créature : ange

5/5

Vol

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature dans le cimetière d'un adversaire, puis ce joueur choisit une carte de créature dans votre cimetière. Vous pouvez renvoyer ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

* Si un adversaire a une carte de créature dans son cimetière au moment où la capacité de la Recouvreuse de l'aube se résout, vous devez choisir une de ces cartes. Vous ne pouvez pas choisir un adversaire différent sans carte de créature dans son cimetière pour éviter de renvoyer une de ces cartes.

* S'il n'y a pas de carte de créature dans le cimetière d'un adversaire au moment où la capacité de la Recouvreuse de l'aube se résout, vous avez quand même l'option de renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière. Vous choisissez quel adversaire choisit une carte de créature dans votre cimetière.

Recrutement effroyable

{X} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

* Si une carte de créature a une capacité qui remplace le passage au cimetière par un déplacement autre part « à la place », cette carte ne compte pas dans le nombre de zombies que vous gagnez. À l'inverse, les cartes de créature avec une capacité déclenchée qui les retire du cimetière quand elles y sont mises depuis n'importe où (ou votre bibliothèque) comptent dans ce nombre.

Rituel de l'orage en furie

{3} {R} {R}

Enchantement

Les créatures nommées Furie d'éclairs ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met sur le champ de bataille un jeton de créature 5/1 rouge Élémental appelé Furie d'éclairs. Il a le piétinement, la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. »

* Si le Rituel de l'orage en furie quitte le champ de bataille avant que les attaquants ne soient déclarés, les créatures appelées Furie d'éclairs peuvent vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

Salve météoritique

{X} {R} {R} {R}

Rituel

La Salve météoritique inflige 4 blessures à chacune des X cibles, créatures et/ou joueurs.

* La Salve météoritique ne peut pas cibler la même créature ou le même joueur plus d'une fois.

* La Salve météoritique ne peut pas infliger des blessures à la fois à un joueur et à un planeswalker contrôlé par ce joueur de cette manière. La Salve météoritique ne peut pas non plus infliger des blessures à plus d'un planeswalker contrôlé par le même joueur de cette manière.

* Si certaines des cibles de la Salve météoritique, mais pas toutes, sont devenues illégales au moment où elle tente de se résoudre, elle inflige des blessures aux cibles légales restantes. Les cibles illégales ne sont pas affectées.

Sceau du Pacte des Guildes

{5}

Artefact

Au moment où le Sceau du Pacte des Guildes arrive sur le champ de bataille, choisissez deux couleurs.

Chaque sort que vous lancez coûte {1} de moins à lancer pour chacune des couleurs choisies qu'il a.

* Vous devez choisir deux couleurs différentes.

* La dernière capacité du Sceau du Pacte des Guildes ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.

* La dernière capacité du Sceau du Pacte des Guildes ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.

* S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.

* La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts d'évocation.

* Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {X}{R}{G} et que vous avez choisi rouge et vert, vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {3}{R}{G} pour lancer le sort.

Tempête mortelle

{4}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

* Les créatures qui ne sont pas détruites de cette manière (par exemple parce qu'elles se sont régénérées ou qu'elles ont l'indestructible) ne comptent pas dans la perte de points de vie.

Thrinax hématospore

{2}{G}{G}

Créature : lézard

2/2

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. *Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Thrinax hématospore.

* Si le Thrinax hématospore arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures que vous contrôlez, ces créatures ne gagnent pas de marqueurs +1/+1 supplémentaires de la dernière capacité du Thrinax hématospore. Ces créatures ne peuvent pas non plus être dévorées par le Thrinax hématospore.

Tourment de Daxos

{3}{B}

Enchantement

Constellation — À chaque fois que le Tourment de Daxos ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tourment de Daxos devient une créature 5/5 Démon avec le vol et la célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

* Bien que le Tourment de Daxos devienne une créature après qu'il est arrivé sur le champ de bataille, il n'arrive pas comme une créature. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclencheront pas.

* Si la capacité déclenchée se résout pendant que le Tourment de Daxos est déjà une créature, cette capacité remplace tout effet qui établit sa force et son endurance à une valeur spécifique. Les effets qui modifient la force et l'endurance sans les établir directement à une valeur spécifique continuent de s'appliquer.

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvain

4/5

Flash (*Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.*)

Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures que le joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

* La dernière capacité du Vigile grand chêne cible uniquement le joueur, pas les créatures. Par exemple, les créatures avec le linceul que ce joueur contrôle sont affectées.

* Les créatures contrôlées par le joueur qui sont déjà dégagées gagnent seulement +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Voleuse de sang

{4} {B} {B}

Créature : vampire

1/1

Vol

Au moment où la Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille, retirez tous les marqueurs de tous les permanents. La Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur retiré de cette manière.

* Les marqueurs « expérience » ne sont pas retirés des joueurs de cette manière, mais les marqueurs « loyauté » sont retirés des planeswalkers.

* Si plus d'une Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille en même temps, vous pouvez appliquer l'effet de remplacement d'une d'entre elles. Celle-ci arrivera sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires à cause de sa propre capacité et les autres, non.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander, Magic et Magic Online sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2015 Wizards.