

Notes de publication *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 28 mars 2022

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

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Notamment, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard, Pioneer ou Modern.

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

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

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

Variante de jeu : Commander

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

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

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

Rendez-vous sur Magic.Wizards.com/Commander pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

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

L'identité couleur de votre commandant détermine quelles autres cartes peuvent être ajoutées à votre deck. L'identité couleur d'une carte inclut ses couleurs (en tenant compte de son indicateur de couleur si elle en a un), plus les couleurs des symboles de mana colorés de son texte de règle.

- L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant devient d'une couleur différente ou est dans une zone cachée.
- Les mots de couleur dans le texte d'une carte ne sont pas comptés dans son identité couleur.
- Une carte peut être dans votre deck si son identité couleur fait partie de l'identité couleur de votre commandant. Par exemple, si l'identité couleur de votre commandant est blanche et bleue, votre deck peut inclure des cartes dont l'identité couleur est blanche, bleue, ou blanche et bleue. Il peut aussi inclure des cartes qui n'ont aucune couleur dans leur identité couleur.
- 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 l'identité couleur de votre commandant.

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

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

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

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

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

Variante de jeu : Draft Commander

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

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

Sans visage

{5}

Créature-enchantement légendaire : passé

3/3

Si le Sans visage est votre commandant, choisissez une couleur avant le début de la partie. Le Sans visage est de la couleur choisie.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

Même s'il y a de nombreuses créatures légendaires dans *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur*, vous pouvez finir le draft et constater que vous n'avez pas celle qu'il vous faut pour commander votre deck. N'ayez aucune crainte—le Sans visage est votre ami. Le Sans visage apparaît à la place d'une carte courante dans environ un booster *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur* sur six. Après le draft, vous pouvez ajouter jusqu'à deux exemplaires du Sans visage à votre sélection de cartes pour servir de commandants de votre deck. (Voir « Choisissez un passé » ci-dessous.) Cela signifie que vous n'êtes pas obligé de drafter le Sans visage pour jouer

avec. Si vous avez besoin de lui pour être votre commandant, vous pouvez emprunter les exemplaires non utilisés d'autres joueurs du draft, de votre propre collection ou d'ailleurs.

La couleur que vous choisissez pour le Sans visage pendant la construction du deck déterminera son identité couleur. Par exemple, si vous draftez des cartes rouges et vertes mais que vous n'avez pas de créature légendaire rouge-verte, vous pouvez utiliser un Sans visage en le choisissant rouge et un autre en le choisissant vert. Si vous avez drafté une créature légendaire verte avec Choisissez un passé ou avec un passé vert, vous pouvez utiliser cette carte et un Sans visage en le choisissant rouge.

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

Nouveau type d'enchantement : passé
Nouvelle capacités mot-clé : choisissez un passé

L'un des aspects amusants de la création de personnage dans une partie de *Dungeons & Dragons*, c'est le choix d'un passé pour ce personnage. Cela vous aide à décider comment vous jouerez ce personnage et ce qui l'a conduit à la situation présente. De même, les cartes d'enchantement de passé peuvent vous aider à définir votre commandant. Chacune d'elles accorde une capacité aux créatures Commandant que vous possédez ou modifie leurs caractéristiques.

Acolyte de Bahamut
{1}{G}
Enchantement légendaire : passé
Les créatures Commandant que vous possédez ont « Le premier sort de dragon que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer. »

Certaines créatures légendaires dans cette extension ont la capacité mot-clé choisissez un passé. Choisissez un passé est une variante de la capacité de partenariat. Cela signifie que vous pouvez avoir deux commandants si l'un d'eux a choisissez un passé et que l'autre est une carte de passé.

Renari, marchande de merveilles
{3}{U}
Créature légendaire : dragon et artificier
2/4
Vous pouvez lancer des sorts de dragon et d'artefact comme s'ils avaient le flash.
Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Bien que choisissez un passé soit une nouvelle variante de la capacité de partenariat, les règles du partenariat n'ont pas autrement changé. Notamment, les passés et les cartes avec choisissez un passé n'interagissent pas avec les cartes qui ont une autre capacité de partenariat.
- Une carte, le Sans visage, a à la fois choisissez un passé et est lui-même un passé. Dans un Draft Commander qui utilise des boosters *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur*, vous pouvez utiliser deux exemplaires du Sans visage pour vos commandants (Voir « Draft Commander » ci-dessus).

Remarquez que pendant la partie, la « règle de légende » s'appliquera à eux s'ils sont sous votre contrôle en même temps.

- 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 Renari, marchande de merveilles et l'Acolyte de Bahamut sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le bleu et/ou le vert dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le blanc, le noir ou le rouge.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Si votre commandant perd la capacité choisissez un passé ou cesse d'être un passé pendant la partie, selon les cas, il reste votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous ne devez pas payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures de combat de l'un d'eux, pas des deux combinés (de toute façon, votre passé n'est généralement pas une créature).
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants qui ont la ou les mêmes couleurs.
- Bon nombre de cartes dans *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur* font référence aux créatures Commandant que vous possédez. Un passé n'est pas normalement une créature, alors il n'est normalement pas inclus dans un tel effet. Cependant, si un autre sort ou une autre capacité fait que votre passé devienne une créature, il sera inclus. Tout effet qui fait référence à votre commandant ou à un commandant que vous possédez ou contrôlez sans spécifier « créature » s'appliquera à un passé qui est votre commandant, selon les cas.
- Si vous contrôlez un passé qui accorde une capacité aux créatures Commandant que vous possédez, et que vous possédez plus d'une créature Commandant, chacune d'elles aura cette capacité. Par exemple, cela signifie que si vous contrôlez l'Acolyte de Bahamut ainsi que deux créatures Commandant que vous possédez, le premier sort de dragon que vous lancez à chaque tour coûte {4} de moins à lancer.

Nouvelle action mot-clé : s'aventurer dans Les Souterrains

Cette extension apporte avec elle un nouveau donjon, appelé Les Souterrains. Les Souterrains fonctionne un peu différemment des cartes de donjon précédentes. Vous ne pouvez vous aventurer dans Les Souterrains qu'en détenant l'initiative (voir ci-dessous).

Les Souterrains

Donjon : les Souterrains

Vous ne pouvez pas entrer dans ce donjon à moins de vous « aventurer dans Les Souterrains ».

Entrée secrète — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. (*Mène à : Forge, Puits perdu*)

Forge — Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. (*Mène à : Piège !, Arène*)

Puits perdu — Regard 2. (*Mène à : Arène, Réserve*)

Piège ! — Un joueur ciblé perd 5 points de vie. (*Mène à : Archives*)

Arène — Incitez une créature ciblée. (*Mène à : Archives, Catacombes*)

Réserve — Créez un jeton Trésor. (*Mène à : Catacombes*)

Archives — Piochez une carte. (*Mène à : Trône des Trois Funestes*)

Catacombes — Créez un jeton de créature 4/1 noire Squelette avec la menace. (*Mène à : Trône des Trois Funestes*)

Trône des Trois Funestes — Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à votre prochain tour. Puis mélangez.

Notes concernant Les Souterrains

- Vous ne pouvez pas vous aventurer dans Les Souterrains à moins d'en recevoir l'instruction, soit parce que vous détenez l'initiative au début de votre entretien, soit parce que vous prenez l'initiative. Notamment, si vous n'êtes pas dans un donjon et qu'un effet vous instruit de vous aventurer dans le donjon (*pas* de vous aventurer dans Les Souterrains), vous ne pouvez pas commencer Les Souterrains.
- De même, quand on vous instruit de vous aventurer dans Les Souterrains, vous ne pouvez pas commencer un donjon qui n'est pas Les Souterrains.
- Si vous n'êtes pas dans un donjon quand on vous instruit de vous aventurer dans Les Souterrains, vous mettez Les Souterrains dans la zone de commandement et vous placez votre marqueur d'aventure sur l'Entrée secrète (la première pièce).
- Si vous êtes déjà dans un donjon quand on vous instruit de vous aventurer dans Les Souterrains, vous avancez dans la pièce suivante de ce donjon. Si vous êtes déjà dans la dernière pièce, vous terminez ce donjon et vous commencez Les Souterrains. C'est vrai que vous soyez déjà dans Les Souterrains ou un autre donjon.

Notes générales sur les donjons

- Les règles des donjons et de s'aventurer dans le donjon n'ont pas changé de façon significative depuis leur dernière apparition.
- Les donjons sont mis dans la zone de commandement depuis l'extérieur de la partie. Vous utilisez un marqueur « s'aventurer » pour traquer votre progression. Chaque donjon inclut une série de pièces. Chaque pièce a une capacité déclenchée dont l'effet est imprimé sur la pièce. Cette capacité est « Quand vous déplacez votre marqueur « s'aventurer » dans cette pièce, [effet]. »

- Quand vous déplacez votre marqueur « s'aventurer » dans la dernière pièce d'un donjon et que la capacité de cette pièce se résout (ou qu'elle quitte la pile autrement), le donjon quitte la partie et vous l'avez désormais terminé.
- Certaines cartes s'intéressent au fait que vous ayez terminé un donjon ou ont une capacité qui se déclenche à chaque fois vous terminez un donjon. Ces capacités fonctionnent de la même manière, que le donjon que vous avez terminé soit Les Souterrains ou un autre donjon.
- À chaque fois qu'un joueur commence un donjon (via S'aventurer dans le donjon ou S'aventurer dans Les Souterrains), aucun joueur ne peut répondre avant que ce joueur ne soit entré dans le donjon et que sa première capacité de pièce se soit déclenchée.

Prendre/ détenir l'initiative

Certaines cartes dans cette extension instruisent un joueur de *prendre l'initiative*. L'initiative, dans ce cas, est une désignation qu'un joueur peut avoir (comme le monarque). Un joueur qui a la désignation d'initiative est dit « détenir l'initiative ». Prendre/détenir l'initiative contient deux règles inhérentes : D'abord, à chaque fois qu'un joueur prend l'initiative, et au début de l'entretien du joueur qui détient l'initiative, ce joueur s'aventure dans Les Souterrains. Ensuite, à chaque fois qu'au moins une créature qu'un joueur contrôle inflige des blessures de combat au joueur qui détient l'initiative, le premier joueur prend l'initiative. Aussi, certaines capacités font référence à détenir l'initiative et procurent d'autres avantages.

Mouchard aarakocra

{3} {U}

Créature : oiseau et gremlin

1/4

Vol

Quand le Mouchard aarakocra arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Créature légendaire : humain et moine

0/3

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

À chaque fois que Rasaad yn Bashir attaque, si vous détenez l'initiative, doublez l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Personne ne détient l'initiative dans une partie avant qu'un effet n'instruise un joueur de prendre l'initiative. Une fois qu'un joueur a cette instruction, il détient l'initiative jusqu'à ce qu'un autre joueur ne prenne l'initiative.
- Un seul joueur peut détenir l'initiative à la fois. Au moment où un joueur prend l'initiative, tout autre joueur qui la détenait cesse de la détenir.
- Un joueur qui détient actuellement l'initiative peut reprendre l'initiative. Ceci fait que ce joueur s'aventure dans Les Souterrains à nouveau, mais ne lui donne pas plusieurs désignations d'initiative.

- Si le joueur qui détient l'initiative quitte la partie, le joueur actif prend l'initiative en même temps que ce joueur quitte la partie. Si le joueur actif quitte la partie ou s'il n'y a pas de joueur actif, le joueur suivant dans l'ordre du tour prend l'initiative.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si les deux joueurs d'une équipe infligent des blessures de combat au joueur qui détient l'initiative en même temps, le joueur qui détient l'initiative choisit l'ordre des capacités déclenchées. Puis, au moment où ces capacités se résolvent, un membre de l'équipe prend l'initiative (et s'aventure dans Les Souterrains), et ensuite l'autre membre de l'équipe fait de même. Le dernier joueur qui prend l'initiative la garde jusqu'à ce que quelqu'un prenne à nouveau l'initiative. Ne pas confondre « prendre/détenir l'initiative » avec la capacité « initiative » (First Strike en anglais). Prendre/détenir l'initiative apparaît toujours sous cette forme « verbe-complément ». Le mot « initiative » sans un de ces deux verbes fait uniquement référence à la capacité d'initiative. « Avoir l'initiative » fait également uniquement référence à la capacité d'initiative (First Strike en anglais).

Retour de mécanique : cartes d'aventurier

Les aventures reviennent pour raconter l'histoire de La Porte de Baldur. Comme avant, les cartes d'aventurier sont des cartes de permanent, mais chacune a une aventure, un ensemble de caractéristiques alternatives dans un sous-cadre à gauche de son encadré de texte. Vous pouvez lancer la carte en tant qu'aventure. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer plus tard en tant que permanent. Dans cette extension, la nouveauté est que toutes les cartes d'aventurier ne sont pas des cartes de créature ! Elles apparaissent également sur d'autres types de carte de permanent.

Autel de Bhaal
 {1} {B}
 Artefact
 {2} {B}, {T}, exilez une créature que vous contrôlez :
 Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature
 ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous
 pourriez lancer un rituel.
 //
 Offrande d'os
 {2} {B}
 Rituel : aventure
 Créez, engagé, un jeton de créature 4/1 noire Squelette
 avec la menace. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez
 lancer l'artefact plus tard depuis l'exil.)*

- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, l'Autel de Bhaal est une carte d'artefact avec une valeur de mana de 2.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est

contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.

- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les restrictions de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie depuis l'exil.
- Un effet peut se référer à une carte, un sort ou un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. S'il change de zone, il cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas le lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Retour de mécanique : lancer des dés

Dans *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, nous avons présenté le lancer de dés dans une extension de cartes *Magic à bords noirs* pour la première fois, et cela revient ici. Plusieurs cartes vous instruisent de lancer des dés et vous disent quoi faire en fonction du résultat. Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un dé ou à chaque fois que vous obtenez un résultat donné. D'autres cartes modifient les lancers de dé.

Dragon d'airain ancien

{5} {B} {B}

Créature : ancêtre et dragon

7/6

Vol

À chaque fois que le Dragon d'airain ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis les cimetières avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X, X étant le résultat.

- Chaque dé est identifiable par son nombre de faces. Par exemple, un d20 est un dé à 20 faces. Chaque dé doit avoir des probabilités de résultats égales et le lancer doit être juste. Même si nous recommandons l'utilisation de dés physiques, les substituts numériques sont autorisés à partir du moment où ils disposent du même nombre de résultats possibles que dans les instructions de lancer originales.
- Une capacité qui vous dit de lancer un dé précise également quoi faire avec le résultat de ce lancer. La plupart du temps, cela prend la forme d'un « tableau de résultats » dans le texte de la carte.

- L'instruction de lancer un dé et l'effet qui se produit à cause du résultat font généralement partie de la même capacité. Les joueurs n'ont pas l'occasion de répondre à la capacité une fois qu'ils connaissent le résultat du lancer. Cependant, si une capacité séparée se déclenche après le lancer de dé, comme c'est le cas avec la capacité du Dragon d'airain ancien, les joueurs connaissent le résultat du lancer de dé au moment où cette capacité déclenchée réflexive est mise sur la pile et que ses cibles sont choisies.
- Un effet qui indique « choisissez une cible, puis lancez un d20 » ou quelque chose de similaire utilise toujours le processus normal consistant à mettre une capacité sur la pile et à la résoudre. Choisir la cible fait partie de la mise sur la pile de la capacité et lancer le d20 a lieu plus tard, au moment où la capacité se résout.
- Certains effets peuvent modifier le résultat d'un lancer de dé. Cela peut faire partie de l'instruction de lancer un dé ou cela peut venir d'autres cartes. Tout ce qui fait référence au « résultat » d'un lancer de dé cherche le résultat obtenu après ces modifications. Tout ce qui cherche le « résultat naturel » cherche le nombre indiqué sur la face du dé avant ces modifications.
- Certaines capacités, comme celle de la Guide pixie ou de la Classe : barbare remplacent le lancer d'un dé par le lancer de dés supplémentaires en ignorant le résultat le plus bas. Les lancers ignorés ne sont pas pris en compte pour l'effet vous instruisant de lancer un dé, et ne provoquent le déclenchement d'aucune capacité. En pratique, une fois que vous déterminez le dé qui compte, considérez que les autres dés n'ont jamais été lancés.
- Certains effets vous instruisent de relancer. Cela utilise le même nombre et le même type de dés que lors du lancer original, et ce lancer utilisera le même ensemble de résultats possibles.
- Lorsque vous jouez en Planechase, lancer le dé planaire provoque le déclenchement de toute capacité qui se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance au moins un dé. Cependant, tout effet qui fait référence à un résultat en chiffres ignore le lancer du dé planaire.

Retour de mécanique : myriade

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

Argousins genasi

{1} {R}

Créature : élémental et shamane

1/3

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

{1} {R} : Les créatures que vous contrôlez appelées

Argousins genasi gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait ou au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, il fait référence au joueur qu'elle a attaqué en dernier ou au contrôleur du planeswalker qu'elle a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel.

- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand 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 » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER LÉGENDES : LA BATAILLE DE LA PORTE DE BALDUR*

Abdel Adrian, pupille de Gorion

{4}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

4/4

Quand Abdel Adrian, pupille de Gorion arrive sur le champ de bataille, exilez n'importe quel nombre d'autres permanents non-terrain que vous contrôlez jusqu'à ce qu'Abdel Adrian quitte le champ de bataille. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat pour chaque permanent exilé de cette manière.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Les jetons de créature Soldat restent sur le champ de bataille même après que les cartes exilées reviennent.
 - Si Abdel Adrian quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, vous ne pouvez pas exiler de permanents non-terrain. Vous ne créez pas de jetons de créature Soldat dans ce cas.
 - Si vous exilez un permanent non-terrain jeton de cette manière, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille. Cependant, vous créez quand même un jeton de créature Soldat.
 - Les cartes qui reviennent sur le champ de bataille après qu'Abdel Adrian l'a quitté reviennent sous le contrôle de leurs propriétaires.
-

Acrobaties de Lae'zel

{3} {W}

Éphémère

Exilez toutes les créatures non-jeton que vous contrôlez, puis lancez un d20.

1-9 | Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

10-20 | Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire, puis exilez-les à nouveau. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Erratum : La version française de la carte a été imprimée avec une erreur de grammaire. Chaque occurrence de « leur propriétaire » a été imprimée avec « son propriétaire ». Ceci n'affecte pas la fonctionnalité de la carte. La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
- Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister. Quand les cartes sont renvoyées sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.
- Les créatures que vous contrôlez sont exilées avant que vous ne lanciez un dé. Notamment, cela signifie que si une de ces créatures a des capacités qui remplacent un lancer de dé ou qui se déclenchent à cause d'un lancer de dé, celles-ci n'auront pas lieu.
- Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution des Acrobaties de Lae'zel attend d'aller sur la pile jusqu'à ce qu'elles aient fini de se résoudre. Cela signifie que si vous faites 10-20, les capacités qui se déclenchent quand les créatures sont exilées la première fois, reviennent sur le champ de bataille, ou sont exilées la deuxième fois peuvent être mises sur la pile dans n'importe quel ordre. Le joueur actif met ses capacités sur la pile en premier, dans l'ordre de son choix, suivi par les autres joueurs dans l'ordre du tour. La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.

Agent des Voleurs de l'ombre

{1} {B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature attaque un joueur, si aucun adversaire n'a plus de points de vie que ce joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Elle acquiert le contact mortel et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. »

- La capacité accordée par l'Agent des Voleurs de l'ombre cherche à déterminer si certains des adversaires du joueur attaquant ont un total de points de vie supérieur à celui du joueur défenseur. Le total de points de vie du joueur attaquant n'est pas inclus dans cette comparaison.
-

Alaundo le prophète

{2} {G} {U}

Créature légendaire : humain et shaman

3/5

{T} : Piochez une carte, puis exilez une carte de votre main et mettez un nombre de marqueurs « temps » égal à sa valeur de mana sur elle. Elle acquiert « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de cette carte, si elle est exilée, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. » Puis retirez un marqueur « temps » de chaque autre carte que vous possédez en exil.

- La capacité d'Alaundo n'est pas la même chose que la capacité de suspension. Cependant, si vous exilez une carte avec la suspension de cette manière, la capacité de suspension vous fera aussi retirer des marqueurs « temps » de cette carte.
- La capacité d'Alaundo retire les marqueurs « temps » de toutes les cartes que vous possédez en exil, même celles qui y ont été mises d'une autre manière, par exemple avec la capacité de suspension.
- Si vous exilez une carte avec une valeur de mana de 0, comme une carte de terrain, aucun marqueur « temps » n'est mis sur elle. À moins de trouver un moyen de mettre des marqueurs « temps » sur elle en exil, la capacité déclenchée qu'elle acquiert d'Alaundo ne se déclenche jamais.

Ambre Cartilage O'Maillet

{3} {R}

Créature légendaire : nain et clerc

3/3

Célérité

À chaque fois qu'Ambre Cartilage O'Maillet attaque, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte pour chaque joueur attaqué. Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Vous décidez de vous défausser ou non de votre main au moment où la capacité d'Ambre Cartilage O'Maillet se résout. Aucun joueur ne peut répondre après que vous avez décidé de vous défausser de votre main, mais avant que vous ayez pioché des cartes.
 - Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si elle est vide. Surtout si elle est vide.
-

Anges de combat de Tyr

{2}{W}{W}

Créature : ange et chevalier

4/4

Vol, myriade

À chaque fois que les Anges de combat de Tyr infligent des blessures de combat à un joueur, piochez une carte si ce joueur a plus de cartes en main que chaque autre joueur. Puis vous créez un jeton Trésor si ce joueur contrôle plus de terrains que chaque autre joueur. Puis vous gagnez 3 points de vie si ce joueur a plus de points de vie que chaque autre joueur.

- Chaque condition est vérifiée au moment où la capacité déclenchée se résout, pas quand elle est placée sur la pile.
- Chaque condition est vérifiée, même si vous ne tirez aucun avantage d'au moins l'une d'elles. Vous pouvez créer un jeton Trésor même si vous n'avez pas pioché de carte, par exemple.

Appel du vide

{4}{B}

Rituel

Chaque joueur choisit secrètement une créature qu'il contrôle et une créature qu'il ne contrôle pas. Puis ces choix sont révélés. Détruisez chaque créature choisie de cette manière.

- Pour que chaque joueur choisisse secrètement les créatures, ce joueur devrait écrire ses choix sans les montrer à personne. Puis, chaque joueur garde ses choix secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leurs choix.
- Si une créature est choisie plus d'une fois, elle n'est détruite qu'une seule fois. Par exemple, avoir un seul marqueur « bouclier » sur elle lui permettrait de survivre.

Archiviste d'Oghma

{1}{W}

Créature : halfelin et clerc

2/2

Flash

À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

- La capacité déclenchée de l'Archiviste d'Oghma n'est pas mise sur la pile avant que le sort ou la capacité qui fait que l'adversaire cherche dans sa bibliothèque ne se soit résolue. Notamment, si ce sort ou cette capacité provoque le déclenchement d'autres capacités (par exemple, si l'adversaire a cherché une carte et l'a mise sur le champ de bataille), ces capacités et la capacité déclenchée de l'Archiviste d'Oghma vont sur la pile en même temps. Le joueur actif met toutes ses capacités sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. La dernière capacité mise sur la pile de cette manière est la première à se résoudre, et ainsi de suite.

- La capacité déclenchée de l'Archiviste d'Oghma ne se déclenche pas si vous cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ou si un adversaire cherche dans la bibliothèque d'un autre joueur.
-

Argent du sang

{5} {B} {B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Pour chaque créature non-jeton détruite de cette manière, vous créez un jeton Trésor engagé.

- Si une créature n'est pas détruite de cette manière pour une raison quelconque, comme avoir l'indestructible ou être régénérée, le contrôleur de l'Argent du sang ne crée pas un jeton Trésor pour elle.
-

Arme de pacte

{3} {B}

Artefact : équipement

Tant que l'Arme de pacte est attachée à une créature, vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins.

À chaque fois que la créature équipée attaque, piochez une carte et révéléz-la. La créature gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour et vous perdez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette carte.

Équipement — Défaussez-vous d'une carte.

- Si un adversaire acquiert le contrôle de la créature à laquelle l'Arme de pacte est attachée, mais n'acquiert pas également le contrôle de l'Arme de pacte, vous contrôlez encore l'Arme de pacte et vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins tant qu'elle est attachée.
 - De même, si un adversaire acquiert le contrôle de la créature équipée sans acquérir le contrôle de l'Arme de pacte et qu'il attaque avec elle, vous piochez une carte, vous la révéléz et vous perdez des points de vie.
 - Si la pioche de carte est remplacée par un autre effet, la créature équipée ne gagne pas de bonus de force et d'endurance et vous ne perdez pas de points de vie. C'est vrai même si la pioche de carte est remplacée par au moins une pioche de carte.
-

Artificière kenku

{2} {U}

Créature : oiseau et artificier

1/1

Servant homoncule — Quand l'Artificière kenku arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur jusqu'à un artefact non-créature ciblé. Cet artefact devient une créature-artefact 0/0 Homoncule avec le vol.

- L'Artificière kenku ne retire pas les capacités que l'artefact ciblé a.
- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a.
- Si l'artefact ciblé est un équipement attaché, il devient détaché. Si un équipement sans la reconfiguration devient une créature-artefact, il ne peut pas être attaché à une autre créature.

- Si l'artefact non-créature ciblé est un véhicule, sa force et son endurance sont établies à 0/0. Piloter ce véhicule ne restaure pas sa force et son endurance.
 - La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
-

Artisan de la guilde

{1} {R}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature attaque un joueur, si aucun adversaire n'a plus de points de vie que ce joueur, vous créez deux jetons Trésor. » *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- La capacité accordée par l'Artisan de la guilde cherche à déterminer si certains des adversaires du joueur attaquant ont un total de points de vie supérieur à celui du joueur défenseur. Le total de points de vie du joueur attaquant n'est pas inclus dans cette comparaison.
-

Aventurière des Cavernes du Chaos

{3} {R}

Créature : humain et barbare

5/3

Piétinement

Quand l'Aventurière des Cavernes du Chaos arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

À chaque fois que l'Aventurière des Cavernes du Chaos attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Si vous avez terminé un donjon, vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci sans payer son coût de mana. Sinon, vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- La dernière capacité de l'Aventurière des Cavernes du Chaos vérifie si vous avez terminé un donjon au moment où vous exilez une carte. Si vous n'avez pas terminé un donjon à ce moment-là, vous ne pouvez pas la lancer sans payer son coût de mana, même si vous terminez un donjon plus tard pendant le même tour.
 - Si vous avez terminé un donjon quand la dernière capacité de l'Aventurière des Cavernes du Chaos se résout, vous pouvez seulement jouer la carte exilée sans payer son coût de mana. Vous ne pouvez pas choisir de la jouer normalement.
-

Aventurière du Tombeau des Horreurs

{5} {U}

Créature : elfe et moine

4/4

Quand l'Aventurière du Tombeau des Horreurs arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, copiez-le. Si vous avez terminé un donjon, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- Quand la capacité déclenchée de l'Aventurière du Tombeau des Horreurs se résout, elle crée une ou deux copies d'un sort. Vous contrôlez chaque copie. Ces copies sont créées sur la pile, elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme des sorts normaux, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La capacité déclenchée copie le sort qui a provoqué son déclenchement même si ce sort a été contrecarré au moment où cette capacité se résout.
- Chaque copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale). S'il y a plusieurs copies, vous pouvez remplacer les cibles de chacune d'elles par des cibles légales différentes.
- Si le sort que la capacité de l'Aventurière du Tombeau des Horreurs copie est modal (c'est-à-dire, s'il a une liste à puces de choix), les copies auront le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort que l'Aventurière du Tombeau des Horreurs copie a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme la Boule de feu), la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour les copies. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez ensuite avec l'Aventurière du Tombeau des Horreurs, chaque copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.
- Une copie d'un sort de permanent qui se résout devient un jeton, alors le jeton n'est pas « créé ». Les effets qui s'intéressent à la création d'un jeton n'interagissent pas avec un jeton qui arrive sur le champ de bataille parce que la capacité déclenchée à copié un sort de permanent.

Baba Lysaga, sorcière de la nuit

{1} {B} {G}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/3

{T}, sacrifiez jusqu'à trois permanents : S'il y a au moins trois types de carte parmi les permanents sacrifiés, chaque adversaire perd 3 points de vie, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez trois cartes.

- Vous pouvez sacrifier des permanents qui n'ont pas des types de carte différents pour payer le coût de la capacité activée de Baba Lysaga, mais si vous faites ainsi, cela n'a aucun effet.

- Vérifiez les types de ces permanents au moment où ils ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour voir s'il y avait au moins trois types de carte parmi les permanents sacrifiés.
-

Bagarre de bar

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que votre adversaire de gauche contrôle.

Puis, ce joueur peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour la copie.

- Chaque copie de la Bagarre de bar inclut également la possibilité de créer une copie. Dès lors, tant que des cibles légales sont disponibles et que les copies continuent de se résoudre avec succès, la bagarre peut continuer. L'adversaire à votre gauche peut choisir la créature qu'il contrôle qui se bat déjà comme première cible pour sa copie, même si elle devrait mourir après que le sort d'origine a fini de se résoudre. Cependant, si elle meurt, elle est une cible illégale au moment où la copie essaie de se résoudre.
 - Si une cible est légale et que l'autre ne l'est pas au moment où la Bagarre de bar se résout, aucune créature n'inflige de blessures. Cependant, l'adversaire à votre gauche peut encore choisir de copier la Bagarre de bar.
 - Si les deux cibles sont illégales au moment où la Bagarre de bar essaie de se résoudre, cela ne fait rien. Aucune copie n'est créée.
 - Dans une partie à deux joueurs, l'autre joueur est l'adversaire à votre gauche.
 - Si l'adversaire à votre gauche choisit de copier la Bagarre de bar mais ne change pas ses cibles, les deux cibles sont probablement illégales au moment où la copie essaie de se résoudre (au minimum, les deux cibles devraient survivre et changer de contrôleur en réponse pour être encore des cibles légales pour la copie), et le joueur à sa gauche ne peut pas la copier.
-

Baine, le Seigneur noir

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : dieu

5/2

Tant que votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ,

Baine, le Seigneur noir a l'indestructible.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé peut vous faire piocher une carte. S'il ne le fait pas, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec une endurance inférieure ou égale depuis votre main.

- Si Baine, le Seigneur noir subit des blessures mortelles en même temps que le total de points de vie de son contrôleur est réduit à la moitié de son total de points de vie de départ ou moins, Baine a l'indestructible au moment où les actions basées sur l'état sont vérifiées et il survit.
 - La dernière capacité de Baine regarde l'endurance de la créature qui est morte, pas celle de Baine.
-

Bande de guerre gnoll

{5} {R}

Créature : gnoll

5/5

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire qui a subi des blessures ce tour-ci.

Menace

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

- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez combien d'adversaires ont subi des blessures ce tour-ci.
-

Bergère de hibours

{2} {G}

Créature : goblin et druide

1/4

Au début de votre étape de fin, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, piochez une carte.

- La capacité de la Bergère de hibours a une clause d'intervention « si », ce qui signifie qu'elle vérifie si les créatures que vous contrôlez ont une force supérieure ou égale à 8 à la fois au moment où elle se déclenche et au moment où elle se résout. Si suffisamment de créatures ont été retirées ou que leur force totale est réduite à moins de 8 au moment où la capacité essaie de se résoudre, vous ne piochez pas de carte.
-

Bhaal, le Seigneur du Meurtre

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

Créature légendaire : dieu

4/4

Tant que votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ,

Bhaal, le Seigneur du Meurtre a l'indestructible.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et incitez-la.

- Si Bhaal, le Seigneur du Meurtre subit des blessures mortelles en même temps que le total de points de vie de son contrôleur est réduit à la moitié de son total de points de vie de départ ou moins, Bhaal a l'indestructible au moment où les actions basées sur l'état sont vérifiées et il survit.
-

Boyaux, zélatrice des Vraies âmes

{2} {R}

Créature légendaire : goblin et shaman

2/2

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un artefact. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/1 noire Squelette avec la menace, engagé et attaquant. *(Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)*

Choisissez un passé *(Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)*

- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le squelette attaque.
- Boyaux ne doit pas obligatoirement être une des créatures attaquantes.
- Bien que le squelette soit une créature attaquante, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
- Les effets qui disent que le squelette ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas le squelette d'arriver sur le champ de bataille attaquant.
- Si Boyaux devient un artefact d'une manière quelconque, vous pouvez la sacrifier à sa propre capacité.

Bricolage inspiré

{4} {R}

Rituel

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Créez trois jetons Trésor. *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps quand vous jouez des cartes de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain exilé de cette manière uniquement pendant votre phase principale, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Brume mortelle

{4} {B} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent- X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

- Si votre commandant est sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la Brume mortelle se résout, il est quand même sur le champ de bataille et sera quand même utilisé pour déterminer la valeur de X.
-

Casse-tête agaçant

{3}

Artefact

À chaque fois que vous lancez au moins un dé, mettez un nombre de marqueurs « charge » égal au résultat sur le Casse-tête agaçant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Lancez un d20.

{T}, retirez 100 marqueurs « charge » du Casse-tête agaçant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Si un effet vous instruit de lancer au moins un dé et d'y ajouter un nombre, le résultat est le total après avoir ajouté ce nombre.
 - Si un effet vous instruit de lancer plus d'un dé et d'en ignorer au moins un, le résultat est uniquement ce qui n'a pas été ignoré.
 - Dans une partie de Planechase, le résultat du lancer de dé planaire n'est pas un nombre et il ne fait pas que la première capacité du Casse-tête agaçant mette sur lui des marqueurs « charge ».
 - Même si elle inclut un lancer de dé, la deuxième capacité du Casse-tête agaçant est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
-

Cerveau vénérable

{5} {B} {B}

Créature : horreur

6/6

Menace

À chaque fois que le Cerveau vénérable attaque un joueur, exiliez toutes les cartes de la main de ce joueur, puis il pioche autant de cartes. Vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts parmi les cartes exilées tant qu'elles restent exilées. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour le lancer.

- Les cartes sont exilées face visible.
-

Charlatan effronté

{1} {U}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont

« {2} {U} : Cette créature devient une copie d'une autre créature ciblée. »

- L'effet de copie n'a pas de durée. Il continue jusqu'à ce que le commandant quitte le champ de bataille, bien qu'un autre effet de copie avec une durée d'effet plus tardive (par exemple, suite à une nouvelle activation de la capacité accordée par le Charlatan effronté) remplacerait l'effet tant qu'il est actif.

- Si votre commandant devient une copie d'autre chose pendant que vous contrôlez le Charlatan effronté, il est quand même votre commandant et il a quand même la capacité qui lui a été accordée.
- Si le Charlatan effronté est votre commandant et qu'il devient une créature d'une manière quelconque, et que vous utilisez la capacité qu'il s'accorde à lui-même pour en faire une copie d'une autre créature, il n'a plus sa capacité, et par conséquent, il n'accorde plus la capacité activée aux créatures Commandant que vous contrôlez (y compris lui-même).

Chaton éclipsant

{3}{U}

Créature : chat et bête

2/2

Dérobade — À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Chef cuisinier

{2}{G}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle » et « Les autres créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles. »

- Si votre commandant arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire, mais pas les autres créatures. La raison est qu'un effet de remplacement qui est créé par un objet qui arrive sur le champ de bataille ne peut s'appliquer qu'à cet objet lui-même.

Clerc meneuse d'os

{1}{B}

Créature : humain et clerc

2/1

{3}{B}, sacrifiez la Clerc meneuse d'os : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La Clerc meneuse d'os ne peut pas être la cible de sa propre capacité parce que les cibles sont choisies pour les capacités activées avant que les coûts (comme « Sacrifiez la Clerc meneuse d'os ») ne soient payés.

Commandante Liara Portyr

{3} {R} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

5/3

À chaque fois que vous attaquez, les sorts que vous lancez depuis l'exil ce tour-ci coûtent {X} de moins à lancer, X étant le nombre de joueurs attaqués. Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées.

- La capacité déclenchée de la Commandante Liara Portyr réduit le coût de tous les sorts que vous lancez depuis l'exil, même si vous les lancez avec une permission différente. Par exemple, si vous lancez un sort de permanent exilé avec une aventure au même tour que cette capacité déclenchée s'est résolue, elle coûterait {X} de moins à lancer.
- Si vous attaquez un planeswalker mais que vous n'attaquez pas également le contrôleur de ce planeswalker, ce joueur ne compte pas pour la valeur de X.
- La Commandante Liara Portyr ne doit pas obligatoirement être une des créatures attaquantes.

Conclure un accord

{2} {W}

Rituel

Chaque adversaire pioche une carte, puis vous piochez une carte pour chaque adversaire qui a pioché une carte de cette manière.

- Bien que les pioches ne soient pas optionnelles, si un adversaire ne pioche pas de carte, par exemple parce qu'un effet de remplacement a remplacé la pioche par un autre effet, ce joueur n'est pas compté quand vous déterminez le nombre de cartes que vous piochez.
- Si un adversaire a pioché plus d'une carte de cette manière à cause d'un effet de remplacement, vous piochez quand même une carte pour ce joueur.

Contingence de Baine

{1} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort cible un commandant que vous contrôlez, à la place contrecarrez ce sort, appliquez regard 2, puis piochez une carte.

- Un « commandant que vous contrôlez » signifie un permanent sur le champ de bataille qui est votre commandant et qui est sous votre contrôle. Ce peut être votre commandant ou un commandant appartenant à un autre joueur. Cela ne fait pas référence à votre commandant dans une autre zone. Notamment, si un joueur utilise la Contingence de Baine pour contrecarrer un sort qui contrecarrerait son commandant, il n'applique pas le regard et ne pioche pas de carte.
-

Convocation de mort-vivant

{4} {B}

Rituel

Vous pouvez meuler trois cartes. Ensuite, renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler des cartes de cette manière.
 - Vous renvoyez une carte de créature s'il y en a une à renvoyer, même si vous choisissez de ne pas meuler trois cartes.
 - Vous pouvez renvoyer une carte de créature que vous avez meulée ou une carte de créature qui était déjà dans votre cimetière.
-

Cristal parle-pierre

{4}

Artefact

{T} : Ajoutez {C} {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Cristal parle-pierre : Exilez les cimetières de n'importe quel nombre de joueurs ciblés.

Piochez une carte.

- Vous choisissez n'importe quel nombre de joueurs ciblés au moment où vous mettez la capacité du Cristal parle-pierre sur la pile et vous exilez leurs cimetières au moment où elle se résout. Vous ne pouvez pas cibler un joueur, puis choisir de ne pas exiler son cimetière.
 - Vous pouvez choisir de ne cibler aucun joueur en activant la dernière capacité si vous voulez seulement piocher une carte.
-

Crotale golgothien

{2} {G}

Créature : serpent

1/3

Contact mortel

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

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Crotale golgothien cible uniquement la carte dans votre cimetière. Si cette carte est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune carte n'est renvoyée dans la main d'un joueur.
- Vous choisissez la carte ciblée au moment où vous mettez la capacité du Crotale golgothien sur la pile, mais vous ne choisissez pas un adversaire avant d'avoir renvoyé la carte dans votre main.
- L'adversaire choisi choisit quelle carte renvoyer dans sa main depuis son cimetière.
- Vous pouvez choisir un adversaire qui n'a pas de carte dans son cimetière. Dans ce cas, il ne renvoie rien.

Cultiste dragon

{4} {R}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Au début de votre étape de fin, si une source que vous contrôliez a infligé au moins 5 blessures ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol. »

- La capacité déclenchée accordée par le Cultiste dragon cherche la quantité totale de blessures infligées par une source unique, même si ces blessures n'ont pas toutes été infligées en même temps ou qu'elles n'ont pas été infligées au même joueur ou permanent. Par exemple, si une créature 3/3 attaquante avec la double initiative inflige 3 blessures à un bloqueur pendant la première étape des blessures de combat et 3 blessures à un autre bloqueur pendant la deuxième étape des blessures de combat, elle a infligé un total de 6 blessures et cela provoque le déclenchement de cette capacité.
- Vous devez contrôler la source qui a infligé les blessures uniquement au moment où les blessures ont été infligées. Si elle meurt ou qu'elle change de contrôleur après ce moment-là, cette capacité se déclenche quand même au début de votre étape de fin tant que vous contrôlez une créature Commandant avec la capacité.

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.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où elle arrive sur le champ de bataille. Notamment, cela signifie que si elle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une créature du type choisi, sa dernière capacité se déclenche.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.

Dévoreur d'intellect

{3} {B}

Créature : horreur

2/4

Dévorant l'intelligence — Quand le Dévoreur d'intellect arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire exile une carte de sa main jusqu'à ce que le Dévoreur d'intellect quitte le champ de bataille.

Vol de corps — Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Dévoreur d'intellect. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour le lancer.

- Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez des cartes de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain exilé de cette manière uniquement pendant votre phase principale, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Si le Dévoreur d'intellect quitte le champ de bataille avant que la capacité Dévorer l'intelligence ne se résolve, les adversaires n'exilent pas de cartes de leur main.
- Si une carte exilée par le Dévoreur d'intellect quitte l'exil pour n'importe quelle raison (probablement parce qu'elle a été jouée avec la capacité Vol de corps), elle ne revient pas dans la main de l'adversaire si le Dévoreur d'intellect quitte le champ de bataille.

Dogue de fer

{4}

Créature-artefact : chien

4/4

À chaque fois que le Dogue de fer attaque, lancez un d20 pour chaque joueur attaqué et ignorez tous les résultats à part le plus élevé.

1–9 | Le Dogue de fer vous inflige un nombre de blessures égal à sa force.

10–19 | Le Dogue de fer inflige un nombre de blessures égal à sa force au joueur défenseur.

20 | Le Dogue de fer inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

- Une fois que la capacité déclenchée du Dogue de fer commence à se résoudre, aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités jusqu'à ce qu'elle finisse de se résoudre. Notamment, cela signifie que les joueurs ne peuvent pas agir pour modifier la force du Dogue de fer après qu'ils connaissent le résultat des dés, mais avant que les joueurs ne subissent des blessures.

Dragon d'améthyste

{4} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol, célérité

//

Cristal explosif

{4} {R}

Rituel : aventure

Le Cristal explosif inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- Vous décidez du nombre de cibles du Cristal explosif et de la répartition des blessures au moment où vous mettez le sort sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles sont illégales au moment où le Cristal explosif essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui devraient être infligées aux cibles illégales sont perdues. Elles ne sont pas infligées à une cible légale à la place.

Dragon d'émeraude
 {4}{G}{G}
 Créature : dragon
 4/4
 Vol, piétinement
 //
 Onde dissonante
 {2}{G}
 Éphémère : aventure
 Contrearez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée d'une source non-créature. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « Coût : Effet ». Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé, comme la prouesse et la myriade, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Si vous contrearez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
- Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées. Une capacité de mana activée est une capacité qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, ne nécessite pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée est une capacité qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, se déclenche à la résolution d'une capacité de mana, et qui ne nécessite pas de cible.
- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
- Les capacités activées et déclenchées des sources non-créature incluent les capacités des cartes non-créature qui peuvent être activées ou déclenchées depuis d'autres zones, comme les capacités de recyclage.

Dragon sismique
 {14}{G}
 Créature : élémental et dragon
 10/10
 Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la valeur de mana totale des dragons que vous contrôlez.
 Vol, piétinement
 {2}{G}, sacrifiez un terrain : Renvoyez le Dragon sismique depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- Le coût total de lancement du Dragon sismique est verrouillé avant de payer ce coût. Par exemple, si vous contrôlez trois dragons, chacun ayant une valeur de mana de 4, y compris un que vous pouvez sacrifier

pour ajouter {C}, le coût total du Dragon sismique est {2}{G}. Ensuite, vous pouvez sacrifier le dragon au moment où vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

- Si la valeur de mana totale des dragons que vous contrôlez est supérieure ou égale à 14, le Dragon sismique coûte {G} à lancer.
- Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance le Dragon sismique, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le nombre de dragons que son contrôleur contrôle avant que le coût du sort ne soit verrouillé.
- La dernière capacité du Dragon sismique peut uniquement être activée s'il est dans votre cimetière.

Dragon vert sournois

{3}{G}

Créature : dragon

4/4

Vol

Le Dragon vert sournois ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une créature avec le vol.

- La deuxième capacité du Dragon vert sournois ne s'applique que pendant que vous déclarez des attaquants. Il n'est pas retiré du combat si la créature avec le vol quitte le champ de bataille, change de contrôleur ou perd le vol après que le Dragon vert sournois a été déclaré comme attaquant.
- Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.

Drakéide ambitieuse

{3}{G}

Créature : dragon et barbare

0/0

La Drakéide ambitieuse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez et les cartes de créature dans votre cimetière.

- La Drakéide ambitieuse n'est pas encore sur le champ de bataille quand son effet cherche la créature ou la carte de créature avec la force la plus élevée, alors les créatures qui ont un bonus de force basé sur le nombre de créatures sur le champ de bataille ne la comptent pas avant qu'elle soit arrivée sur le champ de bataille avec des marqueurs.
-

Dynaheir, experte invocatrice
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et sorcier
4/4

Célérité

Vous pouvez activer les capacités des autres créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{T} : Quand vous activez une capacité qui n'est pas une capacité de mana pour la prochaine fois ce tour-ci en dépensant au moins quatre manas pour l'activer, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Dynaheir, experte invocatrice ne donne pas la célérité aux créatures que vous contrôlez, et elle ne vous laisse pas attaquer avec elles comme si elles avaient la célérité.
- Dynaheir a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Spécifiquement, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas si vous activez une capacité de mana qui coûte au moins quatre manas à activer.

Éclat du soleil sculpté

{3}{W}{W}

Rituel

Choisissez une créature que vous contrôlez, puis chaque adversaire choisit une créature d'une force inférieure ou égale qu'il contrôle. Si vous avez choisi une créature de cette manière, exilez chaque créature choisie par aucun joueur de cette manière.

- Si vous ne choisissez pas de créature, probablement parce que vous n'en contrôlez aucune, aucune créature n'est exilée.
- L'Éclat du soleil sculpté ne cible aucune des créatures choisies. Tous les choix sont effectués au moment où l'Éclat du soleil sculpté se résout.

Ellyn Harbrise, entremetteuse

{3}{W}

Créature légendaire : humain et paysan

2/4

{T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de jetons que vous avez créés ce tour-ci. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La capacité d'Ellyn compte tous les jetons que vous avez créés ce tour-ci avant la résolution de la capacité, en incluant à la fois les jetons non-créature et les jetons de créature. Peu importe si ces jetons sont toujours sur le champ de bataille ou encore sous votre contrôle.

- Si un effet crée une copie d'un sort permanent, ce sort devient un jeton sur le champ de bataille sous votre contrôle, mais ce jeton n'a pas été « créé ». Il ne compte pas pour la capacité d'Ellyn.
-

Ermite de Bois-manteau

{2}{G}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Au début de votre étape de fin, si une carte de créature a été mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil engagés. »

- La capacité qu'accorde l'Ermite de Bois-manteau se déclenche si vous contrôlez une créature avec cette capacité au moment où l'étape de fin commence et qu'une carte de créature a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci. C'est vrai même si aucune créature n'avait cette capacité au moment où la carte de créature est allée au cimetière ou si la carte de créature n'est plus dans votre cimetière au moment où votre étape de fin commence.
 - Notamment, cela signifie que si votre créature Commandant meurt et que vous choisissez de la renvoyer dans la zone de commandement depuis le cimetière, puis de la relancer pendant le même tour, la capacité qui lui est accordée par l'Ermite de Bois-manteau se déclenche au début de l'étape de fin de ce tour.
-

Étranger hardi

{1}{G}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature attaque un joueur, si aucun adversaire n'a plus de points de vie que ce joueur, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature. »

- La capacité accordée par l'Étranger hardi cherche à déterminer si certains des adversaires du joueur attaquant ont un total de points de vie supérieur à celui du joueur défenseur. Le total de points de vie du joueur attaquant n'est pas inclus dans cette comparaison.
 - La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée accordée se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X n'est pas modifiée plus tard pendant le tour, même si la force de la créature Commandant change.
 - Si la créature Commandant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
 - Si la force de la créature Commandant est négative au moment où sa capacité déclenchée se résout, X est considéré être 0.
-

Flou

{2} {U}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Flutiste firbolg

{4} {R} {R}

Créature : géant et barde

4/4

Spectacle asservissant — Quand le Flutiste firbolg arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée que vous ne contrôlez pas jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité et la myriade jusqu'à la fin du tour. (*À chaque fois qu'elle attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.*)

- La capacité déclenchée du Flutiste firbolg peut cibler n'importe quelle créature que vous ne contrôlez pas, même une créature qui est dégagée.
 - Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
-

Fou de guerre violent

{3} {B}

Créature : nain et barbare

1/5

Quand le Fou de guerre violent arrive sur le champ de bataille, vous prenez l'initiative.

Représailles pointues — À chaque fois que le Fou de guerre violent devient bloqué par une créature, le contrôleur de cette créature perd 5 points de vie.

- Si le Fou de guerre violent devient bloqué par plus d'une créature, sa capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque créature qui l'a bloqué.
-

Foudre du Roi des tempêtes

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

Éphémère

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort X fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- Quand la capacité déclenchée à retardement de la Foudre du Roi des tempêtes se résout, elle crée X copies d'un sort. Vous contrôlez chaque copie. Ces copies sont créées sur la pile, elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme des sorts normaux, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La Foudre du Roi des tempêtes crée des copies du sort qui a provoqué le déclenchement de sa capacité déclenchée à retardement même si ce sort a été contrecarré au moment où cette capacité se résout.
- Chaque copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale). S'il y a plusieurs copies, vous pouvez remplacer les cibles de chacune d'elles par des cibles légales différentes.
- Si le sort que la capacité de la Foudre du Roi des tempêtes copie est modal (c'est-à-dire, s'il a une liste à puces de choix), les copies auront le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort que la Foudre du Roi des tempêtes copie a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme la Boule de feu), la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour les copies. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez ensuite avec la Foudre du Roi des tempêtes, chaque copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

Fouilleur de donjon

{1} {U}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Les capacités de pièce des donjons que vous possédez se déclenchent une fois supplémentaire. »

- La capacité accordée par le Fouilleur de donjon provoque un déclenchement supplémentaire de la même pièce dans laquelle vous vous êtes aventuré. Elle ne vous fait pas passer à la pièce suivante.
 - Si vous contrôlez plus d'un permanent avec cette capacité, ou un permanent avec plusieurs occurrences de cette capacité, la pièce se déclenche autant de fois supplémentaires. Par exemple, si vous contrôlez Hama Pashar, chercheuse de ruines, le Fouilleur de donjon et une créature Commandant que vous possédez, les capacités de pièce des donjons que vous possédez se déclenchent deux fois supplémentaires.
-

Franc-tireuse elfe

{2}{G}

Créature : elfe et ranger

*/2

Portée

La force de la Franc-tireuse elfe est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand la Franc-tireuse elfe arrive sur le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si la Franc-tireuse elfe quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures elle inflige.
-

Fuir ensemble

{1}{U}

Éphémère

Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

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

Galopin des rues

{1}{R}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « {1}, sacrifiez une autre créature ou un artefact : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- Si votre commandant est une créature-artefact, vous pouvez le sacrifier pour payer le coût de cette capacité.
 - Si votre commandant qui avait la capacité que le Galopin des rues lui a donné n'est pas une créature pour une raison quelconque au moment où la capacité se résout, il inflige quand même 1 blessure.
-

Genèse majestueuse

{6}{G}{G}

Rituel

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si votre commandant est sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la Genèse majestueuse se résout, il est quand même sur le champ de bataille et sera quand même utilisé pour déterminer la valeur de X.
-

Glunch, le dispensateur

{1}{G}{W}

Créature légendaire : méduse

0/5

Vol

Au début de votre étape de fin, choisissez un joueur. Il met deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Choisissez un deuxième joueur pour qu'il pioche une carte. Puis choisissez un troisième joueur pour qu'il crée deux jetons Trésor.

- Le premier joueur choisi choisit sur quelle créature il place les marqueurs.
 - Vous pouvez choisir un joueur qui ne contrôle pas de créatures comme premier joueur choisi.
 - Les trois joueurs doivent être des joueurs différents, mais n'importe lequel d'entre eux peut être vous. S'il n'y a que deux joueurs dans la partie, vous ne choisissez pas de troisième joueur, et personne ne crée de jetons Trésor.
-

Gorion, sage mentor

{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort d'aventure, vous pouvez le copier. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Un sort d'aventure est un éphémère ou un rituel avec le type de sort aventure. Les sorts de permanent que vous lancez qui ont une aventure que vous ne lancez pas ne provoquent pas le déclenchement de cette capacité.
-

Halsin, archidruide d'Émeraude

{3} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/4

{1} : Jusqu'à la fin du tour, un jeton ciblé que vous contrôlez devient une créature verte Ours avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La capacité activée d'Halsin, archidruide d'Émeraude remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité d'Halsin remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui créé par la Croissance titanique, s'appliqueront à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.

Imoen, arnaqueuse mystique

{2} {U}

Créature légendaire : humain et gredin et sorcier

2/3

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

Au début de votre étape de fin, si vous détenez l'initiative, piochez une carte. Piochez une autre carte si vous avez terminé un donjon.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La deuxième capacité d'Imoen se déclenche uniquement si vous détenez l'initiative au moment où votre étape de fin commence. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau si vous détenez l'initiative au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne détenez pas l'initiative à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Notamment, si vous ne détenez pas l'initiative au moment où votre étape de fin commence mais que vous avez terminé un donjon, la capacité ne se déclenche pas et vous ne piochez pas de carte.

Inspiration de Château-Suif

{4} {U}

Rituel

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes que vous possédez en exil et dans votre cimetière qui sont des cartes d'éphémère, des cartes de rituel et/ou qui ont une aventure.

- La valeur de X est verrouillée au moment où l'Inspiration de Château-Suif se résout. La force et l'endurance des créatures affectées par elle ne change pas au moment où des cartes arrivent en exil ou quittent l'exil et/ou votre cimetière.
 - La série de créatures à laquelle l'Inspiration de Château-Suif s'applique est verrouillée au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle après qu'elle s'est résolue ne sont pas affectées.
-

Inversion de Wyll

{2} {R}

Éphémère

Choisissez une cible, sort ou capacité, qui a au moins une cible. Lancez un d20 et ajoutez la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

1–14 | Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ce sort ou cette capacité.

15+ | Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ce sort ou cette capacité. Puis copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Même si vous n'acquiessez pas le contrôle du sort ou de la capacité d'origine, vous contrôlez la copie. Cette copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résoudra ensuite comme un sort ou une capacité normale, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités. La copie se résout avant le sort ou la capacité d'origine.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si la cible, sort ou capacité, est modale (c'est-à-dire, si elle a une liste à puces de choix), la copie aura le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - Si la cible, sort ou capacité, qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été lancée, activée ou mise sur la pile (comme la Boule de feu), la copie a la même valeur pour X.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort ou la capacité d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour la copie. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez ensuite avec l'Inversion de Wyll, la copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.
 - Si le sort est un sort de permanent avec une cible (comme un sort d'aura), et que vous en créez une copie, la copie devient un jeton que vous contrôlez. Comme le sort devient un jeton, le jeton n'est pas « créé ». Les effets qui s'intéressent à la création d'un jeton n'interagissent pas avec un jeton qui arrive sur le champ de bataille parce que l'Inversion de Wyll a copié un sort de permanent.
-

Jaheira, amie de la forêt
{2} {G}
Créature légendaire : humain et elfe et druide
2/3
Les jetons que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. »
Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La capacité de Jaheira donne la capacité de mana à tous les jetons que vous contrôlez, pas seulement aux jetons de créature.
- Vous ne pourrez pas activer les capacités de mana des jetons de créature que vous contrôlez au tour où ils sont créés à moins qu'ils n'aient la célérité. En revanche, vous pourrez activer les capacités de mana des jetons non-créature que vous contrôlez au tour où ils sont créés (à condition qu'ils soient dégagés).

Javeline de foudre
{1} {R}
Artefact : équipement
Flash
Quand la Javeline de foudre arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.
Tant que c'est votre tour, la créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.
Équipement {4} ({4}) : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Attacher un équipement avec sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne revient pas à utiliser sa capacité d'équipement. Vous ne payez pas de mana pour attacher et les restrictions de temps des capacités d'équipement ne s'appliquent pas.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale, l'équipement reste sur le champ de bataille détaché.
- La Javeline de foudre n'arrive pas sur le champ de bataille attachée à une créature. À la place, l'équipement arrive sur le champ de bataille, puis une capacité déclenchée l'attache à une créature. Vous pouvez lancer la Javeline de foudre même si vous ne contrôlez pas de créatures.

Jon Irenicus, le brisé
{2} {U} {B}
Créature légendaire : elfe et sorcier
3/3
Au début de votre étape de fin, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et engagez-la. Elle est incitée pour le reste de la partie et elle acquiert « Cette créature ne peut pas être sacrifiée. » (*Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.*)
À chaque fois qu'une créature que vous possédez, mais que vous ne contrôlez pas attaque, vous piochez une carte.

- Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.
 - Quand la première capacité de Jon Irenicus se résout, l'adversaire acquiert le contrôle d'une créature et cette créature acquiert immédiatement « Cette créature ne peut pas être sacrifiée » dans le cadre de la résolution de la capacité. Il n'y a pas d'occasion pour ce joueur de sacrifier cette créature avant qu'elle n'acquière la capacité.
-

Kagha, archidruide de l'ombre

{2} {B} {G}

Créature légendaire : elfe et druide

1/4

À chaque fois que Kagha, archidruide de l'ombre attaque, elle acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Meulez deux cartes. (*Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain ou lancer un sort de permanent parmi les cartes de votre cimetière qui y ont été mises depuis votre bibliothèque ce tour-ci.

- Vous devez suivre les restrictions de temps normales de la carte que vous jouez depuis votre cimetière.
 - Vous devez payer tous les coûts quand vous lancez un sort de cette manière.
 - Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Kagha n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
 - Si vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de permanent depuis votre cimetière avec une autre permission, cela ne compte pas comme le « une fois pendant chacun de vos tours » pour l'effet de Kagha.
 - Si vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort de permanent depuis votre cimetière avec Kagha, et qu'un nouveau Kagha arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez le faire à nouveau ce tour-là.
-

Karlach, Furie de l'Averne

{4} {R}

Créature légendaire : tieffelin et barbare

5/4

À chaque fois que vous attaquez, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez toutes les créatures attaquantes. Elles acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Notamment, la capacité déclenchée de Karlach ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
 - Karlach ne doit pas obligatoirement être une des créatures attaquantes.
-

Keene aux Neuf-Doigts

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

4/4

Menace

Parade — Payez 9 points de vie.

À chaque fois que Keene aux Neuf-Doigts inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les neuf cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de porte parmi elles. Puis si vous contrôlez au moins neuf portes, mettez le reste dans votre main. Sinon, mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous ne mettez pas de carte de porte sur le champ de bataille de cette manière, mais que vous contrôlez déjà au moins neuf portes, vous mettez toutes les cartes dans votre main.
-

Korlessa, chanteuse d'écailles

{G}{U}

Créature légendaire : dragon et barde

1/4

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer des sorts de dragon depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
 - Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
 - Korlessa ne change pas quand vous pouvez lancer des sorts de dragon. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale, quand la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
 - Vous devrez quand même payer tous les coûts du sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
 - La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main, alors vous ne pouvez pas faire d'autres actions qui seraient normalement autorisées depuis votre main, comme vous en défausser à cause d'un effet ou activer une capacité de recyclage.
-

Labrys
{2} {R}
Artefact : équipement
À chaque fois que la créature équipée attaque, doublez sa force jusqu'à la fin du tour.
Équipement {1} {R}
//
Tranchage balayant
{1} {R}
Éphémère : aventure
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer l'artefact plus tard depuis l'exil.*)

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant la force de cette créature au moment où la capacité déclenchée se résout.
-

Lindworm bicéphale
{6} {G}
Créature : serpent et dragon
7/6
Le Lindworm bicéphale ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 3.
//
Écaille déflectrice
{3} {G}
Éphémère : aventure
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Réduire la force d'une créature à 3 ou moins après qu'elle a bloqué le Lindworm bicéphale ne fait pas qu'il devienne non-bloqué.
 - L'Écaille déflectrice peut cibler une créature dégagée. Si la créature ciblée est dégagée au moment où l'Écaille déflectrice se résout, vous mettez quand même deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle acquiert quand même la défense talismanique.
-

Lozhan, héritière des dragons
{3} {U} {R}
Créature légendaire : dragon et shaman
4/2
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'aventure ou un sort de dragon, Lozhan, héritière des dragons inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible qui n'est pas un commandant.

- Si vous lancez un sort de permanent non-Dragon qui a une aventure (plutôt que l'aventure elle-même), la capacité déclenchée de Lozhan ne se déclenche pas.

- La valeur de mana d'un sort d'aventure est basée sur le coût de mana de l'aventure, pas sur le coût de mana de la carte de permanent qui a l'aventure.
 - « N'importe quelle cible qui n'est pas un commandant » inclut n'importe quel joueur, ainsi que n'importe quelle créature ou n'importe quel planeswalker qui n'est pas un commandant.
-

Maîtresse-porcin insouciant

{2}{G}

Créature : gnome et ranger

1/4

À chaque fois que la Maîtresse-porcin insouciant attaque, vous pouvez payer {1}{G}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Sanglier qui est engagé et attaquant.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée de la Maîtresse-porcin insouciant, vous ne pouvez pas payer le coût plusieurs fois pour créer plus d'un jeton.
 - Vous choisissez quel joueur ou planeswalker est attaqué par le jeton Sanglier au moment où il arrive sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la Maîtresse-porcin insouciant attaque.
 - Bien que le jeton créé soit une créature attaquante, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
-

Marin de la Côte des Épées

{1}{U}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature attaque un joueur, si aucun adversaire n'a plus de points de vie que ce joueur, cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci. »

- La capacité accordée par le Marin de la Côte des Épées cherche à déterminer si certains des adversaires du joueur attaquant ont un total de points de vie supérieur à celui du joueur défenseur. Le total de points de vie du joueur attaquant n'est pas inclus dans cette comparaison.
-

Mazzy, paladine à l'épée juste

{1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : halfelin et chevalier

3/4

À chaque fois qu'une créature enchantée attaque un de vos adversaires, elle gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une aura que vous contrôlez est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, exilez-la. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps quand vous lancez la carte de depuis l'exil.
 - Dans certains cas inhabituels, l'aura mise dans votre cimetière n'est pas une carte d'aura. Ce peut être le cas à cause d'effets de copie, par exemple. Dans ce type de cas, vous exilez quand même la carte et vous pouvez la lancer.
-

Miiryum, dragon sentinelle

{3} {G} {U} {R}

Créature légendaire : dragon et esprit

6/6

Vol, parade {2}

À chaque fois qu'un autre dragon non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton qui en est une copie, excepté que ce jeton n'est pas légendaire si ce dragon est légendaire.

- La capacité déclenchée de Miiryum, dragon sentinelle copie les valeurs imprimées du dragon qui est arrivé sur le champ de bataille. Elle ne copie pas les marqueurs sur cette créature ni les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si le dragon qui est arrivé sur le champ de bataille copie autre chose au moment où la capacité déclenchée se résout, le jeton sera une copie de ce que cette créature copie.
-

Mimique sinistre

{2}

Artefact : trésor

Flash

{T}, sacrifiez le Mimique sinistre : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3} : Le Mimique sinistre devient une créature-arteffect Changeforme avec une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet fait référence à un trésor, cela signifie n'importe quel artefact Trésor, pas seulement un jeton d'arteffect Trésor.
 - Le Mimique est encore un trésor une fois que sa dernière capacité se résout, mais Trésor est un type d'arteffect, jamais un type de créature.
-

Minsc et Bouh, héros éternels
{2} {R} {G}
Planeswalker légendaire : Minsc
3

Quand Minsc et Bouh, héros éternels arrivent sur le champ de bataille et au début de votre entretien, vous pouvez créer Bouh, un jeton de créature légendaire 1/1 rouge Hamster avec le piétinement et la célérité.
+1: Ciblez jusqu'à une créature avec le piétinement ou la célérité. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.
-2: Sacrifiez une créature. Quand vous faites ainsi, Minsc et Bouh, héros éternels infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant la force de cette créature. Si la créature sacrifiée était un hamster, piochez X cartes.
Minsc et Bouh, héros éternels peuvent être votre commandant.

- S'il n'y a pas de cible légale pour le déclencheur réflexif de la deuxième capacité de loyauté de Minsc et Bouh, ou si la cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, vous ne piochez pas de carte même si la créature sacrifiée était un hamster.
- La deuxième capacité de loyauté de Minsc et Bouh n'inflige pas de blessures supplémentaires si vous criez « Vise les yeux, Bouh ! » mais ça ne peut pas faire de mal.

Moissonneur illithid
{4} {U}
Créature : horreur
4/4

Céromorphose — Quand le Moissonneur illithid arrive sur le champ de bataille, retournez face cachée n'importe quel nombre de créatures non-jeton engagées ciblées. Ce sont des créatures 2/2 Horreur.

//

Planter des têtards
{X} {U} {U}
Rituel : aventure

Engagez X créatures ciblées. Elles ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Une fois que les permanents sont face cachée, aucun joueur ne peut les mélanger sur le champ de bataille ou essayer autrement de cacher ou de déguiser quelle carte est laquelle.
- Les joueurs peuvent regarder les permanents face cachée qu'ils contrôlent à tout moment.
- La capacité déclenchée du Moissonneur illithid ne peut pas retourner les cartes recto-verso face cachée.
- Si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, son propriétaire doit le révéler à tous les joueurs.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature face cachée ou si un jeton qui en est une copie est créé, cette copie a les mêmes caractéristiques que la créature face cachée (dans ce cas, c'est une créature Horreur 2/2 sans autres caractéristiques), même si la copie est face visible.

- L'extension *Commander Légendes : la bataille de la Porte de Baldur* n'inclut aucun moyen de retourner ces cartes face visible. Si un effet de cartes autres que celles de cette extension en retourne une face visible, l'effet qui fait d'elle une créature Horreur 2/2 se termine.
-

Myrkul, le Seigneur des os

{4}{W}{B}{G}

Créature légendaire : dieu

7/5

Tant que votre total de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de votre total de points de vie de départ,

Myrkul, le Seigneur des os a l'indestructible.

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un enchantement et qu'il perd tous ses autres types de carte.

- Si Myrkul, le Seigneur des os subit des blessures mortelles en même temps que le total de points de vie de son contrôleur est réduit à la moitié de son total de points de vie de départ ou moins, Myrkul a l'indestructible au moment où les actions basées sur l'état sont vérifiées et il survit.
 - La dernière capacité crée une copie de la carte au moment où elle a cessé d'exister dans le cimetière, pas de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
-

Neera, mage sauvage

{4}{U}{R}

Créature légendaire : humain et elfe et shaman

2/7

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez le mettre au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Puis mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous devez avoir des cibles légales pour lancer un sort avec des cibles, même si vous avez l'intention de le mettre au-dessous de votre bibliothèque de cette manière.
 - Le texte Oracle de Neera, mage sauvage a reçu une mise à jour mineure pour clarifier sa fonction. Spécifiquement, si vous choisissez de ne pas lancer la carte non-terrain, elle est mise au-dessous de votre bibliothèque avec les autres cartes révélées.
-

Noble héritage

{1}{W}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont
« Quand cette créature arrive sur le champ de bataille et
au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre
deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle.
Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous acquérez la
protection contre ce joueur jusqu'à votre prochain tour. »
*(Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par
quoi que ce soit contrôlé par ce joueur.)*

- La protection contre un joueur signifie que vous avez la protection contre chaque objet contrôlé par ce joueur. Si un objet n'a aucun contrôleur (par exemple une carte dans un cimetière), son propriétaire est considéré comme son contrôleur dans ce cas.
- Bien que vous ayez la protection contre les joueurs qui bénéficient de votre proposition généreuse, les permanents que vous contrôlez ne l'ont pas.
- Les créatures peuvent quand même vous attaquer même si vous avez la protection contre leur contrôleur, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.

Nourricier écailleux

{1}{G}

Créature : dragon et druide

0/2

{T} : Ajoutez {G}. Quand vous dépensez ce mana pour
lancer un sort de créature Dragon, vous gagnez 2 points
de vie.

- Le mana créé par le Nourricier écailleux peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement des sorts de créature Dragon.
- La capacité déclenchée à retardement se déclenche que le Nourricier écailleux soit encore sur le champ de bataille ou non.
- Si plus d'un {G} produit par le Nourricier écailleux est dépensé pour lancer un seul sort de créature Dragon, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclenche. Vous gagnez 2 points de vie autant de fois.

Oji, la lame exquise

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et moine

2/3

Quand Oji, la lame exquise arrive sur le champ de
bataille, vous gagnez 2 points de vie et regard 2.
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à
chaque tour, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous
contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous
le contrôle de son propriétaire.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les

équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Orbe des dragons de cornaline

{2} {R}

Artefact

{T} : Ajoutez {R}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature Dragon, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Le mana créé par l'Orbe des dragons de cornaline peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement des sorts de créature Dragon.
- Si le mana de l'Orbe des dragons de cornaline est dépensé pour payer une partie du coût du sort de créature Dragon, y compris un coût alternatif ou supplémentaire, le dragon acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
- Un sort d'éphémère ou de rituel n'est pas un sort de créature, même si ce sort crée des jetons de créature Dragon.
- Si le mana est dépensé sur un sort non-Dragon qui devient un dragon plus tard pendant le tour, cette créature n'a pas la célérité.

Orbe des dragons de jade

{2} {G}

Artefact

{T} : Ajoutez {G}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort de créature Dragon, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui et acquiert la défense talismanique jusqu'à votre prochain tour. *(Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*

- Erratum : la version française de la carte a été imprimée par erreur avec le texte « la défense talismanique jusqu'à la fin du tour » au lieu de « jusqu'à votre prochain tour ». La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
 - Le mana créé par l'Orbe des dragons de jade peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement des sorts de créature Dragon.
 - La capacité déclenchée à retardement se déclenche que l'Orbe des dragons de jade soit encore sur le champ de bataille ou non.
 - Si plus d'un {G} produit par l'Orbe des dragons de jade est dépensé pour lancer un seul sort de créature Dragon, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclenchera. Cette créature arrivera sur le champ de bataille avec autant de marqueurs +1/+1.
 - Si le mana est dépensé pour un sort de créature Dragon, cette créature a la défense talismanique dès qu'elle arrive sur le champ de bataille. Il n'y a pas d'occasion de cibler la créature avant qu'elle n'acquière la défense talismanique.
-

Orbe des dragons de lapis

{2}{U}

Artefact

{T} : Ajoutez {U}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort de créature Dragon, regard 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)*

- Le mana créé par l'Orbe des dragons de lapis peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement des sorts de créature Dragon.
- La capacité déclenchée à retardement se déclenche que l'Orbe des dragons de lapis soit encore sur le champ de bataille ou non.
- Si plus d'un {U} produit par l'Orbe des dragons de lapis est dépensé pour lancer un seul sort de créature Dragon, la capacité déclenchée à retardement associée à chaque mana dépensé se déclencherà. Vous appliquerez regard 2 autant de fois.

Passé criminel

{2}{B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont la menace et « Cette créature gagne +X/+0, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. »
(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

- Si un adversaire contrôle une créature Commandant que vous possédez pendant que vous contrôlez le Passé criminel, X est le nombre de cartes de créature dans le cimetière de ce joueur, pas dans le vôtre.

Pixie de Moonshae

{3}{U}

Créature : peuple fée

2/2

Vol

Quand la Pixie de Moonshae arrive sur le champ de bataille, piochez un nombre de cartes égal au nombre d'adversaires qui ont subi des blessures de combat ce tour-ci.

//

Poussière de pixie

{1}{U}

Éphémère : aventure

Jusqu'à trois créatures ciblées acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité déclenchée de la Pixie de Moonshae ne compte que les joueurs qui sont encore dans la partie. Si un adversaire a subi des blessures, mais a ensuite quitté la partie, ce joueur n'est pas compté.

Planéтар forge-vent

{4} {W}

Créature : ange

4/4

Flash

Vol

Quand le Planéтар forge-vent arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, pour chaque créature attaquante, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou planeswalker cette créature attaque. *(Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou les planeswalkers de son contrôleur.)*

- Vous pouvez lancer le Planéтар forge-vent en dehors d'une étape de déclaration des attaquants. Si le Planéтар forge-vent arrive sur le champ de bataille en dehors d'une étape de déclaration des attaquants, sa capacité ne se déclenche pas.
- Re-sélectionner quel joueur ou planeswalker une créature attaque ignore tous les prérequis, les restrictions et les coûts associés au fait d'attaquer.
- Re-sélectionner quel joueur ou planeswalker une créature attaque ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ».
- Si vous re-sélectionnez quel joueur ou planeswalker une créature attaquante attaque, cette créature est toujours considérée comme ayant attaqué le joueur ou planeswalker tel que cela a été 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 pour cette créature change avant que cette capacité se résolve, la capacité ne se résout pas parce que sa cible est devenue illégale.

Puissant serviteur de Leuk-o

{3}

Artefact : véhicule

6/6

Piétinement

Parade — Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que le Puissant serviteur de Leuk-o devient piloté pour la première fois à chaque tour, s'il a été piloté par exactement deux créatures, il acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez deux cartes » jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 4

- Une capacité qui se déclenche à chaque fois qu'un véhicule « devient piloté » se déclenche quand sa capacité de pilotage se résout. Dans ce cas, elle se déclenche uniquement si exactement deux créatures ont été engagées pour payer le coût de pilotage de la capacité qui l'a fait devenir pilotée pour la première fois ce tour-là.
-

Raggadragga, chef des Étripeurs

{2} {R} {G}

Créature légendaire : humain et sanglier

4/4

Chaque créature que vous contrôlez avec une capacité de mana gagne +2/+2.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une capacité de mana attaque, dégagez-la.

À chaque fois que vous lancez un sort, si au moins sept manas ont été dépensés pour le lancer, dégagez une créature ciblée. Elle gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La plupart des capacités de mana trouvées sur les créatures sont des capacités de mana activées. Une capacité de mana activée est une capacité activée qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, qui ne nécessite pas de cible et qui n'est pas une capacité de loyauté.
- Certaines créatures peuvent avoir des capacités de mana déclenchées. Une capacité de mana déclenchée est une capacité déclenchée qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, qui se déclenche à la résolution d'une capacité de mana activée ou lorsque du mana est ajouté, et qui ne nécessite pas de cible.
- La dernière capacité de Raggadragga peut cibler n'importe quelle créature, y compris une créature qui est dégagée.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Créature légendaire : humain et moine

0/3

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

À chaque fois que Rasaad yn Bashir attaque, si vous détenez l'initiative, doublez l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La première capacité de Rasaad yn Bashir ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs.
 - Pour doubler l'endurance d'une créature, cette créature gagne +0/+X, X étant l'endurance de cette créature au moment où la capacité déclenchée se résout.
-

Redirection de Gaelle

{3}{U}{U}

Éphémère

Exilez un sort ciblé, puis lancez un d20 et ajoutez la valeur de mana de ce sort.

1–14 | Vous pouvez lancer la carte exilée tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

15+ | Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

- Si la carte exilée est une carte d'aventurier, vous pouvez lancer le sort d'aventure de cette manière.
 - Si le sort avait {X} dans son coût de mana, X sera la valeur qu'il avait sur la pile lors du calcul de sa valeur de mana.
 - La Redirection de Gaelle exile le sort directement depuis la pile sans le contrecarrer. Par conséquent, elle est efficace contre des sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés.
-

Renari, marchande de merveilles

{3}{U}

Créature légendaire : dragon et artificier

2/4

Vous pouvez lancer des sorts de dragon et d'artefact comme s'ils avaient le flash.

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La première capacité s'applique aux sorts de dragon et aux sorts d'artefact qui sont lancés depuis n'importe quelle zone, à condition que quelque chose vous autorise à les lancer. Par exemple, si un autre effet vous permet de lancer les sorts de dragon depuis votre cimetière, Renari vous autorisera à le faire comme s'ils avaient le flash.
-

Répartition du butin

{2}{G}

Rituel

Exilez jusqu'à cinq cartes de permanent ciblées depuis votre cimetière et répartissez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. (*Les tas peuvent être vides.*)

- Vous décidez quel adversaire choisit le tas pendant la résolution de la Répartition du butin.
 - Un tas peut contenir 0 carte, mais si votre adversaire le choisit, vous remettez toutes les cartes dans votre cimetière.
-

Rituel druidique

{2} {G}

Rituel

Vous pouvez meuler trois cartes. Puis renvoyez jusqu'à une carte de créature et jusqu'à une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (*Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler des cartes de cette manière.
 - La carte de créature et/ou de terrain que vous renvoyez ne doit pas obligatoirement être une des cartes que vous venez de meuler. Ce peut être n'importe quelle carte se trouvant dans votre cimetière à ce moment-là.
-

Safana, surineuse de Portcalim

{2} {B}

Créature légendaire : humain et gredin

3/2

Menace

Au début de votre étape de fin, si vous détenez l'initiative, créez un jeton Trésor. Créez trois de ces jetons à la place si vous avez terminé un donjon. Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- La deuxième capacité de Safana se déclenche uniquement si vous détenez l'initiative au moment où votre étape de fin commence. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau si vous détenez l'initiative au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne détenez pas l'initiative à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Notamment, si vous ne détenez pas l'initiative au moment où votre étape de fin commence mais que vous avez terminé un donjon, la capacité ne se déclenche pas et vous ne créez pas de Trésor.
-

Sapience draconique

{5} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un dragon.

Piochez trois cartes.

- Le coût de la Sapience draconique est déterminé et verrouillé au moment où vous le lancez, avant que les capacités de mana soient activées et avant qu'un joueur puisse répondre. Notamment, cela signifie qu'aucun joueur ne peut répondre pour retirer votre dragon avant que le coût ne soit réduit, et que si vous sacrifiez ce dragon pour payer une capacité de mana, le coût n'est pas augmenté.
-

Selle du cavalier

{2} {G}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3 et ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 3.

Équipement {3}

- Réduire la force d'une créature après qu'elle a bloqué une créature équipée par la Selle du cavalier ne retire pas cette créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature équipée soit non-bloquée.
-

Serpent de la Côte des Épées

{5} {U} {U}

Créature : grand serpent et dragon

6/6

Le Serpent de la Côte des Épées ne peut pas être bloqué tant que vous avez lancé un sort non-créature ce tour-ci.

//

Vague chavirante

{1} {U}

Éphémère : aventure

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Lancer un sort non-créature après que le Serpent de la Côte des Épées est devenu bloqué ne le fait pas devenir non-bloqué.
-

Sigille de Myrkul

{2} {B}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, meulez une carte. Quand vous faites ainsi, s'il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez et elle acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- La capacité déclenchée du Sigille de Myrkul se déclenche et va sur la pile sans cible. Après que vous avez meulé une carte, s'il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, la capacité déclenchée réflexive se déclenche. Vous choisissez la cible de cette capacité à ce moment-là.
-

Sivriss, annonciateur de cauchemars

{3} {B}

Créature légendaire : serpent et clerc et psychagogue

3/3

{T}, sacrifiez une autre créature ou un artefact : Pour chaque adversaire, vous meulez une carte, puis renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

Choisissez un passé *(Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)*

- Pour résoudre la capacité activée, meulez d'abord une carte pour le premier adversaire dans l'ordre du tour. Ce joueur choisit de payer 3 points de vie ou non. La carte est renvoyée dans votre main à moins qu'il n'ait payé les points de vie. Puis meulez une carte pour l'adversaire suivant, et ainsi de suite.
 - Si Sivriss devient un artefact d'une manière quelconque, vous pouvez le sacrifier à sa propre capacité.
-

Soif d'Astarion

{3} {B}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature Commandant que vous contrôlez, X étant la force de la créature exilée de cette manière.

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Soldat vétéran

{1} {W}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature attaque un joueur, si aucun adversaire n'a plus de points de vie que ce joueur, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, engagé et attaquant cet adversaire. »

- La capacité accordée par le Soldat vétéran cherche à déterminer si certains des adversaires du joueur attaquant ont un total de points de vie supérieur à celui du joueur défenseur. Le total de points de vie du joueur attaquant n'est pas inclus dans cette comparaison.
 - Le texte Oracle du Soldat vétéran a reçu une mise à jour pour clarifier sa fonction. Spécifiquement, un jeton de créature Soldat est créé pour chaque adversaire du contrôleur du commandant attaquant.
-

Source de magie

{3}{U}

Enchantement

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque fois que vous avez lancé un commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

- Ceci inclut les passés qui sont votre commandant.
-

Tasha, la reine sorcière

{3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tasha

4

À chaque fois que vous lancez un sort que vous ne possédez pas, créez un jeton de créature 3/3 noire

Démon.

+1: Piochez une carte. Pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur et mettez un marqueur « page » sur elle.

-3: Vous pouvez lancer un sort parmi les cartes en exil avec des marqueurs « page » sur elles sans payer son coût de mana.

Tasha, la reine sorcière peut être votre commandant.

- Vous pouvez lancer un sort parmi les cartes exilées uniquement au moment où la dernière capacité de loyauté de Tasha se résout. Vous ne pouvez pas attendre et lancer le sort parmi elles plus tard.
-

Taupe excavatrice

{1}

Créature-artefact : taupe

1/1

{2}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Taupe excavatrice et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature Commandant ciblée que vous contrôlez.

- Si vous ciblez une créature Commandant avec la capacité activée de la Taupe excavatrice et que cette créature n'est plus une cible légale au moment où la capacité se résout, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur la Taupe excavatrice. En revanche, si la cible est encore légale, vous mettez un marqueur sur la créature Commandant que vous contrôlez, même si la Taupe excavatrice n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.
-

Thrakkus le boucher

{3} {R} {G}

Créature légendaire : dragon et paysan

3/4

Piétinement

À chaque fois que Thrakkus le boucher attaque, doublez la force de chaque dragon que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où la capacité déclenchée se résout.
-

Vaillant du Valbise

{3} {W}

Créature : tieffelin et guerrier

3/3

Style de combat protection — Quand le Vaillant du Valbise arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature non-Guerrier ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Vaisseau nautiloïde

{4}

Artefact : véhicule

5/5

Vol

Quand le Vaisseau nautiloïde arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. À chaque fois que le Vaisseau nautiloïde inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par le Vaisseau nautiloïde.

Pilotage 3

- Si le Vaisseau nautiloïde quitte le champ de bataille et revient plus tard sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet qui n'a aucun souvenir de son existence précédente. Spécifiquement, vous ne pouvez pas utiliser sa troisième capacité pour mettre sur le champ de bataille des cartes qui ont été exilées par lui la dernière fois qu'il était sur le champ de bataille.
-

Vigile pégase

{5}{W}

Créature : pégase

3/3

Vol

Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol.

//

Sauver le poulain

{1}{W}

Éphémère : aventure

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. *(Puis exilez cette carte.*

Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- La capacité déclenchée du Vigile pégase se déclenche même si le Vigile pégase n'était pas sous votre contrôle au moment où le permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille.
- Quand la carte exilée par Sauver le poulain est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Vile duplication d'Irenicus

{3}{U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté que le jeton a le vol et n'est pas légendaire si cette créature est légendaire.

- La Vile duplication d'Irenicus a reçu une mise à jour de son texte Oracle pour clarifier que le jeton a encore le vol même si la créature qu'elle copie n'est pas légendaire.

Voyageur lointain

{2}{W}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont « Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une créature engagée ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Voleur d'entrepôt

{3} {R}

Créature : tieffelin et gredin

4/2

{2}, {T}, sacrifiez un artefact ou une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps quand vous jouez un terrain ou lancez un sort de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Zevlor, exilé d'Elturel

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

Créature légendaire : tieffelin et guerrier

4/2

Célérité

{2}, {T} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel qui cible uniquement un seul adversaire ou un seul permanent qu'un adversaire contrôle ce tour-ci, pour chaque autre adversaire, choisissez ce joueur ou un permanent qu'il contrôle, copiez ce sort, et la copie cible le joueur ou le permanent choisi.

- Zevlor, exilé d'Elturel a reçu une mise à jour de son texte Oracle. Le mot « uniquement » a été omis par inadvertance sur la carte imprimée. Le texte mis à jour apparaît ci-dessus. Notamment, un sort d'éphémère ou de rituel avec plusieurs cibles ne provoque pas le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement, même si seulement une de ces cibles est un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle.
- Quand la capacité déclenchée à retardement de Zevlor, exilé d'Elturel se résout, elle peut créer au moins une copie d'un sort. Vous contrôlez chaque copie. Ces copies sont créées sur la pile, elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les copies se résolvent ensuite comme des sorts normaux, après que les joueurs ont eu une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités.
- La capacité déclenchée à retardement peut copier le sort qui a provoqué son déclenchement même si ce sort a été contrecarré au moment où cette capacité se résout.
- Au moment où vous faites vos choix pour chaque autre adversaire, vous pouvez choisir cet adversaire ou n'importe quel permanent qu'il contrôle, mais si le joueur ou permanent choisi n'est pas une cible légale pour le sort, la copie n'est pas créée.
- Comme tous les sorts, chaque copie vérifie si sa cible est encore légale au moment où elle essaie de se résoudre.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel pouvait avoir plusieurs cibles mais qu'une seule cible est choisie au moment où il est lancé, ce sort provoque le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement de Zevlor. Les copies auront elles aussi une seule cible. Par exemple, si vous lancez l'Entrée explosive (« Détruisez jusqu'à un artefact ciblé. Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle ») ciblant seulement une créature, les copies peuvent chacune cibler légalement une seule créature.

- Si le sort est modal (c'est-à-dire, s'il a une liste à puces de choix), les copies auront le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le Boule de feu), la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient aussi été payés pour les copies. Par exemple, si vous sacrifiez une créature 3/3 pour lancer le Jet et que vous le copiez, chaque copie du Jet inflige aussi 3 blessures à sa cible.

NOTES SUR DES CARTES COMMANDER SPÉCIFIQUES *COMMANDER* LÉGENDES : LA BATAILLE DE LA PORTE DE BALDUR

Affrontement spectaculaire

{1} {R}

Rituel

Mettez un marqueur « double initiative » sur une créature ciblée, puis incitez chaque créature qui a reçu un marqueur « double initiative » de cette manière. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

Surcharge {4} {R} {R} {R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)*

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
 - Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
 - La surcharge ne change pas quand vous pouvez lancer le sort.
 - Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort. Vous payez simplement son coût de surcharge à la place.
 - Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana pour son coût de surcharge.
 - Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.
-

Aventures droit devant

{3} {G}

Rituel

Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Exilez les Aventures droit devant avec trois marqueurs « temps » sur elles.

Suspension 3—{1} {G}

- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme l'effet de Savourer le silence) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non terminer toutes les étapes du lancement de la carte ne compte pas. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a pas de coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau pendant le prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

Baeloth Barrityl, amuseur public

{4} {R}

Créature légendaire : elfe et shaman

2/5

Les créatures que vos adversaires contrôlent avec une force inférieure à celle de Baeloth Barrityl sont incitées.
(Elles attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois qu'une créature incitée attaque ou bloqueuse meurt, vous créez un jeton Trésor.

Choisissez un passé *(Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)*

- Contrairement à la plupart des effets similaires, la première capacité de Baeloth Barrityl ne fait pas qu'une créature est incitée jusqu'à votre prochain tour. En fait, il fait qu'elle est incitée tant que Baeloth Barrityl est sur le champ de bataille, qu'il a la capacité et qu'il a suffisamment de force.

Baiser de la mort

{5} {R}

Créature : tyrannœil

5/5

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque un de vos adversaires, doublez sa force jusqu'à la fin du tour.

{X} {X} {R} : Monstruosité X. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Baiser de la mort devient monstrueux, incitez jusqu'à X créatures ciblées que vos adversaires contrôlent.

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cette capacité se résout.
- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.
- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.

Boule de feu à retardement

{1} {R} {R}

Éphémère

La Boule de feu à retardement inflige 2 blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle. Si ce sort a été lancé depuis l'exil, il inflige 5 blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle à la place.

Prédiction {4} {R} {R} *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

- La Boule de feu à retardement inflige 5 blessures si elle a été lancée depuis l'exil pour n'importe quelle raison, pas obligatoirement avec sa capacité de prédiction.
- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.

- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (ou qui n'a pas le flash), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Chasseur tlincalli

{5}{G}{G}

Créature : scorpion et éclaireur

7/7

Piétinement

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort de créature que vous lancez depuis l'exil.

//

Récupérer sa proie

{1}{G}

Rituel : aventure

Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- La capacité du Chasseur tlincalli ne vous autorise pas à lancer des sorts depuis l'exil. Vous devrez trouver un autre moyen de le faire, par exemple Récupérer sa proie.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour lancer une carte de créature depuis l'exil avec Récupérer sa proie. Normalement, cela signifie que vous pouvez seulement lancer cette carte pendant une phase principale de votre tour, tant que la pile est vide.

Classe : artificier

{1}{U}

Enchantement : classe

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Le premier sort d'artefact que vous lancez à chaque tour coûte {1} de moins à lancer.

{1}{U} : Niveau 2

//Level_2//

Quand cette classe devient niveau 2, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'artefact. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{5}{U} : Niveau 3

//Level_3//

Au début de votre étape de fin, créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que vous contrôlez.

- Classe est un type d'enchantement qui fait son retour. Chaque classe a cinq capacités. Les trois se trouvant dans les sections principales de l'encadré de texte sont les capacités de classe. Les capacités de classe peuvent être des capacités statiques, activées ou déclenchées. Les deux autres sont des capacités de niveau, une capacité activée permettant de faire monter la classe au niveau 2 et une autre permettant de faire monter la classe au niveau 3.
- Chaque classe commence seulement avec la première de ses trois capacités de classe. Au moment où la première capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 2 et acquiert la deuxième capacité de classe. Au moment où la deuxième capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 3 et acquiert la troisième capacité de classe.
- Gagner un niveau ne retire aucune capacité que cette classe avait à un niveau inférieur.
- Gagner un niveau est une capacité activée normale. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Vous ne pouvez pas activer la première capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 1. De même, vous ne pouvez pas activer la deuxième capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 2.
- Vous pouvez utiliser plusieurs classes et même contrôler plusieurs enchantements Classe de la même classe. Chaque permanent Classe traque son niveau individuellement.

Doppelganger moqueur

{3} {U}

Créature : changeforme

0/0

Flash

Vous pouvez faire que le Doppelganger moqueur arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté qu'il a « Les autres créatures ayant le même nom que cette créature sont incitées. » *(Elles attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Excepté la capacité ajoutée, le Doppelganger moqueur copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature choisie est un jeton, le Doppelganger moqueur copie les caractéristiques d'origine de ce jeton, excepté la capacité ajoutée. Le Doppelganger moqueur ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Si la créature choisie copie autre chose, le Doppelganger moqueur utilise les valeurs copiables de la créature choisie. Dans la plupart des cas, il sera une copie de ce que la créature choisie copie.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Doppelganger moqueur arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Si le Doppelganger moqueur arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature d'une manière quelconque qu'un adversaire contrôle, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Dragon astral

{6} {U} {U}

Créature : dragon

4/4

Vol

Projection d'image — Quand le Dragon astral arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons qui sont des copies d'un permanent non-créature ciblé, excepté que ce sont des créatures 3/3 Dragon en plus de leurs autres types et qu'ils ont le vol.

- Excepté la force, l'endurance, les types et la capacité de vol, 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 ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si vous ciblez une aura avec la capacité du Dragon astral, aucun jeton n'est créé.
- Comme les jetons sont des créatures, ils ne peuvent pas attaquer ou {T} avant votre prochain tour s'ils n'ont pas la célérité.

Durnan du Portail béant

{3} {G}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/3

À chaque fois que Durnan attaque, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la lancer. Ce sort a la témérité. (*Il coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.*)

Choisissez un passé (*Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.*)

- Vous devez quand même payer tous les coûts (modifiés par la capacité de témérité) et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un sort de cette manière.
- 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 sa valeur de mana.
-

Faldorn, héraut des loups vénérables

{1} {R} {G}

Créature légendaire : humain et druide

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil ou qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle depuis l'exil, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez des cartes de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
-

Firkraag, instigateur rusé

{3} {U} {R}

Créature légendaire : dragon

3/3

Vol, célérité

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez attaque un adversaire, incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à un de vos adversaires, si cette créature a dû attaquer pendant ce combat, vous mettez un marqueur +1/+1 sur Firkraag, instigateur rusé et vous piochez une carte.

- Une capacité qui vérifie si une créature « a dû attaquer » vérifie si des prérequis d'attaque étaient appliqués à cette créature spécifique au moment où elle a été déclarée comme attaquant. Si une capacité requérait que le contrôleur de cette créature attaque au lieu de la créature elle-même (comme celle du Trésor de la tentation), le fait que cette créature inflige des blessures de combat ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de Firkraag, même si c'était la seule créature avec laquelle ce joueur aurait pu attaquer pour répondre au prérequis.
-

Limon vert

{2} {G}

Créature : limon

2/2

Flash

Quand le Limon vert arrive sur le champ de bataille, contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée d'une source artefact ou enchantement. Si la capacité d'un permanent est contrecarrée de cette manière, détruisez ce permanent.

Prédiction {G} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée.*

Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».
- Les capacités de mana n'utilisent pas la pile et on ne peut pas y répondre, alors elles ne peuvent pas être contrecarrées de cette manière.
- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez le Limon vert (ou une carte d'éphémère), vous pouvez le lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (ou qui n'a pas le flash), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Mal infini

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée, excepté que le jeton est 1/1.

Quand la créature enchantée meurt, si cette créature était une horreur, renvoyez le Mal infini dans la main de son propriétaire.

- Excepté la force et l'endurance, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- 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 choisie fonctionnent aussi.

Nalia de'Arnise

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et gredin

3/3

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer des sorts de clerc, de gredin, de guerrier et de sorcier depuis le dessus de votre bibliothèque.

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez un groupe complet, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et ces créatures acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Nalia ne change pas quand vous pouvez lancer des sorts. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale, quand la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
- Vous devrez quand même payer tous les coûts du sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main, alors vous ne pouvez pas faire d'autres actions qui seraient normalement autorisées depuis votre main, comme vous en défausser à cause d'un effet ou activer une capacité de recyclage.
- Vous avez un « groupe complet » si le nombre de créatures dans votre groupe est quatre (c'est-à-dire, si vous contrôlez un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier, et qu'ils sont quatre créatures différentes).
- La dernière capacité de Nalia vérifie si vous avez un groupe complet ou non au début du combat pendant votre tour. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas un groupe complet à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
- Après que la dernière capacité s'est résolue, ne plus avoir un groupe complet ne fait pas qu'une des créatures qui a acquis le contact mortel le perde.

Philosophe grell

{2} {U}

Créature : horreur et sorcier

1/4

Bricolage aberrant — Quand le Philosophe grell arrive sur le champ de bataille et au début de votre entretien, chaque horreur que vous contrôlez acquiert toutes les capacités activées d'un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez dépenser du mana bleu comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour activer ces capacités.

- Le Philosophe grell ne fait acquérir aux horreurs que des capacités activées. Elles n'acquièrent pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Les capacités accordées ainsi utilisent en fait « ce permanent » plutôt que « [le nom de cette carte] » ; par conséquent, vous traitez les capacités comme si elles étaient imprimées sur la créature qui a acquis la capacité. Par exemple, disons que l'artefact était le Solvant universel, qui a la capacité « {7}, {T}, sacrifiez le Solvant universel : Détruisez un permanent ciblé. » Si le Philosophe grell acquérait cette capacité, vous la traiteriez comme si elle disait « {7}, {T}, sacrifiez le Philosophe grell : Détruisez un permanent ciblé. »
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.

Quasit ennuyeux

{2} {R}

Créature : démon

3/2

Menace

Les créatures incitées que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, incitez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

- Inciter une créature après qu'elle a été déclarée comme bloqueur ne la retire pas du combat.
-

Rejeton aboleth

{2} {U}

Créature : poisson et horreur

2/3

Flash

Parade {2}

Pénétration télépathique — À chaque fois qu'une créature arrivant sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de cette créature, vous pouvez copier cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».
- Les effets qui modifient la manière dont une créature arrive sur le champ de bataille ne sont pas des capacités déclenchées et ne sont pas affectées par la capacité du Rejeton aboleth. Ils incluent (sans y être limités) arriver sur le champ de bataille comme une copie d'un autre permanent, arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs et arriver sur le champ de bataille engagé.
- La capacité du Rejeton aboleth va toujours sur la pile au-dessus de la capacité déclenchée de la créature qui arrive qui a provoqué son déclenchement. La copie qu'elle crée est créée sur la pile au-dessus de la capacité déclenchée de la créature qui arrive et la copie se résout avant cette capacité.
- La capacité du Rejeton aboleth s'intéresse uniquement aux capacités déclenchées de la créature qui arrive sur le champ de bataille, pas aux capacités des autres permanents qui se déclenchent quand cette créature arrive sur le champ de bataille.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle a une liste à puces de choix), la copie aura le ou les même(s) mode(s). Vous ne pouvez pas en choisir des différents.

Venu des catacombes

{3} {B} {B}

Rituel

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière avec un marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. Vous prenez l'initiative.

Échappée — {3} {B} {B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

- Le marqueur « cadavre » sert uniquement à vous rappeler quelles créatures seront exilées si elles devaient quitter le champ de bataille. Si vous retirez d'une manière quelconque un marqueur « cadavre » d'une créature qui a été mise sur le champ de bataille de cette manière, l'effet de remplacement qui l'exilera continue de s'appliquer. De même, déplacer le marqueur « cadavre » sur une autre créature n'a aucun effet sur cette créature ; l'effet de remplacement continue de s'appliquer à la créature d'origine.

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après que Venu des catacombes s'est résolu, il est renvoyé dans votre cimetière. De là, vous pouvez utiliser la capacité d'échappée pour le relancer. Bien sûr, il vous faudra cinq cartes supplémentaires à exiler.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Magic: The Gathering, Magic, Dungeons & Dragons, La Porte de Baldur et Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2022 Wizards.