

Magic: The Gathering — Commander (édition 2017) Notes de publication

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

Document modifié pour la dernière fois le 22 juin 2017

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 Wizards.com/CustomerService.

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 2017)** est composée de quatre Packs de jeu différents. Chaque Pack de jeu contient un deck avec 100 cartes plus une carte géante de commandant Premium. Les quatre decks sont « Sorcellerie ésotérique », « Domination draconique », « Férocity féline » et « Soif de sang vampirique ».

Date de sortie : 25 août 2017

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 2017)** 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, rendez-vous sur 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 amicales, bien que les parties à deux joueurs soient également populaires. Chaque joueur commence avec 40 points de vie. Chaque deck contient exactement 100 cartes, y compris son commandant. Commander est aussi un format « Singleton » : autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.

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 2017) inclut une carte Premium géante qui correspond à un commandant possible 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.

Nouveau mot de capacité : éminence

Certaines légendes sont si douées pour gérer vos forces qu'elles y parviennent avec aplomb tout en se reposant dans la zone de commandement. Ces créatures ont chacune une capacité avec le mot de capacité d'éminence. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

4/4

Éminence — À chaque fois que vous lancez un autre sort de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire.

Initiative, célérité

À chaque fois qu'Edgar Markov attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

* Trois capacités d'éminence sont des capacités déclenchées. Cette créature doit être sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement au moment où l'événement déclencheur a lieu et aussi au moment où la capacité déclenchée se résout. Si la créature est dans une zone appropriée au moment où l'événement déclencheur a lieu mais qu'elle quitte cette zone, la capacité ne fait rien au moment où elle se résout.

* Notamment, si votre commandant est sur le champ de bataille et que sa capacité d'éminence se déclenche, mais qu'il est mis dans la zone de commandement avant que cette capacité ne se résolve, cette capacité ne fait rien au moment où elle se résout parce qu'un objet qui change de zone est considéré comme un nouvel objet.

Cycle : condamné à être attaqué

Il n'y a rien de mieux que de persuader les autres joueurs d'attaquer celui que vous voulez abattre. Si vous ne trouvez pas les mots pour les convaincre, nous avons un cycle de Malédiction qui vous aideront à les y encourager.

Malédiction de loquacité

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, piochez une carte. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

* La capacité de chaque Malédiction ne se déclenche qu'une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui attaquent le joueur enchanté.

* Un joueur attaque un autre joueur s'il contrôle une créature qui attaque ce joueur. Si aucune créature n'attaque le joueur enchanté au moment où la capacité d'une Malédiction se résout (probablement parce qu'elle a quitté le champ de bataille), seul le contrôleur de la Malédiction effectue ses actions.

* La capacité déclenchée de ces Malédictions ne se déclenche pas si seulement un planeswalker contrôlé par le joueur enchanté est attaqué.

* Si vous vous enchantez vous-même avec l'une de ces Malédictions, vous bénéficierez de ses effets à chaque fois qu'un autre joueur vous attaquera.

Thème : choisissez un type de créature

Bon nombre de joueurs aiment construire des decks qui se concentrent sur une seule « tribu ». Sept cartes de cette extension vous récompensent si vous donnez beaucoup d'amis à vos créatures, affectant chaque créature d'un type de votre choix que vous contrôlez, ou blessant toutes les autres.

Domination de congénères

{5}{B}{B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

* Vous devez choisir un type de créature existant, comme zombie ou chat. Les types de carte tels qu'« artefact » ne peuvent pas être choisis.

* Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « chat et guerrier ». Un chat et guerrier est à la fois un chat et un guerrier. Il est affecté par tout ce qui affecte l'un de ses types et non-affecté par ce qui affecte les créatures non-Chat ou non-Guerrier.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Arahbo, Rugissement du monde

{3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

5/5

Éminence — Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

* Une fois qu'une des capacités déclenchées d'Arahbo s'est résolue, le chat affecté garde son bonus même si Arahbo change de zone plus tard pendant le tour.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité d'Arahbo se résout. Si la force du chat attaquant est négative à ce moment-là, X est 0.

* Si plusieurs chats attaquent, la dernière capacité d'Arahbo se déclenche autant de fois. Vous pouvez payer {1}{G}{W} à chaque fois que l'une d'elles se résout.

* Pendant la résolution de la dernière capacité d'Arahbo, vous ne pouvez pas payer {1}{G}{W} plusieurs fois pour multiplier l'effet pour un chat.

* Si un chat que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille attaquant, il ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité d'Arahbo.

Balan, chevalière errante

{2}{W}{W}

Créature légendaire : chat et chevalier

3/3

Initiative

Balan, chevalière errante a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

{1}{W} : Attachez tous les équipements que vous contrôlez à Balan.

* La capacité activée de Balan n'a aucune restriction de temps. Vous pouvez l'activer à tout moment où vous avez la priorité.

* Si Balan inflige des blessures d'initiative, puis acquiert la double initiative (probablement parce qu'elle a récupéré un équipement avec sa capacité activée après l'attribution des blessures d'initiative), elle inflige également des blessures de combat normales.

Bouleversement des convenances

{2}{R}{R}

Rituel

Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

* Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution du Bouleversement des convenances ne seront pas incitées.

* Pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, si une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, est affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas.

* S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

* Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou le joueur qui l'a incitée.

* Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur acquiert le contrôle de cette créature avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.

* Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Charge de congénères

{4} {R} {R}

Rituel

Choisissez un type de créature. Pour chaque créature du type choisi que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

* Les jetons copient exactement ce qui était imprimé sur les créatures d'origine et rien de plus (à moins qu'une de ces créatures copiait autre chose ou qu'elle était un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

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

* Si une créature copiée copiait autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait.

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

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille des créatures copiées se déclenchent quand les jetons arrivent 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 copiée fonctionnent aussi.

* Tous les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps. Les capacités déclenchées qu'ils ont se voient arriver sur le champ de bataille les unes les autres.

* Si une créature copiée est légendaire, les capacités déclenchées appropriées qu'elle a se déclencheront avant que la « règle de Légende » ne mette une de ces créatures légendaires dans le cimetière de son propriétaire. Ces capacités sont mises sur la pile après que la « règle de Légende » est appliquée.

Chimiste d'Izzet

{2} {R}

Créature : goblin et sorcier

1/3

Célérité

{R}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.

{1} {R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'Izzet : Lancez n'importe quel nombre de cartes exilées par le Chimiste d'Izzet sans payer leur coût de mana.

* La dernière capacité du Chimiste d'Izzet vous permet uniquement de lancer des cartes exilées par cette carte. Si le Chimiste d'Izzet quitte le champ de bataille avant que vous n'activiez cette capacité, les cartes exilées sont perdues pour toujours.

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

* Vous devez lancer les cartes exilées que vous voulez lancer pendant que la dernière capacité du Chimiste d'Izzet se résout. Vous ne pouvez pas les lancer plus tard pendant le tour. Vous pouvez lancer de cette manière un rituel à un moment où vous ne pourriez normalement pas le lancer.

* Vous lancez les cartes exilées une par une, dans l'ordre de votre choix. Les sorts lancés plus tard peuvent cibler ceux que vous avez lancés en premier. Aucun des sorts ne se résout avant que vous ayez fini de les lancer tous.

* Toute carte que vous ne lancez pas reste exilée.

Collecteur de charité

{3}{W}

Créature : chat et clerc

3/4

Flash

Si un adversaire devait piocher au moins deux cartes, à la place ce joueur et vous piochez chacun une carte.

* L'effet de remplacement du Collecteur de charité s'applique à une instruction de piocher plus d'une carte avant que les effets de remplacement s'appliquent aux cartes piochées individuellement. Par exemple, si vous avez une carte avec le dragage dans votre cimetière, vous ne pouvez pas utiliser le dragage avant que l'effet de la Divination ne soit modifié par l'effet de remplacement du Collecteur de charité.

* Une fois qu'un effet de remplacement a été appliqué à un événement, il ne peut plus être appliqué à nouveau aux événements qui en résultent. Par exemple, une fois que l'effet de remplacement du Collecteur de charité a modifié l'effet de la Divination d'un joueur, la Réverbération de pensée peut doubler la pioche de carte résultante de ce joueur sans que l'effet de remplacement du Collecteur de charité ne s'applique à nouveau.

* Pour déterminer si un joueur a pour instruction de piocher plusieurs cartes une fois ou de piocher une carte plusieurs fois, comptez le nombre de fois où le mot « piochez » est utilisé. L'effet de remplacement du Collecteur de charité observe une « pioche » qui donne l'instruction à un joueur de piocher plusieurs cartes (y compris des instructions de « piochez une carte pour chaque. . . »).

* Si un effet met des cartes dans la main d'un joueur sans utiliser le mot « piochez », l'effet de remplacement du Collecteur de charité ne s'applique pas.

* Si deux joueurs contrôlent chacun un Collecteur de charité et qu'un effet leur donne l'instruction de piocher chacun au moins deux cartes, l'effet de remplacement de chaque Collecteur de charité est appliqué et les deux joueurs piochent deux cartes.

* Si deux joueurs contrôlent chacun un Collecteur de charité et qu'un troisième joueur devrait piocher au moins deux cartes, le troisième joueur choisit quel effet de remplacement du Collecteur de charité s'applique, et par conséquent lequel des deux premiers joueurs pioche une carte.

Colosse lancebourrasque

{5}{U}{U}

Créature : géant et sorcier

5/6

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

* Pour activer la capacité du Colosse lancebourrasque, vous pouvez engager un sorcier dégagé que vous contrôlez de votre choix, y compris un sorcier que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, comme lui-même. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)

Cor du héraut

{3}

Artefact

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créature du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

* L'effet du Cor du héraut ne réduit que le mana générique du coût d'un sort. Si ce coût n'a pas de mana générique, il n'est pas réduit.

* Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

* Si vous ne mettez pas la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre main, vous la remettez au-dessus de votre bibliothèque sans la révéler. Vous la piocherez pendant l'étape de pioche de ce tour.

* Si vous contrôlez un Cor du héraut sans type de créature choisi, aucun sort ne coûtera moins à lancer, pas même les sorts de créature sans type de créature. Vous pourrez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque au début de chacun de vos entretiens, mais vous ne pourrez jamais la mettre dans votre main de cette manière, même si c'est une carte de créature sans type de créature.

Découverte de congénères

{3}{U}{U}

Enchantement

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

* Si vous contrôlez une Découverte de congénères sans type de créature choisi, sa dernière capacité ne peut pas se déclencher, même si une créature sans type de créature arrive sur le champ de bataille ou attaque.

Dévoreuse d'esprits de Kheru

{2}{B}

Créature : vampire

1/3

Menace

À chaque fois que la Dévoreuse d'esprits de Kheru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main face cachée.

Vous pouvez regarder et jouer les cartes exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de la Dévoreuse d'esprits de Kheru, ce joueur peut voir toutes les cartes exilées et peut les jouer. Une fois qu'un joueur regarde une carte exilée face cachée, ce joueur peut regarder cette carte à tout moment plus tard dans la partie.

* La dernière capacité de la Dévoreuse d'esprits de Kheru vous permet uniquement de lancer des cartes exilées par cette carte. Si la Dévoreuse d'esprits de Kheru quitte le champ de bataille, les cartes exilées sont perdues pour toujours.

* Vous pouvez jouer des cartes de terrain exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.

* Vous devez payer les coûts pour lancer les cartes exilées. Si une d'elles a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.

* Une fois que vous avez commencé à lancer une carte exilée, perdre le contrôle de la Dévoreuse d'esprits de Kheru n'affecte pas le sort.

Domination de congénères

{5} {B} {B}

Rituel

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

* Une fois que la Domination de congénères commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de sauver leurs créatures après que vous avez choisi un type de créature.

Edgar Markov

{3} {R} {W} {B}

Créature légendaire : vampire et chevalier

4/4

Éminence — À chaque fois que vous lancez un autre sort de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire.

Initiative, célérité

À chaque fois qu'Edgar Markov attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

* La dernière capacité d'Edgar Markov met un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez, y compris lui-même et les vampires que vous contrôlez qui n'attaquent pas.

Escouflenfer territorial

{2} {R} {R}

Créature : dragon

6/5

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, choisissez au hasard un adversaire que l'Escouflenfer territorial n'a pas attaqué pendant votre dernier combat. L'Escouflenfer territorial attaque ce joueur pendant ce combat si possible. Si vous ne pouvez pas choisir un adversaire de cette manière, engagez l'Escouflenfer territorial.

* Si l'Escouflenfer territorial n'a pas attaqué pendant votre dernier combat, probablement parce qu'il était engagé ou que vous ne le contrôliez pas à ce moment-là, n'importe quel adversaire peut être choisi au hasard.

* Si un joueur ne peut pas être attaqué, ce joueur peut quand même être choisi au hasard.

* L'Escouflenfer territorial doit attaquer le joueur choisi si possible, pas un planeswalker que ce joueur contrôle.

* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après qu'un joueur a été choisi au hasard pour l'Escouflenfer territorial mais avant qu'il n'attaque ce joueur.

* Si l'Escouflenfer territorial ne peut pas attaquer le joueur choisi, il est libre d'attaquer n'importe quel autre joueur ou planeswalker ou de ne pas attaquer. S'il y a un coût associé à l'attaque du joueur choisi, il est libre d'attaquer n'importe quel autre joueur ou planeswalker ou de ne pas attaquer. Mais s'il y a un coût associé à l'attaque de l'Escouflenfer territorial de manière générale, l'Escouflenfer territorial doit attaquer le joueur choisi ou ne pas attaquer.

Faveur de congénères

{2} {W} {W}

Enchantement

Au moment où la Faveur de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{1} {W} : Mettez un marqueur « divinité » sur une créature ciblée du type choisi que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « divinité » sur elle a l'indestructible.

* Si une créature qui n'est pas du type choisi gagne un marqueur « divinité » d'une manière quelconque, cette créature aura l'indestructible.

* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu'à l'étape de nettoyage. Si une créature avec un marqueur « divinité » sur elle a subi des blessures mortelles, et que plus tard pendant le tour, la Faveur de congénères quitte le champ de bataille ou que le marqueur est retiré de cette créature, cette créature sera détruite.

* Si vous contrôlez une Faveur de congénères sans type de créature choisi, sa capacité activée ne peut pas être activée.

Fléau de l'ossuaire

{2} {B} {B}

Créature : zombie et dragon

4/3

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez meurt pendant que le Fléau de l'ossuaire est dans votre cimetière, vous pouvez payer {1} {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Fléau de l'ossuaire sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

* Si le Fléau de l'ossuaire meurt en même temps qu'un autre dragon que vous contrôlez, sa capacité ne se déclenche pas.

* Si le Fléau de l'ossuaire quitte votre cimetière avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, il ne revient pas sur le champ de bataille.

Frondeurs qasali

{4} {G}

Créature : chat et guerrier

3/5

Portée

À chaque fois que les Frondeurs qasali ou qu'un autre chat arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

* Si les Frondeurs qasali arrivent sur le champ de bataille en même temps que d'autres chats que vous contrôlez, leur capacité se déclenchera pour chacun de ces chats.

Garde d'honneur pourpre

{3} {R} {R}

Créature : vampire et chevalier

4/5

Piétinement

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, la Garde d'honneur pourpre inflige 4 blessures à ce joueur à moins qu'il ne contrôle un commandant.

* La dernière capacité de la Garde d'honneur pourpre se déclenche au début de l'étape de fin de chaque joueur, que ce joueur contrôle un commandant ou non. Le fait que ce joueur contrôle un commandant est uniquement vérifié au moment où la capacité se résout.

* La Garde d'honneur pourpre vous infligera également 4 blessures si vous ne contrôlez pas de commandant.

* Le joueur peut contrôler le commandant de n'importe quel joueur pour satisfaire la capacité de la Garde d'honneur pourpre. Si un joueur acquiert le contrôle du commandant d'un autre joueur « jusqu'à la fin du tour », le joueur qui en a acquis le contrôle contrôlera encore ce commandant pendant l'étape de fin.

Hache de bataille forgée dans le sang

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de la Hache de bataille forgée dans le sang.

Équipement {2}

* Le jeton arrive sur le champ de bataille détaché.

* Le jeton a les trois capacités de la Hache de bataille forgée dans le sang, y compris celle qui crée plus de jetons.

Identité fracturée

{3}{W}{U}

Rituel

Exilez le permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur crée un jeton qui en est une copie.

* Les jetons copient exactement ce qui était imprimé sur le permanent et rien de plus (à moins que ce permanent copiait autre chose ou qu'il était un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que ce permanent était engagé ou dégagé, qu'il ait eu des marqueurs sur lui, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

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

* Si le permanent copié copiait autre chose, les jetons arrivent sur le champ de bataille comme ce que le permanent copiait.

* Si le permanent copié est un jeton, les jetons créés par l'Identité fracturée copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand les jetons arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.

* Si le permanent exilé était un commandant, les jetons ne seront pas des commandants.

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/5

Éminence — À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}.

Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Le jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez : Un joueur ciblé perd 7 points de vie.

* Vous ne pouvez payer {1} qu'une seule fois à chaque fois que la première capacité d'Inalla se résout. Vous ne pouvez pas payer plus pour gagner plus qu'un jeton.

* Si Inalla arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres sorciers que vous contrôlez, sa capacité se déclenchera pour chacun de ces sorciers.

* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copiait autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle, que des auras et/ou des équipements lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

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

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

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

* Si la créature qui a provoqué le déclenchement de la capacité d'Inalla a déjà quitté le champ de bataille au moment où la capacité se résout, vous pouvez toujours payer {1}. Si vous faites ainsi, vous créez un jeton qui a les valeurs copiables des caractéristiques de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

* Si une créature copiée est légendaire, les capacités déclenchées appropriées qu'elle a se déclencheront avant que la « règle de Légende » ne mette une de ces créatures légendaires dans le cimetière de son propriétaire. Ces capacités sont mises sur la pile après que la « règle de Légende » est appliquée.

* Pour activer la dernière capacité d'Inalla, vous pouvez engager un sorcier dégagé que vous contrôlez de votre choix, y compris un sorcier que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, comme Inalla elle-même. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)

Kess, mage insoumise

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Vol

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte que vous lancez depuis votre cimetière.

* Vous devez payer les coûts pour lancer cette carte. Si elle a un coût alternatif, vous pouvez la lancer pour ce coût à la place.

* Une fois que vous avez commencé à lancer la carte, perdre le contrôle de Kess n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de la lancer normalement et il sera exilé s'il devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci.

* Si vous lancez une carte depuis votre cimetière en utilisant un autre effet, par exemple le flashback, l'effet de Kess ne s'applique pas. Vous pouvez lancer une autre carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière.

* Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Kess arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer une autre carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière ce tour-là.

* Si une carte de rituel est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.

* Si un sort lancé de cette manière est mis dans une autre zone après qu'il s'est résolu (par exemple parce qu'il a le rappel), il est considéré comme un nouvel objet. Si cette carte est plus tard envoyée dans votre cimetière, elle ne sera pas exilée.

L'Ur-Dragon

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et avatar

10/10

Éminence — Tant que L'Ur-Dragon est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, les autres sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez attaque, piochez autant de cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de votre main.

* Vous piochez une carte pour chaque dragon que vous contrôlez qui a attaqué, même si certains d'entre eux ont quitté le champ de bataille avant que la capacité déclenchée de L'Ur-Dragon se soit résolue.

* Vous ne pouvez mettre qu'une seule carte de permanent sur le champ de bataille depuis votre main, quel que soit le nombre de dragons avec lesquels vous avez attaqué ou le nombre de joueurs qu'ils ont attaqué.

* Si un dragon que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille attaquant, il ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de L'Ur-Dragon.

* La capacité déclenchée de L'Ur-Dragon se résout après que tous les attaquants ont été choisis. Vous ne pouvez pas attaquer avec certains dragons, mettre une carte de créature avec la célérité sur le champ de bataille puis attaquer avec cette créature. De même, les capacités « à chaque fois qu'une créature attaque » de la carte de permanent que vous mettez sur le champ de bataille ne se déclenchent pas.

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

* Si vous ne révélez pas de carte de créature qui partage un type avec la créature qui est morte, vous révélez votre bibliothèque et vous l'arrangez dans un ordre aléatoire.

* Si la créature équipée n'a aucun type de créature, aucune carte ne peut partager un type de créature avec elle.

* Vous révélez des cartes jusqu'à ce que vous en trouviez une qui partage au moins un type de créature avec la créature qui est morte. Par exemple, si un chat et sorcier meurt, vous vous arrêtez si vous révélez un humain et sorcier ou un chat et soldat.

* Comparez les cartes révélées à la créature au moment où elle a cessé d'exister avant de mourir, pas à la carte de créature telle qu'elle existe dans le cimetière de son propriétaire, pour déterminer laquelle vous mettez dans votre main.

* « Artefact » n'est pas un type de créature.

* Si la lame d'héritage quitte le champ de bataille en même temps que la créature équipée meurt, sa capacité déclenchée se déclenche.

Léonine en chasse

{2} {W}

Créature : chat et archer

3/3

Quand la Léonine en chasse arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Exilez une créature ciblée qui vous attaque si elle est contrôlée par le joueur choisi.

N'activez cette capacité qu'une seule fois.

* Il y a plusieurs manières de choisir secrètement un adversaire, notamment en écrivant le nom de ce joueur sur un morceau de papier gardé avec la Léonine en chasse.

* Si vous avez plusieurs Léonines en chasse, vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacune d'elles. Faites attention à bien suivre quel adversaire est choisi pour chaque Léonine en chasse.

* Si la Léonine en chasse quitte le champ de bataille et revient, elle est considérée comme un nouvel objet. Vous pouvez choisir un nouvel adversaire et vous pouvez activer à nouveau sa dernière capacité.

* Si vous n'avez pas choisi un adversaire quand la Léonine en chasse est arrivée sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas payer le coût pour activer sa dernière capacité. Souvent, cela arrive parce que vous avez acquis le contrôle de la Léonine en chasse d'un autre joueur ou parce qu'une créature déjà sur le champ de bataille est devenue une copie de la Léonine en chasse.

* Si une créature attaque un planeswalker que vous contrôlez, elle ne vous attaque pas. La dernière capacité de la Léonine en chasse ne peut pas la cibler.

Licia, édile sanguine

{5} {R} {W} {B}

Créature légendaire : vampire et soldat

4/4

Licia, édile sanguine coûte {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

Initiative, lien de vie

Payez 5 points de vie : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur Licia. N'activez cette capacité que pendant votre tour et qu'une seule fois par tour.

* La première capacité de Licia ne réduit que le mana générique dans son coût. Elle ne peut pas réduire le coût au-dessous de {R} {W} {B}.

* Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (par exemple la « taxe de commandant »), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

* La première capacité de Licia vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, pas votre total de points de vie comparé à ce qu'il était quand le tour a commencé. Par exemple, si vous avez commencé le tour à 30 points de vie, gagné 6 points de vie pendant le tour, puis perdu 10 points de vie plus tard pendant ce même tour, Licia coûte quand même {6} de moins à lancer.

* Si la dernière capacité de Licia est contrecarrée, probablement parce que sa cible est devenue illégale avant qu'elle ne se soit résolue, elle ne peut pas être activée à nouveau pendant le même tour.

Liche vindicative

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

4/1

Quand la Liche vindicative meurt, choisissez l'un ou plus. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

- L'adversaire ciblé sacrifie une créature.
- L'adversaire ciblé se défait de deux cartes.
- L'adversaire ciblé perd 5 points de vie.

* Vous ne pouvez pas choisir plus de modes pour la capacité déclenchée de la Liche vindicative que vous n'avez d'adversaires, mais vous devez choisir au moins une cible si possible.

* Vous ne devez pas choisir un mode pour chaque adversaire. Par exemple, vous pouvez faire perdre 5 points de vie à un adversaire et épargner les autres. Ils ne vous en seront peut-être pas reconnaissants pour autant.

Lynx affamé

{1}{G}

Créature : chat

2/2

Les chats que vous contrôlez ont la protection contre les rats. (*Ils ne peuvent pas être bloqués, ciblés ou blessés par des rats.*)

Au début de votre étape de fin, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 noire Rat avec le contact mortel.

À chaque fois qu'un rat meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque chat que vous contrôlez.

* Si un permanent a la protection contre les rats, cela signifie quatre choses :

- 1) Les blessures d'une source qui est un rat qui devraient être infligées à ce permanent sont prévenues.
- 2) Les auras et les équipements qui sont des rats ne peuvent pas être attachés à ce permanent.
- 3) Les rats ne peuvent pas bloquer ce permanent.
- 4) Ce permanent ne peut pas être la cible de capacités de rats ou de sorts qui sont des rats.

* Outre les événements spécifiés, rien n'est prévenu ou illégal. Le Lynx affamé ne peut pas bloquer un rat avec la capacité « Cette créature ne peut pas être bloquée », par exemple.

* L'adversaire qui crée le jeton Rat est le propriétaire de ce jeton.

* Les jetons qui sont sacrifiés ou détruits sont mis dans le cimetière de leur propriétaire avant de cesser d'exister. Si le jeton était un rat, la dernière capacité du Lynx affamé se déclenche.

* La dernière capacité du Lynx affamé met un marqueur +1/+1 sur chaque chat que vous contrôlez, y compris lui-même.

* Si le Lynx affamé meurt en même temps qu'un rat, sa capacité se déclenche, mais le Lynx affamé ne sera pas sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résoudra. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui. C'est vrai aussi pour les autres chats que vous contrôlez qui meurent en même temps. Vos chats restants gagneront chacun un marqueur +1/+1.

Mage de l'esprit

{4}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

4/5

{U}, {T}, sacrifiez le Mage de l'esprit : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez les X cartes du dessus, X étant un plus le nombre de sorts lancés ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

* Si aucun sort n'a été lancé pendant le tour où vous activez la capacité du Mage de l'esprit, X est un.

* Vous ne pouvez jouer un terrain exilé de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.

* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte que vous lancez de cette manière.

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.

* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

* Toute carte que vous ne jouez pas reste exilée.

Mage du portail

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand le Mage du portail arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou planeswalker une créature attaquante ciblée attaque. *(Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou les planeswalkers de son contrôleur.)*

* Vous pouvez lancer le Mage du portail en dehors d'une étape de déclaration des attaquants. Si le Mage du portail arrive sur le champ de bataille en dehors d'une étape de déclaration des attaquants, sa capacité ne se déclenche pas.

* Re-sélectionner le joueur ou le planeswalker qu'une créature attaque ignore tous les prérequis, toutes les restrictions et tous les coûts associés à l'attaque.

* Re-sélectionner le joueur ou le planeswalker qu'une créature attaque ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ». Notamment, les Malédiction de cette extension (par exemple la Malédiction de vitalité) ne se déclenchent pas pendant que la capacité du Mage du portail se résout.

* Si vous re-sélectionnez le joueur ou le planeswalker qu'une créature attaquante attaque, cette créature est quand même considérée comme ayant attaqué le joueur ou le planeswalker déclaré, mais elle attaque maintenant le nouveau joueur ou planeswalker.

* Si une capacité cible quelque chose qui est contrôlé par le « joueur défenseur » d'une créature attaquante et que le joueur défenseur de cette créature change avant que cette capacité ne se résolve, la capacité sera contrecarrée parce que sa cible est devenue illégale.

Mairsil, le prétendant

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/4

Quand Mairsil, le prétendant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact ou de créature depuis votre main ou votre cimetière et mettre un marqueur « cage » sur elle.

Mairsil, le prétendant a toutes les capacités activées de toutes les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « cage » sur elles. Vous ne pouvez activer chacune de ces capacités qu'une seule fois par tour.

* Les cartes exilées restent exilées avec des marqueurs « cage » quand Mairsil quitte le champ de bataille. Si Mairsil revient sur le champ de bataille, il verra toutes ces cartes exilées avec des marqueurs « cage » sur elles.

* Si un autre joueur acquiert le contrôle de Mairsil, il aura uniquement les capacités des cartes que ce joueur possède en exil avec des marqueurs « cage » sur elles.

* Les capacités activées contiennent un deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Mairsil n'acquiert pas de capacités déclenchées (qui commence par « quand », « à chaque fois » ou « à/au »).

* Si une capacité activée d'une carte en exil avec un marqueur « cage » sur elle fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez l'occurrence de Mairsil de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom à Mairsil à la place. Par exemple, si Mairsil exile le Mage de l'esprit, le coût d'activation de la capacité inclut le sacrifice de Mairsil, pas le sacrifice du Mage de l'esprit.

* Si une des capacités de Mairsil est contrecarrée, probablement parce que sa cible est devenue illégale avant qu'elle ne se soit résolue, elle ne peut pas être activée à nouveau pendant le même tour.

* Si plusieurs cartes exilées avec des marqueurs « cage » sur elles ont la même capacité, Mairsil aura plusieurs occurrences de cette capacité. Chacune d'elles peut être activée une fois par tour.

* Si vous faites arriver une créature sur le champ de bataille comme une copie de Mairsil, sa première capacité se déclenche. Vous ne pourrez pas activer de capacités avant que la « règle de Légende » ne s'applique, mais la capacité déclenchée vous laissera quand même exiler une autre carte avec un marqueur « cage » quel que soit le Mairsil que vous gardiez.

* Si Mairsil acquiert une capacité activée qui est normalement associée à une capacité non-activée de la carte dont elle provient, la capacité qu'a Mairsil n'est pas associée à une capacité. Par exemple, si Mairsil exile le Portail prototype, la capacité activée ne crée aucun jeton ; elle ne crée pas de jeton Portail prototype.

* Si Mairsil acquiert une capacité activée qui est normalement associée à une autre capacité activée de la carte dont elle provient, ces deux capacités acquises par Mairsil sont associées tant que Mairsil reste sur le champ de bataille. Par exemple, si Mairsil exile le Chimiste d'Izzet, les cartes exilées par la première capacité acquise par Mairsil du Chimiste d'Izzet peuvent être lancées si vous activez la deuxième capacité qu'il a acquise de cette manière. Le Chimiste d'Izzet lui-même ne peut pas être lancé de cette manière, et si Mairsil quitte le champ de bataille avant d'activer cette deuxième capacité, les cartes exilées par cette première capacité sont perdues pour toujours.

* Si Mairsil a une capacité de pilotage, les créatures peuvent piloter Mairsil. Il devient une créature-artefact, mais sa force et son endurance demeurent inchangées.

* Si Mairsil a une capacité d'équipement, l'activer ne fait rien. Mairsil ne devient pas attaché à une créature. Ils peuvent cependant rester bons amis.

Malédiction de don

{1}{G}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez. Chaque adversaire attaquant ce joueur dégage tous les permanents non-terrain qu'il contrôle.

* Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

Malédiction d'opulence

{R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton d'artefact incolore appelé Or. Il a « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. » Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

* La capacité déclenchée de la Malédiction d'opulence se résout après que les attaquants ont été déclarés. Tous les coûts pour attaquer doivent avoir déjà été payés avant que le joueur attaquant ne crée l'Or.

Marteau de Nazahn

{4}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un autre équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'indestructible.

Équipement {4}

* Si le Marteau de Nazahn arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres équipements que vous contrôlez, sa capacité se déclenchera pour chacun de ces équipements.

* Si une créature a subi des blessures, ces blessures restent marquées sur elle jusqu'à l'étape de nettoyage. Si la créature équipée a subi des blessures mortelles, et que plus tard dans le tour, le Marteau de Nazahn devient détaché de cette créature, cette créature sera détruite.

Mathas, chercheur de fielleux

{R} {W} {B}

Créature légendaire : vampire

3/3

Menace

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « prime » sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Tant que cette créature a un marqueur « prime » sur elle, elle a « Quand cette créature meurt, chaque adversaire pioche une carte et gagne 2 points de vie. »

* La créature ciblée qui gagne un marqueur « prime » a quand même la capacité déclenchée qu'elle acquiert si Mathas quitte le champ de bataille.

* Les créatures qui reçoivent un marqueur « prime » autrement que par la résolution de la capacité de Mathas n'acquerront pas la capacité déclenchée. Les créatures qui reçoivent plus d'un marqueur « prime » au moment où la capacité de Mathas se résout (probablement à cause de la Saison de dédoublement) ne reçoivent pas la capacité plusieurs fois.

* Si la capacité de Mathas se résout deux fois distinctes, ciblant la même créature, cette créature aura deux occurrences de la capacité déclenchée. Chacune se déclenche séparément quand cette créature meurt.

* Les adversaires qui piochent chacun une carte et qui gagnent 2 points de vie sont les adversaires du joueur qui contrôlait la créature au moment où elle est morte. Il se peut que ce ne soit pas le joueur qui contrôlait la créature quand elle a reçu un marqueur « prime ».

Mirri, duelliste de l'Aquilon

{1}{G}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier

3/2

Initiative

À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloquer avec plus d'une créature pendant ce combat.

Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

* Tant que Mirri est engagée, il n'y a pas de restriction du nombre de créatures qui peuvent attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

* Engager Mirri après que les créatures ont attaqué ne retire pas les créatures du combat.

Miroir des ancêtres

{2}

Artefact

Au moment où le Miroir des ancêtres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{1} : Jusqu'à la fin du tour, le Miroir des ancêtres devient une copie d'une créature du type choisi ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

* Une fois que la deuxième capacité du Miroir des ancêtres se résout, il n'a plus cette capacité.

* Le Miroir des ancêtres copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les marqueurs sur cette créature ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui ont fait que la créature ciblée est devenue une créature.

* Le Miroir des ancêtres devient un artefact en plus de ses autres types. C'est une valeur copiable que d'autres effets peuvent copier.

* Si le Miroir des ancêtres copie une créature qui copiait quelque chose d'autre, il devient ce que la cible copiait.

* Si vous activez la deuxième capacité du Miroir des ancêtres plusieurs fois pendant un même tour en réponse à elle-même, chaque fois que l'une de ces capacités se résout, elle remplace ce que le Miroir des ancêtres copiait. Le Miroir des ancêtres finira comme une copie du permanent ciblé par la dernière capacité à se résoudre. Quand le tour se termine, toutes les occurrences de la capacité disparaissent en même temps.

* Si un effet commence à s'appliquer au Miroir des ancêtres avant qu'il ne devienne une copie d'un autre permanent, cet effet continue de s'appliquer. Par exemple, si le Miroir des ancêtres est activé deux fois en réponse à lui-même, ciblant d'abord l'Esprit du foyer puis le Smilodon temurien, la capacité qu'il a pendant qu'il est une copie du Smilodon temurien peut être activée et son effet continue de s'appliquer pendant que le Miroir des ancêtres est une copie de l'Esprit du foyer.

* Si le Miroir des ancêtres devient une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s'il en acquiert) à moins qu'il n'ait la célérité.

* Si le Miroir des ancêtres devient une copie d'une créature légendaire que vous contrôlez, vous mettez l'une d'elles dans votre cimetière. C'est aussi vrai s'il devient une copie d'une créature Planeswalker que vous contrôlez, tel que Gideon des Épreuves qui devient une créature.

* Si vous contrôlez un Miroir des ancêtres sans type de créature choisi, sa capacité activée ne peut pas être activée.

* Si le Miroir des ancêtres devient la copie d'une créature qui elle-même a une capacité qui vous demande de choisir un type de créature au moment où elle arrive sur le champ de bataille et une autre capacité qui fait référence au

« type de créature choisi », cette capacité n'aura pas de choix effectué pour elle. Vous n'utiliserez pas le type choisi pour le Miroir des ancêtres.

Nazahn, forgelame révééré

{4}{G}{W}

Créature légendaire : chat et artificier

5/4

Quand Nazahn, forgelame révééré arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement et révélez-la. Si vous révélez une carte appelée Marteau de Nazahn de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez attaque, vous pouvez engager une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

* Si plus d'une créature équipée que vous contrôlez attaque, la dernière capacité de Nazahn se déclenche une fois pour chacune de ces créatures. Elle ne se déclenche pas une fois supplémentaire pour tout équipement supplémentaire attaché à une créature attaquante.

* La dernière capacité de Nazahn ne peut cibler qu'une créature contrôlée par le joueur défenseur qui est attaqué par la créature attaquante qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Par exemple, si un Nazahn non-équipé attaque le joueur A et qu'une créature équipée attaque le joueur B, la capacité de Nazahn ne peut cibler qu'une créature que le joueur B contrôle.

* Si une créature attaque un planeswalker, son contrôleur est le joueur défenseur de cette créature.

O-Kagachi, kami vengeur

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et esprit

6/6

Vol, piétinement

À chaque fois qu'O-Kagachi, kami vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, si ce joueur vous a attaqué pendant son dernier tour, exilez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

* Un joueur vous a attaqué si ce joueur a déclaré une créature comme créature attaquante et que cette créature vous attaque. Si ce joueur a uniquement attaqué des planeswalkers que vous contrôlez, ce joueur ne vous a pas attaqué. Si les créatures de ce joueur vous attaquaient uniquement parce qu'elles ont été mises sur le champ de bataille, attaquantes, ou parce que vous avez été re-sélectionné comme le joueur qu'elles attaquaient, ce joueur ne vous a pas attaqué.

* La dernière capacité d'O-Kagachi n'exile qu'un seul permanent non-terrain, quel que soit le nombre de créatures qui vous ont attaqué ou le nombre de fois que ce joueur vous a attaqué pendant son dernier tour.

* Si O-Kagachi inflige des blessures mortelles à une créature bloqueuse et aussi des blessures à son contrôleur, cette créature bloqueuse est détruite avant qu'une cible ne soit sélectionnée pour la dernière capacité d'O-Kagachi. Elle ne peut pas être exilée.

Ombre changeante

{2}{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité et « Au début de votre entretien, détruisez cette créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui l'Ombre changeante, puis mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

* Si vous ne révélez pas de carte de créature de cette manière, vous révélez seulement votre bibliothèque et vous la mélangez, et l'Ombre changeante ne devient attachée à rien. Elle est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

* Si l'Ombre changeante ne peut pas devenir attachée à la créature que vous avez mise sur le champ de bataille, probablement parce que cette créature a la protection contre le rouge, elle devient attachée à rien. Elle est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

* Si l'Ombre changeante quitte le champ de bataille après que la capacité déclenchée qu'elle accorde s'est déclenchée mais avant qu'elle ne se résolve, vous détruisez la créature enchantée avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille, puis vous révélez des cartes et mettez une carte de créature sur le champ de bataille. L'Ombre changeante n'y deviendra pas attachée. C'est vrai aussi si c'est la créature enchantée qui quitte le champ de bataille au lieu de l'Ombre changeante, excepté que vous ne détruisez pas la créature qu'elle a enchantée dans ce cas.

* Si la créature enchantée ne peut pas être détruite, probablement parce que cette créature a l'indestructible, vous obtenez quand même une nouvelle créature et vous attachez l'Ombre changeante à la nouvelle créature.

Patron des veines

{4} {B} {B}

Créature : vampire et shaman

4/4

Vol

Quand le Patron des veines arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

* Détruire une créature avec la première capacité du Patron des veines provoque le déclenchement de sa dernière capacité si le Patron des veines est toujours sur le champ de bataille.

* La dernière capacité du Patron des veines met un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez, y compris lui-même, même si la créature qui est morte ne peut pas être exilée (probablement parce qu'elle était un jeton).

* Si le Patron des veines et une créature qu'un adversaire contrôle meurent simultanément (par exemple parce qu'ils se sont battus ou qu'ils combattaient l'un contre l'autre), la dernière capacité du Patron des veines se déclenche, mais le Patron des veines ne sera pas sur le champ de bataille au moment où cette capacité se résoudra. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui. C'est vrai aussi pour les autres vampires que vous contrôlez qui meurent en même temps. Vos vampires restants gagneront chacun un marqueur +1/+1.

Protection de Téfeiri

{2} {W}

Éphémère

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous avez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. *(Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.)*

Exilez la Protection de Téfeiri.

* Les notes qui suivent se concentrent sur le mot-clé « protection contre » :

* Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses :

- 1) Toutes les blessures qui devraient être infligées au joueur sont prévenues.
- 2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur.
- 3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

* Outre les événements spécifiés, rien n'est prévenu ou illégal. Un effet qui ne vous cible pas pourrait cependant vous faire défausser des cartes, par exemple. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, bien que les blessures de combat qu'elles devraient vous infliger soient prévenues.

* Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile aura une cible illégale si elle vous cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui ne sont pas liés à la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait tout ce qu'il peut aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.

* Les notes qui suivent se concentrent sur ce qu'implique le fait que votre total de points de vie ne puisse pas changer :

* Les sorts et capacités qui vous font normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie concernant le gain ou la perte de points de vie n'a aucun effet.

* La protection contre tout préviendrait généralement les blessures si elles devaient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, comme votre total de points de vie ne peut pas changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles auraient normalement, autres que vous faire perdre autant de points de vie (par exemple les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et les effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.

* Vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut la dépense d'une quantité de points de vie autre que 0.

* Si un coût inclut pour vous un gain de points de vie (comme le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire), ce coût ne peut pas être payé.

* Les effets qui remplacent le gain pour vous de points de vie par un autre événement ne peuvent rien faire parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient votre perte de points de vie par un autre événement.

* Les effets qui remplacent un événement par un gain de points de vie (comme l'effet des Paroles d'adoration) ou une perte de points de vie pour vous s'appliquent et remplacent l'événement par rien.

* Si un effet fixe votre total de points de vie à une valeur qui est différente de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien.

* Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie avec un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des joueurs ne change.

* Les notes qui suivent se concentrent sur le mot-clé « déphasage » :

* Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.

* Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».

* Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.

* Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de Mathas, chercheur de fielleux ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.

* Chaque aura et équipement hors phase ou attachés à un permanent qui passe hors phase passent en phase avec ce permanent, toujours attachés.

* Chaque aura et équipement que vous contrôlez, attachés à un permanent qui n'est pas hors phase passent en phase attachés à ce permanent s'ils peuvent toujours être attachés à ce permanent. Si ce n'est pas le cas, ils passent en phase détachés. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.

* Les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.

* Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.

* Si un jeton est hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine de dégagement commence. C'est une modification de l'ancienne règle.

* Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile aura une cible illégale s'il cible ce permanent. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui ne sont pas liés à la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait tout ce qu'il peut aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.

* Si votre étape de dégagement est passée au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne passent pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous aurez, mais vous n'aurez plus la protection contre tout et votre total de points de vie peut à nouveau changer.

* Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour-là.

* Si vous acquérez le contrôle du permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne passe en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de l'autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, il passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.

Ramos, dragon-machine

{6}

Créature-artefact légendaire : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Ramos, dragon-machine pour chaque couleur de ce sort.

Retirez cinq marqueurs +1/+1 de Ramos : Ajoutez {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G} à votre réserve.

N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

* La capacité déclenchée de Ramos compte le nombre de couleurs d'un sort (de zéro à cinq), pas le nombre de symboles de mana coloré qui apparaissent dans son coût de mana ou la quantité de couleurs de mana que vous avez dépensé.

* Si vous lancez un sort incolore, la capacité déclenchée de Ramos se déclenche, mais il ne gagne pas de marqueurs +1/+1.

* La capacité déclenchée de Ramos ne se déclenche pas avant que vous ayez fini de lancer un sort, y compris avoir payé tous ses coûts. Si Ramos a moins de cinq marqueurs +1/+1 sur lui, il n'y a aucun moyen d'ajouter des marqueurs avec un sort et de payer pour ce sort avec les marqueurs nouvellement ajoutés.

* La capacité déclenchée de Ramos se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré. Si ce sort est contrecarré, utilisez ses dernières informations connues pour déterminer quelles étaient ses couleurs.

Recrutement de congénères

{5}{G}{G}

Ephémère

Choisissez un type de créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez X cartes de créature du type choisi, X étant le nombre de créatures de ce type que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.

* Si vous révélez toute votre bibliothèque et que vous révélez moins de X cartes de créature du type choisi, vous mettez les cartes du type choisi que vous avez révélées sur le champ de bataille et vous mélangez votre bibliothèque.

Rescapés

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas, puis chaque autre joueur choisit un permanent non-terrain qu'il ne contrôle pas et qui n'a pas été choisi de cette manière. Détruisez tous les autres permanents non-terrain.

* Après que vous avez choisi un permanent non-terrain, chaque autre joueur le fait dans l'ordre du tour en commençant par le joueur dont c'est le tour. Chaque joueur connaît le choix fait par les joueurs précédents.

* Une fois que les Rescapés commencent à se résoudre, aucun joueur ne peut agir autrement que spécifié par les Rescapés jusqu'à ce qu'ils aient fini de se résoudre. Notamment, les joueurs vont devoir agir pour protéger leurs permanents (par exemple en activant la Faveur de congénères) avant de savoir quels permanents seront choisis.

* Un permanent avec l'indestructible peut être choisi de cette manière même s'il ne serait pas détruit autrement.

* Les terrains ne peuvent pas être choisis et ne seront pas détruits, même s'ils ont d'autres types (comme un terrain-artefact).

Sang neuf

{2}{B}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Sang neuf, engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Changez le texte de cette créature en remplaçant toutes les occurrences d'un type de créature par vampire.

* Pour payer le coût supplémentaire du Sang neuf, vous pouvez engager un vampire dégagé que vous contrôlez de votre choix, y compris un vampire que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent. (Remarquez qu'engager la créature n'utilise pas {T} [le symbole d'engagement].)

* Le Sang neuf modifie le type de créature à chaque fois qu'il apparaît dans la ligne de type et/ou le texte de règles de la créature. Il ne modifie pas le nom de la carte ou les occurrences du mot utilisé comme partie du nom de la carte.

* Vous choisissez quel mot vous modifiez au moment où le Sang neuf se résout. Vous n'êtes pas forcé de choisir un mot qui apparaît dans le texte de la créature.

* La créature dont vous acquérez le contrôle n'est pas un vampire si vous ne choisissez pas un type de créature dans la ligne de type de cette créature à remplacer.

* L'effet du Sang neuf change uniquement le texte imprimé sur la créature. Il ne peut pas changer les mots inclus dans les capacités qui lui ont été accordées. Par exemple, si vous remplacez rat par vampire sur le Lynx affamé, vos chats auront la protection contre les vampires, mais si à la place vous remplacez rat par vampire sur le Nishoba fantomatique pendant que vous contrôlez un Lynx affamé, le Nishoba fantomatique aura la protection contre les rats.

* L'effet modificateur de type peut changer une partie d'un mot comme « non-humain » si cette partie de mot est utilisée pour se référer à un type de créature.

Seigneur squameux héliaste

{3}{W}{W}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, détruisez un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

* La capacité déclenchée du Seigneur squameux héliaste se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.

* Si les seuls permanents non-terrain sur le champ de bataille sont des Seigneurs squameux héliastes et des dragons contrôlés par des joueurs qui contrôlent des Seigneurs squameux héliastes, tout sort ou capacité qui cible un de ces dragons provoquera une boucle infinie de capacités déclenchées et la partie se terminera immédiatement par un match nul.

Taigam, bras droit de Sidisi

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Passez votre étape de pioche.

Au début de votre entretien, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

{B}, {T}, exilez X cartes depuis votre cimetière : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

* La « règle de légende » s'intéresse aux permanents légendaires ayant exactement le même nom anglais. Vous pouvez contrôler Taigam, bras droit de Sidisi et Taigam, maître d'Ojutaï en même temps.

Taigam, maître d'Ojutaï

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et moine

3/4

Les sorts d'éphémère, de rituel et de dragon que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts ou des capacités.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, si Taigam, maître d'Ojutaï a attaqué ce tour-ci, ce sort acquiert le rebond. (*Exilez le sort au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

* Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts ou des capacités peuvent quand même être contrecarrés par les règles du jeu si toutes leurs cibles sont illégales (par exemple, parce que votre créature a acquis la défense talismanique en réponse au sort d'un adversaire).

* Si Taigam quitte le champ de bataille après qu'il a attaqué, sa dernière capacité ne se déclenche pas à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci. S'il quitte le champ de bataille après que le sort a acquis le rebond, ce sort aura quand même le rebond. Une fois que la carte est exilée, la capacité déclenchée à retardement du rebond se déclenche au début de votre prochain entretien, même si vous ne contrôlez plus Taigam.

* Si Taigam est tué en réponse à votre lancement d'un sort, la capacité se déclenche quand même et votre sort acquiert le rebond si Taigam a attaqué.

* Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour.

* Si un sort avec le rebond que vous avez lancé depuis votre main est contrecarré pour une raison quelconque (à cause d'un autre sort ou capacité, ou parce que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre), ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

* Si un effet de remplacement fait qu'un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est mis autre part que dans votre cimetière au moment où il se résout (comme pourrait le faire *Repose en paix*), vous pouvez choisir d'appliquer l'effet de rebond ou l'autre effet au moment où le sort se résout.

* Si un sort se déplace sur une autre zone dans le cadre de sa résolution (comme le font la *Protection de Téfeiri*, *L'aube de tous les soleils* et le *Flambeau de l'Inquiétude*), le rebond n'a aucune chance de s'appliquer.

* Au début de votre entretien, toutes les capacités déclenchées à retardement créées par les effets de rebond se déclenchent. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix. Un sort que vous lancez de cette manière se résout avant que vous ne puissiez lancer le suivant, alors un sort qui a rebondi ne peut pas en cibler un autre. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées (si c'est un rituel). D'autres restrictions de jeu, comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat », doivent être suivies.

* Si vous lancez une carte depuis l'exil, elle va dans le cimetière de son propriétaire quand elle se résout ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retournera pas en exil.

Voie de l'Ascendance

Terrain

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

* L'identité couleur de votre commandant est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant est dans une zone cachée (comme la main ou la bibliothèque), ou si un effet change sa couleur.

* Les types de créature de votre commandant sont vérifiés immédiatement après que vous avez lancé un sort de créature en dépensant le mana de la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance. Ils ne sont pas établis avant le

début de la partie, et ils ne sont peut-être pas les mêmes types que votre commandant avait quand vous avez activé cette capacité.

* Si vous lancez votre commandant avec le mana de la Voie de l'Ascendance et que votre commandant n'a pas perdu tous ses types de créature sur la pile, vous appliquerez regard 1.

* Si du mana de la Voie de l'Ascendance est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type avec votre commandant, vous appliquerez regard 1 avant la résolution de ce sort.

* Si votre commandant est dans une zone cachée (par exemple la main ou la bibliothèque) ou qu'il est hors phase, il est considéré comme n'ayant pas de types de créature.

* Si votre commandant n'a pas de types de créature, il ne peut pas partager un type de créature avec un sort que vous lancez.

* Si la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance produit deux manas (probablement à cause de la Réverbération de mana), vous appliquerez regard 1 deux fois si vous dépensez ces deux manas pour lancer un sort de créature qui partage un type avec votre commandant. Vous n'appliquerez pas regard 2. Vous appliquerez également regard 1 deux fois si vous dépensez ce mana pour lancer deux sorts de créature qui partagent chacun un type avec votre commandant.

* D'un autre côté, si une capacité se déclenche quand vous engagez la Voie de l'Ascendance pour du mana et produit plus de mana (par exemple, celle de la Résurgence de Zendikar ou de l'Éveil du Mirari), vous appliquerez regard 1 une seule fois quand vous dépenserez ces deux manas.

* Si votre commandant est une carte comme Kozilek, Boucher de la Vérité qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance ne produit pas de mana.

* Dans des formats autres que le Commander, la dernière capacité de la Voie de l'Ascendance ne produit pas de mana.

Wasitora, reine des nekoru

{2}{B}{R}{G}

Créature légendaire : chat et dragon

5/4

Vol, piétinement

À chaque fois que Wasitora, reine des nekoru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature. Si le joueur ne peut pas, créez un jeton de créature 3/3 noire, rouge et verte Chat et Dragon avec le vol.

* Si une créature subit des blessures de combat mortelles en même temps que Wasitora inflige des blessures de combat au contrôleur de cette créature, cette créature est détruite avant que ce joueur ne choisisse une créature à sacrifier.

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. © 2017 Wizards.