

***Magic: The Gathering — Commander* (édition 2016) Notes de publication**

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

Document modifié pour la dernière fois le 19 septembre 2016

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.

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'édition **Magic: The Gathering — Commander** (édition 2016) 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. Les cinq decks sont « Soulèvement entropique », « Hostilité ouverte », « Unité vigoureuse », « Propagation de létalité » et « Supériorité créatrice ».

Date de sortie : 11 novembre 2016

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 2016) qui sont entièrement inédites dans le jeu **Magic**. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Commander, Vintage et Legacy. 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 : le *commandant* du joueur. 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 son commandant. 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.

Utiliser votre commandant

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

* Votre commandant commence la partie dans une zone de jeu séparée appelée *zone de commandement*. Les 99 autres cartes sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.

* Tant que votre commandant est dans la zone de commandement, ses capacités n'affectent pas la partie à moins qu'elles ne l'indiquent spécifiquement.

* Vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement. Chaque fois que vous le faites, il coûte {2} de plus à lancer pour chaque fois que vous l'avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant la 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.

* Un terrain avec un type de terrain de base ne peut pas être inclus dans votre deck si la capacité de mana intrinsèque de ce type de terrain de base génère une couleur de mana en dehors de votre identité couleur.

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

* Les joueurs doivent noter les blessures de combat qui leur sont infligées par chaque commandant au cours de la partie.

* Cette règle inclut le propre commandant du joueur, qui peut aussi infliger des blessures de combat à son propriétaire si le commandant est contrôlé par un autre joueur ou si ses blessures de combat sont redirigées sur ce joueur.

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 2016) inclut une carte Premium géante qui correspond au commandant quadricolore 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.

Nouvelle capacité : partenariat

Votre commandant se sent terriblement seul dans la zone de commandement. Grâce au mot-clé de partenariat, vous pouvez avoir deux commandants œuvrant de concert pour diriger vos troupes.

Akiri, élingueuse de filins

{R}{W}

Créature légendaire : kor et soldat et allié

0/3

Initiative, vigilance

Akiri, élingueuse de filins gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

Silas Renn, expert chercheur

{1}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : humain

2/2

Contact mortel

À chaque fois que Silas Renn, expert chercheur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

Les règles officielles du partenariat sont les suivantes :

702.123. Partenariat

702.123a Le partenariat est une capacité qui modifie les règles de construction de deck du format Commander (voir règle 903) et fonctionne avant le début de la partie. Vous pouvez désigner deux cartes de créature légendaire comme votre commandant au lieu d'une si chacune d'elles a le partenariat.

702.123b Votre deck doit contenir exactement 100 cartes, y compris ses deux commandants. Les deux commandants commencent la partie dans la zone de commandement.

702.123c Une règle ou un effet qui fait référence à l'identité couleur de votre commandant fait référence aux identités couleur combinées de vos deux commandants. Voir règle 903.4.

702.123d Les deux commandants fonctionnent indépendamment hormis pour déterminer l'identité couleur de votre deck. Quand vous lancez un commandant avec le partenariat, ignorez le nombre de fois que votre autre commandant a été lancé. Quand vous déterminez si un joueur a subi au moins 21 blessures de combat du même commandant, tenez compte des blessures de chacun de vos commandants séparément. Voir règle 903.11a.

702.123e Si un effet fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, il fait référence à l'un ou l'autre. Si un effet vous oblige à agir sur votre commandant et qu'il pourrait affecter les deux, vous choisissez celui auquel il fait référence au moment où l'effet est appliqué.

* Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Akiri et Silas Renn sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le blanc, le bleu, le noir et le rouge dans leur identité couleur, mais pas le vert.

* Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.

* Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.

* Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures de combat d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.

* Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.

Nouvelle capacité : témérité

Certains joueurs rencontrent des difficultés quand ils sont cernés de toutes parts par leurs ennemis, mais d'autres s'épanouissent dans cette situation. Plus vous affrontez d'adversaires, moins vous payez pour les sorts qui ont le mot-clé témérité.

Expiration sublime

{6} {W}

Rituel

Témérité (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)

Détruisez toutes les créatures.

Les règles officielles de la témérité sont les suivantes :

702.124 Témérité

702.124a La témérité est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort qui l'a est sur la pile. Témérité signifie « Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire que vous avez ».

702.124b Les joueurs qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de vos adversaires.

702.124c Si un sort a plusieurs occurrences de témérité, chacune d'elles s'applique.

* Faire en sorte qu'un adversaire perde la partie après que vous avez annoncé que vous lancez un sort avec la témérité et déterminé son coût total ne vous fera pas payer plus de mana.

* Les effets qui réduisent ce que vous payez pour lancer un sort n'affecteront pas son coût converti de mana. Le coût converti de mana de l'Expiration sublime est 7 quel que soit le nombre de vos adversaires ou la quantité de mana que vous avez dépensé pour la lancer.

Retour de capacité : Recyclage de terrain de base

Quand votre commandant exige quatre couleurs de mana, piocher les bons terrains peut s'avérer difficile. Les cartes avec la capacité de recyclage de terrain de base peuvent être défaussées pour trouver exactement le terrain de base dont vous avez besoin.

Route migratoire

{3}{W}{U}

Rituel

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2} (*{2}*, *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.*)

* Vous ne choisissez pas le type de carte de terrain de base que vous trouverez avant d'effectuer la recherche. Une fois que vous avez choisi dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, vous la révélez, vous la mettez dans votre main et vous mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Le recyclage de terrain de base est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de terrain de base. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de terrain de base.

* Le recyclage de terrain de base est une capacité activée. Les effets qui interagissent avec les capacités activées (comme l'Asphyxie ou les Anneaux des Clairâtres) interagissent avec le recyclage de terrain de base. Les effets qui interagissent avec les sorts (comme la Négation ou la Révocation) ne le font pas.

* Vous pouvez choisir de ne pas trouver une carte de terrain de base, même s'il y en a une dans votre bibliothèque.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Ancienne excavation

{2}{U}{B}

Éphémère

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.

Recyclage de terrain de base {2} (*{2}*, *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.*)

* Le nombre de cartes dans votre main est compté uniquement au moment où l'Ancienne excavation se résout. L'Ancienne excavation est sur la pile à ce moment-là, par conséquent, elle n'est pas comptée.

* Le nombre de carte piochées de cette manière n'est peut-être pas égal au nombre de cartes dans votre main (par exemple, si vous appliquez la capacité de dragage du Nécroplasma à la place de piocher une de ces cartes). Le nombre de cartes que vous avez effectivement piochées est ce qui détermine le nombre de cartes dont vous vous défaites.

Artisans færies

{3}{U}

Créature : peuple fée et artificier

2/2

Vol

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Exilez ensuite tous les autres jetons créés par les Artisans færies.

* Si vous contrôlez plusieurs Artisans færies, la capacité de chacun d'eux n'exile que les jetons créés par la capacité de ces Artisans færies spécifiques.

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

* Le jeton est un artefact en plus de ses autres types. C'est une valeur copiable du jeton que d'autres effets peuvent copier.

* Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

* Si le permanent copié copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce permanent copiait.

* Si le permanent copié par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenchera quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

* Une créature-jeton qui est une copie du commandant d'un joueur n'est pas un commandant.

Atraxa, voix des praetors

{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : ange et horreur

4/4

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie

Au début de votre étape de fin, proliférez. *(Vous choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis vous leur donnez à chacun un autre marqueur d'une sorte déjà présente.)*

* Au moment où vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a des marqueurs, y compris vous.

* Vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir de cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles, comme les cartes en suspension ou un Orage d'éclairs sur la pile.

* Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.

* Si un joueur ou un permanent choisi de cette manière a plusieurs types de marqueurs sur lui, un seul nouveau marqueur est donné. Vous choisissez le type de marqueur à donner à ce permanent ou à ce joueur au moment où vous proliférez.

* Les joueurs peuvent répondre au sort ou à la capacité dont l'effet inclut la prolifération. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commencent à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

* Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. Il n'y aura pas de marqueurs de l'autre sorte à mettre sur elle au moment où vous proliférez.

Automate de l'armurerie

{3}

Créature-artefact : construction

2/2

À chaque fois que l'Automate de l'armurerie arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'équipements ciblés. (*Le contrôle de l'équipement ne change pas.*)

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

* Vous pouvez choisir de ne pas cibler d'équipement si vous ne voulez pas en attacher à l'Automate de l'armurerie. Comme la capacité est optionnelle, vous n'êtes pas non plus obligé d'attacher l'équipement qu'elle cible au moment où vous résolvez la capacité. Cependant, vous devez attacher tous les équipements ciblés ou n'en attacher aucun.

* La capacité de l'Automate de l'armurerie peut faire qu'un équipement contrôlé par un joueur soit attaché à une créature contrôlée par un autre joueur. Le contrôleur de l'équipement peut payer le coût d'équipement pour le déplacer sur une créature qu'il contrôle, mais uniquement à tout moment où il pourrait lancer un rituel. Le contrôleur de l'Automate de l'armurerie ne peut pas payer le coût d'équipement pour déplacer un équipement qu'il ne contrôle pas.

* Si un équipement qu'un adversaire contrôle est attaché à une créature que vous contrôlez, toute capacité de cet équipement qui dit « vous » fait référence à cet adversaire. Cependant, si l'équipement dit que la créature équipée a une capacité, le mot « vous » dans cette capacité fait référence à vous, le contrôleur de la créature.

* Si l'Automate de l'armurerie quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, rien n'arrive aux équipements qu'il ciblait. S'ils étaient déjà attachés à d'autres créatures, ils restent attachés à ces créatures.

* Une capacité d'un équipement qui se déclenche « à chaque fois que la créature équipée attaque » se déclenche uniquement si l'équipement était attaché à une créature au moment où cette créature a été déclarée comme attaquant, et toute référence à « cette créature » dans l'effet fait référence à la créature à laquelle l'équipement était attaché quand la capacité s'est déclenchée.

Avoquiste d'Orzhov

{2} {W}

Créature : humain et conseiller

1/4

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

* Pendant la résolution de la capacité de l'Avoquiste d'Orzhov, vous choisissez une créature que vous contrôlez ou choisissez de ne pas mettre de marqueurs sur une créature, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Chaque joueur connaîtra le choix des joueurs qui auront choisi avant lui. Puis, simultanément, chaque joueur qui a choisi une créature met deux marqueurs +1/+1 sur la créature qu'il a choisie.

* La capacité de l'Avoquiste d'Orzhov ne cible pas les créatures qui reçoivent les marqueurs +1/+1. Leurs contrôleurs les choisissent au moment où la capacité se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre leurs choix et le placement des marqueurs +1/+1.

* Si un joueur choisit d'accepter le cadeau de l'Avoquiste d'Orzhov, ce joueur ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez avec des créatures pendant son tour suivant, même avec des créatures qui n'étaient pas sur le champ de bataille au moment où la capacité de l'Avoquiste d'Orzhov s'est résolue.

* L'effet de l'Avoquiste d'Orzhov empêche les créatures de vous attaquer même si l'Avoquiste d'Orzhov quitte le champ de bataille, si la créature qui a reçu des marqueurs n'est plus sur le champ de bataille, ou si un effet a déplacé ces marqueurs de la créature qui les a reçus et les a mis sur une autre créature.

Braisecorne chargeur

{3}{R}

Créature : élémental et bovidé

4/2

Célérité

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si aucune créature n'a attaqué ce tour-ci, mettez un marqueur « furie » sur le Braisecorne chargeur. Ensuite, le Braisecorne chargeur inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « furie » sur lui à ce joueur.

* La capacité déclenchée du Braisecorne chargeur ne se déclenche pas du tout si une créature a attaqué ce tour-ci. Il ne gagne pas de marqueur « furie » et n'inflige pas de blessures.

* La capacité déclenchée du Braisecorne chargeur se déclenche au début de l'étape de fin de chaque joueur si aucune créature n'a attaqué, y compris les vôtres, et même s'il n'était pas sur le champ de bataille pendant le combat.

* Si le Braisecorne chargeur quitte le champ de bataille en réponse à sa capacité déclenchée, il ne gagne pas de nouveau marqueur « furie », mais il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « furie » qu'il avait avant de quitter le champ de bataille.

* Si un joueur perd la partie pendant son propre tour, le tour continue jusqu'au bout. Si aucune créature n'a attaqué, le Braisecorne chargeur gagne un marqueur « furie » bien qu'il n'inflige aucune blessure à un joueur.

Breya, forgeuse d'étherium

{W}{U}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : humain

4/4

Quand Breya, forgeuse d'étherium arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

{2}, sacrifiez deux artefacts : Choisissez l'un —

- Breya inflige 3 blessures au joueur ciblé.
- La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

- Vous gagnez 5 points de vie.

- * Vous choisissez quel mode vous utilisez au moment où vous activez la capacité.

- * Vous pouvez sacrifier deux artefacts que vous contrôlez de votre choix pour payer le coût de la capacité de Brea, y compris Brea elle-même.

Bruse Tarl, berger rustre

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et allié

3/3

À chaque fois que Bruse Tarl, berger rustre arrive sur le champ de bataille ou attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

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

Casse-fiole la redoutable

{1} {B} {R}

Créature légendaire : goblin et berserker

2/3

À chaque fois vous lancez votre premier sort chaque tour, Casse-fiole la redoutable inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce sort à un adversaire choisi au hasard.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

- * La capacité déclenchée de Casse-fiole se déclenche quand vous lancez votre premier sort à chaque tour, quel que soit le joueur dont c'est le tour.

- * Casse-fiole doit être sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre premier sort. Si ce sort fait que Casse-fiole quitte le champ de bataille en tant que coût supplémentaire pour le lancer, la capacité de Casse-fiole ne peut pas se déclencher. Si ce sort est Casse-fiole elle-même, la capacité de Casse-fiole ne peut pas se déclencher.

- * Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

- * La capacité déclenchée de Casse-fiole se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. * Si la capacité de Casse-fiole se résout et que le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré, utilisez le coût converti de mana de ce sort au moment où il a quitté la pile pour déterminer combien de blessures sont infligées.

- * L'adversaire devant subir les blessures est choisi au hasard pendant que la capacité déclenchée se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où le joueur est choisi et celui où les blessures lui sont infligées.

Divertissement cruel

{6} {B}

Rituel

Choisissez un joueur ciblé et un autre joueur ciblé. Le premier joueur contrôle le deuxième pendant le prochain tour du deuxième joueur, et le deuxième joueur contrôle le premier pendant le prochain tour du premier joueur.

- * Le contrôleur du Divertissement cruel peut être une de ses cibles, même si c'est moins divertissant de cette manière.

- * Si un joueur perd la partie avant de contrôler l'autre joueur, l'autre joueur joue son tour normalement.
- * Le joueur contrôleur ne peut pas faire concéder la partie au joueur qui est contrôlé. Un joueur peut choisir de concéder à tout moment, même pendant qu'il est sous le contrôle d'un autre joueur.
- * Le joueur qui est contrôlé est toujours le joueur actif pendant son tour.
- * Pendant qu'il contrôle un autre joueur, le joueur contrôleur continue de faire ses propres choix et de prendre ses propres décisions.
- * Pendant qu'il contrôle un autre joueur, le joueur contrôleur peut voir toutes les cartes que le joueur contrôlé peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes de la main de ce joueur, les cartes face cachée qu'il contrôle, et toutes les cartes de sa bibliothèque qu'il peut regarder.
- * Pendant qu'il contrôle un autre joueur, le joueur contrôleur fait tous les choix et prend toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.
- * Le joueur contrôleur ne peut ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : il ne peut rien faire que le joueur contrôlé ne pourrait normalement faire. Il ne peut pas faire de choix ni prendre de décisions arbitraires pour ce joueur qui ne sont pas exigées par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, et ainsi de suite. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur contrôlé devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur contrôlé ne devait pas prendre de décision, le joueur contrôleur ne peut pas non plus prendre de décision à sa place.
- * Le joueur contrôleur ne peut pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour le joueur contrôlé concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
- * Le joueur contrôleur contrôle uniquement le joueur. Il ne contrôle aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
- * Le joueur contrôleur ne peut utiliser que les ressources du joueur contrôlé (cartes, mana et ainsi de suite) pour payer des coûts pour ce joueur ; le joueur contrôleur ne peut pas utiliser ses propres ressources pour payer des coûts pour le joueur contrôlé. De même, le joueur contrôleur ne peut pas dépenser les ressources du joueur contrôlé pour ses propres coûts.
- * Si un joueur qui devait être contrôlé passe son prochain tour, l'autre joueur contrôlera le tour suivant que le joueur affecté jouera.
- * En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne.
- * Contrôler un joueur ne permet pas au joueur contrôleur de regarder la réserve du joueur contrôlé. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, le joueur contrôleur ne peut pas faire que ce joueur choisisse une carte.

Écuyère dévouée

{3}{W}

Créature : humain et soldat

1/1

Flash

Quand l'Écuyère dévouée arrive sur le champ de bataille, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

À chaque fois que des blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Écuyère dévouée.

* La première capacité déclenchée de l'Écuyère dévouée prévient toutes les blessures qui vous seraient infligées ce tour-ci après que la capacité déclenchée s'est résolue, même si l'Écuyère dévouée quitte le champ de bataille.

* La deuxième capacité déclenchée de l'Écuyère dévouée ne se déclenche que quand des blessures sont prévenues par l'effet de sa première capacité déclenchée. Tout effet qui utilise le mot « prévenir » provoquera son déclenchement.

* Si un effet de prévention s'applique à des blessures qui vous seraient infligées pendant que vous contrôlez un planeswalker, vous choisissez d'appliquer cet effet de prévention avant ou après l'effet de redirection du planeswalker. Si vous appliquez d'abord l'effet de prévention, l'effet de redirection du planeswalker ne s'applique plus. Si vous appliquez l'effet de redirection du planeswalker et que votre adversaire choisit d'infliger les blessures à un planeswalker que vous contrôlez, ces blessures ne sont pas prévenues.

Escouflenfer cornerune

{5}{R}

Créature : dragon

5/5

Vol

{5}{R}, exilez l'Escouflenfer cornerune depuis votre cimetière : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

* Exiler l'Escouflenfer cornerune depuis votre cimetière fait partie du coût de sa capacité activée. Un adversaire ne peut pas retirer l'Escouflenfer cornerune de votre cimetière en réponse à votre activation de la capacité.

* Si un joueur n'a pas de carte en main, ce joueur ne se défausse pas de cartes, puis pioche sept cartes.

Fléau du conquérant

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

Tant que le Fléau du conquérant est attaché à une créature, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

Équipement {2}

* La première capacité du Fléau du conquérant se met constamment à jour à mesure que le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez change. Si le nombre de couleurs diminue et que les blessures qui étaient marquées sur la créature équipée plus tôt pendant le tour sont maintenant des blessures mortelles, cette créature est détruite. De même, si son endurance devient 0, cette créature est mise dans le cimetière de son propriétaire.

* Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. Le Fléau du conquérant ne peut pas donner plus de +5/+5 à une créature. (Doré, artefact et incolore ne sont pas des couleurs.)

* Si vous déplacez le Fléau du conquérant d'une créature à une autre, il est attaché à une créature à tout moment. En supposant que c'est votre tour, vos adversaires ne pourront pas lancer de sorts.

Fugue hystérique

{3}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Quand la Fugue hystérique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, acquérez le contrôle du permanent enchanté jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

* La capacité déclenchée se déclenche à la fois quand la Fugue hystérique arrive sur le champ de bataille et au début de votre entretien. Vous n'êtes pas contraint de ne choisir qu'une possibilité.

* Vous ne contrôlez pas le permanent enchanté au début de votre entretien. Toutes les capacités « au début de votre entretien » qu'il a ne se déclenchent pas pendant votre entretien (à moins que vous contrôliez déjà le permanent). De même, si vous avez une capacité « au début de votre entretien » qui cible un permanent que vous contrôlez, cette capacité ne peut pas le cibler.

Géoscope prismatique

{5}

Artefact

Le Géoscope prismatique arrive sur le champ de bataille engagé.

Domaine — {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix à votre réserve, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

* Les couleurs de mana que le Géoscope prismatique peut produire ne sont pas associées aux types de terrain de base spécifiques parmi les terrains que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez une plaine et une île, vous pouvez activer la capacité du Géoscope prismatique pour ajouter {R} {G} à votre réserve.

* Vous pouvez activer la capacité de mana du Géoscope prismatique si vous n'avez pas de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, mais elle ne produira pas de mana.

* Le Géoscope prismatique ne peut pas produire de mana incolore.

* Pour déterminer le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, cherchez le sous-type plaine, île, marais, montagne et forêt parmi les terrains que vous contrôlez. Comptez chaque sous-type qui apparaît au moins une fois pour le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Ce nombre ne peut pas excéder cinq.

* Le nombre de terrains d'un type particulier que vous contrôlez importe peu pour une capacité de domaine, tant que ce nombre est supérieur à zéro. En ce qui concerne le domaine, dix forêts ne valent pas mieux qu'une.

* Bon nombre de terrains non-base n'ont pas de type de terrain de base, même s'ils produisent du mana coloré. Par exemple, les Cavernes de Koïlos ne sont ni une plaine ni un marais.

* Certains terrains non-base ont des types de terrain de base. Les capacités de domaine ne comptent pas le nombre de terrains que vous contrôlez, elles comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, même si certains terrains sont vérifiés deux fois. Par exemple, si vous contrôlez une Toundra, une Crypte de sang et une forêt, vous aurez une plaine, une île, un marais, une montagne et une forêt parmi les terrains que vous contrôlez. Vous utiliserez vos capacités de domaine à leur puissance maximale.

Graines du renouveau

{6} {G}

Rituel

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)

Renvoyez jusqu'à deux cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Graines du renouveau.

* Si une cible devient illégale avant la résolution des Graines du renouveau, vous renverrez quand même la cible légale depuis votre cimetière dans votre main.

* Si chaque cible est illégale au moment où les Graines du renouveau se résolvent, les Graines du renouveau sont contrecarrées et mises dans le cimetière de leur propriétaire. Elles ne sont pas exilées.

Grand numéro

{5}{B}

Éphémère

Témérité (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)

Détruisez deux créatures ciblées.

* Vous ne pouvez pas lancer le Grand numéro sans avoir deux créatures à cibler. Si l'une d'elles devient une cible illégale après que vous avez lancé le Grand numéro, l'autre sera quand même détruite.

Héritage de duelliste

{2}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature attaque, vous pouvez faire que la créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

* La capacité de l'Héritage de duelliste se déclenche à chaque fois qu'un joueur attaque avec au moins une créature, pas seulement quand vous le faites. Vous savez quels joueurs et quels planeswalkers les créatures attaquent avant de choisir la créature ciblée.

Ikra Shidiqi, l'usurpatrice

{3}{B}{G}

Créature légendaire : naga et sorcier

3/7

Menace

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

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

Ishaï, languedragon d'Ojutaï

{2}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et moine

1/1

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ishaï, languedragon d'Ojutaï.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* La capacité déclenchée d'Ishaï se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

Kraum, opus de Ludevic

{3}{U}{R}

Créature légendaire : zombie et horreur

4/4

Vol, célérité

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* Un joueur doit lancer deux sorts pour que la capacité déclenchée de Kraum se déclenche. Deux sorts de adversaires différents ne la déclenchent pas.

* La capacité déclenchée de Kraum ne peut se déclencher qu'une fois par tour pour chaque adversaire.

* La capacité déclenchée de Kraum se résout, que le premier ou le deuxième sort lancé par un adversaire donné pendant ce tour se soit résolu, ait été contrecarré ou soit encore sur la pile. Notez que la capacité se résout toujours avant le deuxième sort.

* La capacité de Kraum regarde le tour entier pour déterminer quel sort est le deuxième sort d'un joueur. Peu importe que Kraum ait été sur le champ de bataille quand le premier sort a été lancé.

Kydele, élue de Kruphix

{2} {G} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/3

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* La capacité de Kydele compte chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci, qu'elle soit ou non encore dans votre main, ou que Kydele ait été sur le champ de bataille ou sous votre contrôle au moment où elle a été piochée.

* Les cartes mises dans votre main sans instruction de les « piocher », comme celles trouvées par une capacité de recyclage de terrain de base, n'ont pas été piochées.

* Si vous n'avez pas pioché de carte ce tour-ci, vous pouvez activer la capacité de mana de Kydele, mais elle ne produira pas de mana.

Kynaïos et Tiro de Mélétis

{R} {G} {W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/8

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de sa main, puis chaque adversaire qui n'a pas fait ainsi pioche une carte.

* En commençant par vous et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte de terrain de sa main ou choisit de ne pas en choisir une, mais ne révèle pas encore les terrains choisis. Une fois que tous les joueurs ont fait ce choix, tous les terrains choisis sont révélés et arrivent sur le champ de bataille simultanément.

* Si la carte que vous piochez est une carte de terrain, vous pouvez la choisir pour la mettre sur le champ de bataille.

Ludevic, nécro-alchimiste

{1} {U} {R}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur peut piocher une carte si un joueur autre que vous a perdu des points de vie ce tour-ci.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

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

Mage de la volonté

{2} {B}

Créature : humain et sorcier

3/3

{2} {B}, {T}, exilez le Mage de la volonté : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes depuis votre cimetière. Si une carte devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

* Les cartes qui devraient être mises dans votre cimetière sont exilées même si vous ne les avez pas jouées ce tour-ci, comme une créature non-jeton qui devrait mourir.

* Les jetons de créature sont mis dans votre cimetière normalement (et cessent aussitôt d'exister). Les capacités qui se déclenchent quand une créature meurt peuvent se déclencher pour des créatures-jetons mises dans votre cimetière mais ne se déclencheront pas pour des créatures non-jeton exilées à la place d'être mises dans votre cimetière.

* Vous payez les coûts d'une carte dans votre cimetière si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme ceux d'urgence à la place du coût de mana de la carte.

* Vous pouvez jouer une carte de terrain depuis votre cimetière uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible.

* Le Mage de la volonté ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes de votre cimetière. Par exemple, si vous avez une carte de créature sans le flash dans votre cimetière, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Si un autre effet essaie de changer où un sort est mis au moment où il se résout, comme une capacité de rebond ou de rappel, vous pouvez choisir d'exiler la carte à cause de l'effet du Mage de la volonté ou d'appliquer l'autre effet.

Maître espion goblin

{2} {R}

Créature : goblin et gredin

2/1

Initiative

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur crée un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec « Les créatures que vous contrôlez attaquent à chaque combat si possible. »

* Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, une créature que vous contrôlez est engagée ou affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas attaquer, elle n'attaque pas, même si vous contrôlez un des jetons du Maître espion goblin. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Malédiction de vengeance

{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort, mettez un marqueur « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

Quand le joueur enchanté perd la partie, vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

* La première capacité déclenchée de la Malédiction de vengeance se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

* Si le joueur enchanté et vous atteignez tous les deux 0 point de vie ou moins en même temps, vous perdrez la partie avant que la deuxième capacité déclenchée de la Malédiction de vengeance ne vous donne plus de points de vie.

Manœuvre de capture

{3}{W}

Ephémère

Le joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Vous créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant l'endurance de cette créature.

* Une « créature attaquante » est une créature qui a été déclarée comme attaquante ou qui a été mise sur le champ de bataille attaquante pendant ce combat. À moins que cette créature ne quitte le combat, elle continue d'être une créature attaquante jusqu'à la fin de l'étape de fin de combat, même si le joueur qu'elle attaquait a quitté la partie, ou si le planeswalker qu'elle attaquait a quitté le combat.

* Si vous lancez la Manœuvre de capture après que les blessures de combat ont été infligées, seules les créatures qui ont survécu au combat peuvent être sacrifiées.

* La Manœuvre de capture ne cible pas la créature à sacrifier. Le joueur ciblé en choisit une au moment où elle se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où le joueur ciblé choisit la créature et celui où vous créez les jetons Soldat.

* Pour déterminer combien de jetons Soldat sont créés, utilisez l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

Nombreuses connaissances

{2}{U}

Rituel

Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* S'il n'y a pas suffisamment de cartes non-terrain pour que chaque adversaire en choisisse une, toutes les cartes non-terrain sont mises dans votre main.

* Une fois que les dix cartes du dessus de votre bibliothèque sont révélées, aucun joueur ne peut agir avant que les Nombreuses connaissances ne se soient complètement résolues.

* Après que les Nombreuses connaissances se sont résolues et si c'est votre tour, vous pouvez jouer une des cartes à condition que ce soit légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Pensées séparatrices

{2}{B}

Rituel

Détruisez la créature ciblée. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

* Les Pensées séparatrices peuvent cibler une créature sans marqueurs sur elle. Vous ne perdrez pas de points de vie et vous ne piocherez pas de cartes.

* Les Pensées séparatrices comptent toutes les sortes de marqueur sur cette créature. Des effets tels que ceux de la Croissance gigantesque, des auras et des équipements ne sont pas des marqueurs.

* Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. Il n'y aura pas de marqueurs de l'autre sorte que les Pensées séparatrices pourraient compter.

Philtre de la bienfaitrice

{1}{G}

Éphémère

Dégagez toutes les créatures. Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle bloque, piochez une carte.

Piochez une carte.

* Vous devez lancer le Philtre de la bienfaitrice avant que les bloqueurs ne soient déclarés afin de piocher des cartes grâce à sa capacité déclenchée à retardement.

* Chaque joueur aura une chance de lancer des éphémères et d'activer des capacités après que les capacités déclenchées à retardement du Philtre de la bienfaitrice se seront résolues et avant que les blessures de combat ne soient infligées.

* Si plusieurs exemplaires du Philtre de la bienfaitrice se résolvent pendant le même tour, chacun d'eux crée une capacité déclenchée à retardement et chacune se déclenchera quand sa condition sera remplie.

Poigne de la phyrésie

{2}{U}

Éphémère

Acquérez le contrôle de l'équipement ciblé, puis créez un jeton de créature 0/0 noire Germe et attachez-lui cet équipement.

* Le jeton Germe existe sur le champ de bataille comme une 0/0 pendant un bref instant avant que l'équipement ne devienne attaché. Les capacités qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille se déclencheront en fonction de ses caractéristiques naturelles, pas celles qu'elle a immédiatement après être devenue équipée.

* Si l'équipement ne fournit pas d'augmentation d'endurance, votre jeton Germe aura une endurance de 0 et mourra. Vous contrôlerez toujours l'équipement.

Protecteur primitif

{10} {G}

Créature : avatar

10/10

Le Protecteur primitif coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Quand le Protecteur primitif arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

* Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance le Protecteur primitif, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le nombre de créatures que vos adversaires contrôlent pour en augmenter le coût.

* La capacité du Protecteur primitif ne peut pas réduire son coût à moins de {G}.

Raie bioluminescente

{4} {U}

Créature : poisson

3/3

Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n'importe quel nombre de permanents ciblés.

* Vous pouvez ne choisir aucune cible si vous ne voulez pas doubler les marqueurs sur des permanents.

* Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent, mettez un autre marqueur sur lui pour chaque marqueur qu'il a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des permanents (comme celui de la Menace guidecorps ou du Mage des grands fonds) s'appliquent le cas échéant. Par exemple, si la Menace guidecorps a deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « divinité » sur elle, la capacité de la Raie bioluminescente donne à la Menace guidecorps quatre marqueurs +1/+1 et un marqueur « divinité » supplémentaires.

* Au moment où la capacité de la Raie bioluminescente se résout, vous devez doubler chaque sorte de marqueur sur les permanents qu'elle cible.

Rampeur cristallin

{4}

Créature-artefact : construction

1/1

Convergence — Le Rampeur cristallin arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer.

Retirez un marqueur +1/+1 du Rampeur cristallin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Rampeur cristallin.

* Les couleurs de mana sont : blanc, bleu, noir, rouge et vert. « Incolore » n'est pas une couleur.

* À moins qu'un sort ou une capacité ne vous y autorise, vous ne pouvez pas choisir de payer plus de mana pour un sort avec une capacité de convergence rien que pour dépenser plus de couleurs de mana. De même, si un sort ou une

capacité réduit la quantité de mana que lancer un sort avec la convergence vous coûte, vous ne pouvez pas ignorer cette réduction de coût pour dépenser plus de couleurs de mana.

* S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, le mana dépensé pour payer ces coûts comptera. Par exemple, si un effet fait que le Rampeur cristallin coûte {1} de plus à lancer, vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} pour le lancer et le faire arriver sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1.

* Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.

Reyhan, dernière des Abzans

{1}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

0/0

Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt ou est mise dans la zone de commandement, si elle avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

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

Saskia l'inflexible

{B}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/4

Vigilance, célérité

Au moment où Saskia l'inflexible arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

* Si une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat au joueur choisi, elle inflige à nouveau autant de blessures à ce joueur.

* Les blessures que la capacité de Saskia fait infliger par une créature ne sont pas des blessures de combat.

* Une fois que le joueur choisi a quitté la partie, la capacité déclenchée de Saskia n'aura aucun effet.

* Si Saskia quitte le champ de bataille et revient, vous choisissez à nouveau un joueur. Elle ne se souvient pas du joueur choisi précédemment.

Sidar Kondo de Djamûraa

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/5

Débordement (*À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.*)

Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* La restriction de blocage de Sidar Kondo s'applique aux créatures que vos adversaires contrôlent même quand un adversaire attaque un joueur autre que vous.

* Une fois qu'une créature attaquante a été bloquée par une créature sans le vol ou la portée, réduire sa force à 2 ou moins ne changera pas ou n'annulera pas ce blocage.

Silas Renn, expert chercheur

{1}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : humain

2/2

Contact mortel

À chaque fois que Silas Renn, expert chercheur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* Vous payez les coûts de la carte d'artefact ciblée si vous la lancez. Vous pouvez payer les coûts alternatifs à la place du coût de mana de la carte.

* Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci même si Silas Renn quitte le champ de bataille.

* Silas Renn ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte d'artefact ciblée. Par exemple, si vous ciblez une carte d'artefact sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

* Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.

* Lancer la carte la fait quitter votre cimetière et devenir un nouvel objet. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

* Si vous ne lancez pas la carte, elle reste dans votre cimetière.

Surenchère de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

* Vous choisissez deux cibles pour la capacité de la Surenchère de l'évolution au moment où elle est mise sur la pile. Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités pendant votre tour avant que cela n'arrive.

* S'il n'y a pas deux cibles légales pour la capacité de la Surenchère de l'évolution au moment où elle est mise sur la pile, elle est retirée de la pile et aucune créature ne gagne de marqueurs +1/+1.

* Si une cible devient illégale avant que la capacité de la Surenchère de l'évolution ne se résolve, vous mettrez trois marqueurs +1/+1 sur la cible qui est encore légale.

Tas-boum

{4}

Artefact

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

* Vous jouez à pile ou face au moment où la capacité du Tas-boum se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où il voit le résultat du pile ou face et celui où tous les permanents non-terrain sont détruits.

* Si vous gagnez le pile ou face, le Tas-boum est détruit en même temps que les autres permanents non-terrain.

Thrasios, héros triton

{G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

1/3

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* Aucun joueur ne peut agir pendant que vous résolvez la capacité activée.

Transformations divergentes

{6}{R}

Ephémère

Témérité (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)

Exilez deux créatures ciblées. Pour chacune de ces créatures, 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 mélange le reste dans sa bibliothèque.

* Vous ne pouvez pas lancer les Transformations divergentes sans avoir deux créatures ciblées. Si une créature ciblée devient une cible illégale pour les Transformations divergentes après qu'elles ont été lancées, son contrôleur n'exile pas et ne remplace pas cette créature, mais l'autre créature est quand même affectée.

* Si les créatures de deux joueurs sont exilées de cette manière, commencez par le joueur dont c'est le tour. Si ce joueur contrôlait une créature exilée de cette manière, ce joueur suit le processus des Transformations divergentes pour la remplacer. Sinon, passez au joueur suivant dans l'ordre du tour. Répétez jusqu'à ce que les joueurs qui contrôlaient les créatures exilées aient chacun remplacé leurs créatures.

* Si les créatures d'un joueur sont exilées de cette manière, ce joueur répète ce processus deux fois.

* Les deux créatures qui sont mises sur le champ de bataille arrivent successivement. Les capacités déclenchées de la seconde ne verront pas la première arriver sur le champ de bataille.

* Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution des Transformations divergentes attendra que les Transformations divergentes aient fini de se résoudre avant d'être mise sur la pile. Une capacité qui se déclenche à l'arrivée sur le champ de bataille de la première créature peut cibler la deuxième créature et vice-versa.

* Si le contrôleur d'une créature exilée de cette manière n'a plus de cartes de créature dans sa bibliothèque, ce joueur révèle les cartes de sa bibliothèque, puis la mélange.

Tymna la tisseuse

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

Lien de vie

Au début de votre deuxième phase principale, vous pouvez payer X points de vie, X étant le nombre d'adversaires ayant subi des blessures de combat ce tour-ci. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.
Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

* Vous devez payer exactement X points de vie ou rien. Vous ne pouvez pas payer moins de points de vie pour piocher moins de cartes.

* Si un joueur a subi des blessures de combat et qu'il a ensuite perdu la partie, la capacité déclenchée de Tymna compte ce joueur pour déterminer la valeur de X.

* Si un effet crée une phase de combat supplémentaire pendant un tour, il peut aussi créer une phase principale supplémentaire après cette phase de combat. La capacité de Tymna se déclenche au début de chacune de ces phases principales post-combat.

Yidris, porteur du Maelstrom

{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et sorcier

5/4

Piétinement

À chaque fois que Yidris, porteur du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, au moment où vous lancez des sorts depuis votre main ce tour-ci, ils acquièrent la cascade. (*Quand vous lancez le sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

* Les sorts que vous lancez depuis votre main ce tour-ci acquerront la cascade même si Yidris quitte le champ de bataille.

* Si la capacité déclenchée de Yidris se résout plus d'une fois pendant un tour, les sorts que vous lancez depuis votre main acquerront la cascade autant de fois. Chaque occurrence de cascade se déclenche séparément : résolvez un déclenchement de cascade et le sort que vous avez lancé grâce à lui avant de résoudre le déclenchement de cascade suivant.

* La capacité de cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous lancez la carte exilée par la capacité de cascade, ce sort ira 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 normalement.

* Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.

* Vous n'êtes pas contraint de lancer la dernière carte exilée par une capacité de cascade. Si vous choisissez de le faire, vous la lancez comme un sort. Elle peut être contrecarrée. Comme elle est lancée depuis l'exil, la capacité d'Yidris ne donne pas la cascade au nouveau sort.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander et Magic sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2016 Wizards.