

***Magic: The Gathering* — Commander (édition 2013) Notes de publication**

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

Document modifié pour la dernière fois le 5 septembre 2013

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de **Magic: The Gathering** ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de **Magic** peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur Wizards.com/CustomerService.

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

La partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répond aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là. Notamment, aucune des cartes ayant été publiées dans des produits de **Magic** précédents ne sont citées.

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension ***Magic: The Gathering* — Commander** (édition 2013) est composée de cinq Packs de jeu différents. Chaque Pack de jeu contient un deck avec 100 cartes différentes plus trois cartes géantes de commandant Premium. Les cinq decks sont « Manœuvres d'évasion », « Marché éternel », « Emprise mentale », « Soif de pouvoir » et « Nature de la bête ».

Date de sortie : 1 novembre 2013

Des événements liés à la sortie auront lieu du 1er au 3 novembre 2013. Rendez-vous sur Wizards.com/Locator pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelles cartes et légalité de format

Il y a cinquante-et-une cartes dans les decks ***Magic: The Gathering* — Commander** (édition 2013) qui sont entièrement inédites dans le jeu **Magic**. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Vintage et Legacy uniquement. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard ou Modern.

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

Pour plus d'informations sur les formats **Magic**, veuillez visiter le site Wizards.com/MagicFormats. Pour plus d'informations sur la légalité dans un certain format d'une carte spécifique, visitez Gatherer.Wizards.com, cherchez la carte et vérifiez sur l'onglet « Légalité ».

Présentation

Créée et popularisée par les fans, la variante Commander est habituellement jouée au cours de parties multijoueurs en Free-for-All amicales, bien que les parties à deux joueurs soient aussi populaires. Chaque joueur commence avec 40 points de vie, et le deck de chaque joueur est dirigé par une créature légendaire désignée comme étant son commandant. Le choix de commandant d'un joueur détermine quelles autres cartes peuvent être jouées dans le deck.

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

Construction d'un deck Commander

- * Les decks Commander contiennent exactement 100 cartes, y compris le commandant du deck.
- * Le commandant du deck doit être une créature légendaire.
- * Commander est un format « singleton ». Autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.
- * Une carte ne peut pas être incluse dans votre deck si un des symboles de mana de son coût de mana ou de son texte de règle est d'une couleur n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandant (voir ci-dessous). * Une carte ne peut pas non plus être incluse dans votre deck si elle a un indicateur de couleur qui l'identifie comme étant d'une couleur n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandant.
- * L'identité couleur d'un commandant inclut ses couleurs, telles que définies par son coût de mana ou son indicateur de couleur, ainsi que les couleurs des symboles de mana coloré dans son texte de règle.
- * L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant devient d'une couleur différente.
- * Les couleurs des symboles de mana coloré qu'on trouve uniquement dans les textes de rappel de règle ne font pas partie de l'identité couleur d'un commandant.
- * Une carte de terrain avec au moins un type de terrain de base ne peut pas être incluse dans votre deck si elle peut produire du mana d'une couleur n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandant.
- * En cours de partie, si du mana n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandant doit être ajouté à votre réserve, autant de mana incolore est ajouté à votre réserve à la place.

Utiliser votre commandant

Les commandants jouent un rôle important dans les parties, apparaissant souvent plusieurs fois sur le champ de bataille.

- * Votre commandant débute la partie dans la zone de commandement, une zone de jeu créée pour le format Commander qui est aussi utilisée pour les cartes **Magic** non-traditionnelles (y compris les cartes Vanguard, les cartes de plan et de machination) et les emblèmes créés par les planeswalkers. Les 99 autres cartes sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.
- * Vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement. Chaque fois que vous le faites, il coûte {2} de plus à lancer pour chaque fois que vous l'avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant cette partie.
- * Si votre commandant doit être mis dans votre cimetière d'où qu'il vienne, ou être exilé d'où qu'il vienne, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement à la place.

En plus des règles normales relatives aux conditions de victoire ou de défaite d'une partie, le format Commander a une autre règle : Un joueur qui a subi au moins 21 blessures de combat du même commandant au cours de la partie perd la partie.

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

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

Règle de mulligan alternative

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

Quitter la partie

Contrairement aux parties à deux joueurs, les parties multijoueurs peuvent continuer après qu'un joueur a quitté la partie (parce que ce joueur a perdu ou concédé la partie).

* Quand un joueur quitte la partie, tous les permanents, sorts et autres cartes appartenant à ce joueur quittent aussi la partie.

* Si ce joueur contrôlait des capacités ou des copies de sort qui attendaient de se résoudre, elles cessent d'exister.

* Si ce joueur contrôlait des permanents appartenant à un autre joueur, les effets qui lui en donnaient le contrôle cessent. Si cela ne donne pas leur contrôle à un joueur différent (par exemple parce qu'ils sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur qui est parti), ils sont exilés.

Modification de règle : La « règle d'unicité des Planeswalkers » et la « règle de légende »

Deux modifications de règles introduites dans l'édition de base *Magic 2014* ont un impact sur la manière dont les cartes de cette édition fonctionnent.

Selon les anciennes règles, s'il y avait au moins deux permanents légendaires du même nom sur le champ de bataille ou au moins deux planeswalkers qui partageaient un sous-type (tel que « Jace ») sur le champ de bataille, ils devaient tous être mis dans les cimetières de leurs propriétaires en tant qu'action basée sur l'état. Ces règles ont été modifiées. Les nouvelles règles sont détaillées comme suit :

704.5j Si un joueur contrôle au moins deux planeswalkers qui partagent un type de planeswalker, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle d'unicité des planeswalkers ».

704.5k Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

* Notamment, si un autre joueur contrôle une créature qui est une copie de votre commandant, ni cette créature, ni votre commandant ne sont affectés. Les deux restent sur le champ de bataille.

Commandants géants

Chaque Pack de jeu *Magic: The Gathering — Commander* (édition 2013) contient trois cartes géantes de commandant Premium qui correspondent à des cartes traditionnelles du Pack de jeu. Seule une d'entre elles peut être le commandant du deck pendant une partie donnée.

* Vous devez aussi avoir la version traditionnelle de la carte **Magic** de votre commandant.

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

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

* Les cartes géantes sont purement décoratives ; elles ne sont pas nécessaires pour le jeu en Commander.

Nouveau mot de capacité : Offre tentante

L'offre tentante est un nouveau mot de capacité qui apparaît en italique dans un cycle de rituels. Ces cartes ont un effet bénéfique, puis donnent aux adversaires la possibilité de bénéficier aussi de l'effet s'ils vous permettent de le répéter. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Tentation de la gloire

{5}{W}

Rituel

Offre tentante — Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Chaque adversaire peut mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Vos adversaires décident dans l'ordre du tour s'ils acceptent ou non l'offre, en commençant par votre adversaire de gauche. Chaque adversaire connaîtra la décision des adversaires précédents dans l'ordre du tour quand il prendra sa décision.

* Après que chaque adversaire a décidé, l'effet a lieu simultanément pour chacun de ceux qui ont accepté l'offre. Ensuite, l'effet a à nouveau lieu pour vous un nombre de fois égal au nombre d'adversaires ayant accepté.

Créatures légendaires avec capacités de « récompenses de mana »

Certaines créatures légendaires de ce produit ont un effet qui se renforce en fonction du mana que vous dépensez pour le lancer.

Prossh, pillard céleste de Kher

{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

5/5

Vol

Quand vous lancez Prossh, pillard céleste de Kher, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer Prossh.

Sacrifiez une autre créature : Prossh gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

* La quantité de mana que vous dépensez pour lancer la créature est généralement égale au coût converti de mana. Cependant, vous pouvez aussi inclure les coûts supplémentaires que vous payez, y compris le coût imposé pour lancer votre commandant depuis la zone de commandement.

* Vous ne pouvez pas choisir de payer du mana supplémentaire pour lancer un sort de créature à moins que quelque chose vous instruisse de le faire.

* Si la créature arrive sur le champ de bataille sans être lancée, aucun mana n'a été dépensé pour la lancer. Si l'effet inclut X, X sera 0.

Cycle : Malédiction

Introduites dans l'extension *Innistrad*, les malédictions sont un type d'aura qui enchante un joueur et qui a un effet négatif. Cette extension inclut un cycle de malédictions qui provoquent quelque chose quand le joueur enchanté est attaqué.

Malédiction du cycle alimentaire

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

* Un sort de malédiction cible le joueur qu'il va enchanter comme tout autre sort d'aura ; une malédiction reste sur le champ de bataille comme toute autre aura. Si le joueur enchanté acquiert la protection contre la couleur de la malédiction (ou une autre caractéristique de la malédiction), la malédiction sera mise dans le cimetière de son propriétaire.

* Chacune des malédictions peut être attachée à n'importe quel joueur, y compris le joueur qui lance la malédiction.

* Malédiction est un type d'enchantement, pas un type de créature (ou n'importe quel autre sous-type).

* La capacité ne se déclenche pas quand une créature attaque un planeswalker contrôlé par le joueur enchanté.

* Le sous-type malédiction n'a aucune signification de règle inhérente, mais deux cartes de l'extension *Innistrad* (l'Envoûteuse au cœur amer et l'Orbe fléau des envoûteuses) font référence aux malédictions.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Absence imprévue

{X}{W}{W}

Ephémère

Mettez le permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque.

* S'il y a moins de X cartes dans la bibliothèque de ce joueur, mettez ce permanent au-dessous de cette bibliothèque.

* Si vous choisissez 0 comme valeur pour X, mettez ce permanent au-dessus de cette bibliothèque.

Acte d'autorité

{1}{W}{W}

Enchantement

Quand l'Acte d'autorité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler l'artefact ou l'enchantement ciblé.

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler l'artefact ou l'enchantement ciblé. Si vous faites ainsi, son contrôleur acquiert le contrôle de l'Acte d'autorité.

* Pour l'une ou l'autre capacité, si vous êtes le seul joueur qui contrôle un artefact ou un enchantement, vous devez choisir l'un d'eux pour cible. Cependant, vous pouvez choisir de ne pas l'exiler quand la capacité se résout.

* Si vous choisissez de ne pas exiler un permanent avec la deuxième capacité, vous gardez le contrôle de l'Acte d'autorité.

Animâme de Naya

{6} {G} {G}

Créature : bête

0/0

Piétinement

Quand vous lancez l'Animâme de Naya, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. L'Animâme de Naya arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le coût converti de mana total de toutes les cartes révélées de cette manière.

* La dernière capacité de l'Animâme de Naya se déclenche pendant que l'Animâme de Naya est sur la pile. Après la résolution de cette capacité, les joueurs pourront lancer des sorts et activer des capacités en sachant avec combien de marqueurs l'Animâme de Naya arrivera sur le champ de bataille si elle se résout.

Barrière mystique

{4} {W}

Enchantement

Quand la Barrière mystique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, choisissez gauche ou droite.

Chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire assis le plus près de lui dans la dernière direction choisie et les planeswalkers contrôlés par ce joueur.

* La Barrière mystique affecte uniquement les joueurs et les planeswalkers que chaque joueur peut attaquer avec des créatures qu'il contrôle. Elle n'affecte pas les joueurs qui peuvent être ciblés par des sorts, des capacités ou d'autres interactions.

* La Barrière mystique n'affecte pas les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes.

* Dans certains formats, vous devrez peut-être ne pas prendre en compte les équipiers qui sont assis entre vous et votre adversaire le plus proche dans la direction choisie. Dans des formats tels que l'Empereur, d'autres règles peuvent vous interdire d'attaquer ce joueur.

* Si deux Barrières mystiques sont sur le champ de bataille avec deux directions choisies différentes, vous ne pouvez attaquer un joueur ou un planeswalker à moins que ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker soit l'adversaire assis le plus proche de vous dans les deux directions. (Cela arrive le plus souvent dans les parties à deux joueurs.)

Berger des défunts

{5} {B} {B}

Créature : avatar

8/6

À chaque fois que le Berger des défunts inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer dans votre main toutes les cartes de créature qui ont été mises dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci. {B}, sacrifiez une autre créature : La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

* Les cartes de créature qui ont été mises dans votre cimetière depuis n'importe quelle zone de jeu autre que le champ de bataille, par exemple une carte qui a été défaussée, ne sont pas renvoyées dans votre main.

* Les créatures qui subissent des blessures mortelles en même temps que le Berger des défunts inflige des blessures de combat à un joueur sont aussi renvoyées dans votre main depuis votre cimetière. Si le Berger des défunts est une de ces créatures (par exemple parce qu'il a acquis le piétinement, qu'il a attaqué un joueur et qu'il a été bloqué), c'est une des cartes de créature renvoyées dans votre main.

* Vous pouvez choisir une créature comme cible de la dernière capacité et sacrifier cette même créature pour activer la capacité.

Boussole du géomètre

{2}

Artefact

{T}, exilez la Boussole du géomètre : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent au moins deux terrains de plus que vous. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

* Vous comptez le nombre de joueurs qui contrôlent au moins deux terrains de plus que vous quand la capacité se résout.

* Si aucun joueur ne contrôle au moins deux terrains de plus que vous quand la capacité se résout, vous cherchez dans votre bibliothèque et vous la mélangez quand même.

Chasse aux sorcières

{4} {R}

Enchantement

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

Au début de votre entretien, la Chasse aux sorcières vous inflige 4 blessures.

Au début de votre étape de fin, l'adversaire ciblé choisi au hasard acquiert le contrôle de la Chasse aux sorcières.

* Les sorts et capacités qui feraient gagner des points de vie à un joueur se résolvent toujours, mais la partie concernant le gain de points de vie n'a aucun effet.

* Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un joueur gagne des points de vie ne peuvent pas se déclencher, et les effets qui remplaceraient le gain de points de vie par un autre effet ne s'appliquent pas parce qu'il est impossible pour les joueurs de gagner des points de vie.

* Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, et que ce nombre est supérieur au total de points de vie actuel du joueur, cette partie de l'effet ne fait rien. (Si la valeur est inférieure au total de points de vie actuel de ce joueur, l'effet fonctionne normalement.)

* Pour choisir une cible au hasard, toutes les cibles légales possibles doivent avoir une chance égale d'être choisies. Il y a de nombreuses manières de le faire, par exemple attribuer un numéro à chaque cible légale possible et lancer un dé.

* La cible est choisie au hasard au moment où vous mettez la dernière capacité sur la pile. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité en sachant quelle est sa cible.

* Si vous contrôlez la Chasse aux sorcières, vous n'êtes pas une cible légale. S'il n'y a pas de cible légale disponible, la capacité est retirée de la pile et vous gardez le contrôle de la Chasse aux sorcières.

Décès soudain

{X} {R}

Rituel

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

* Vous choisissez la valeur de X au moment où vous lancez le Décès soudain. Vous ne choisissez pas la couleur avant qu'il ne se résolve.

* Le Décès soudain inflige des blessures à une créature multicolore si l'une de ses couleurs est la couleur choisie.

Déluge toxique

{2} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Déluge toxique, payez X points de vie.

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

* Le paiement de points de vie est un coût supplémentaire. Vous perdez les points de vie même si le Déluge toxique est contrecarré.

Derevii, tacticienne de l'empyrée

{G} {W} {U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

2/3

Vol

À chaque fois que Derevii, tacticienne de l'empyrée arrive sur le champ de bataille ou qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

{1} {G} {W} {U} : Mettez Derevii sur le champ de bataille depuis la zone de commandement.

* Vous pouvez activer la dernière capacité de Derevii uniquement quand elle est dans la zone de commandement.

* Quand vous activez la dernière capacité de Derevii, vous ne lancez pas Derevii comme un sort. La capacité ne peut pas être contrecarrée par quelque chose qui contrecarre uniquement les sorts. La capacité n'est pas sujette au coût supplémentaire de lancement des commandants depuis la zone de commandement.

Dévastateur de terrains

{2} {R} {R}

Créature : élémental et bête

0/4

À chaque fois que le Dévastateur de terrains attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que le joueur défenseur contrôle.

* Comptez le nombre de terrains que le joueur défenseur contrôle quand la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

Djinn des tromperies infinies

{4} {U} {U}

Créature : djinn

2/7

Vol

{T} : Échangez le contrôle de deux créatures non-légendaires ciblées. Vous ne pouvez pas activer cette capacité pendant le combat.

* Vous n'êtes pas obligé de contrôler une des cibles.

* Si le même joueur contrôle les deux créatures quand la capacité se résout, rien ne se passe.

* Si une des créatures est une cible illégale quand la capacité se résout, l'échange n'aura pas lieu. Si les deux créatures sont des cibles illégales, la capacité sera contrecarrée.

Esprit devineur

{4} {U}

Créature : esprit

2/4

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

* Si l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à son contrôleur (par exemple parce que les blessures ont été redirigées), ce joueur piochera deux fois ce nombre de cartes.

Fléau du progrès

{4} {G} {G}

Créature : élémental

2/2

Quand le Fléau du progrès arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du progrès pour chaque permanent détruit de cette manière.

* La capacité du Fléau du progrès détruit tous les artefacts et tous les enchantements, y compris ceux que vous contrôlez.

* Si un artefact ou un enchantement n'est pas détruit (par exemple parce qu'il a l'indestructible ou qu'il s'est régénéré), il ne compte pas dans le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur le Fléau du progrès. Cependant, si un artefact ou un enchantement est détruit mais ne va pas dans le cimetière de son propriétaire à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par Repose en paix), il compte.

Horreur cagoularde

{4} {B}

Créature : horreur

4/4

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée si le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou s'il partage ce plus grand nombre avec un autre joueur.

* Le nombre de créatures que chaque joueur contrôle est évalué uniquement au moment où les créatures bloqueuses sont déclarées. Si, à ce moment-là, le joueur défenseur ne contrôle pas le plus grand nombre de créatures ou s'il ne partage pas ce plus grand nombre avec un autre joueur, l'Horreur cagoularde peut être bloquée.

* Une fois que l'Horreur cagoularde est bloquée, peu importe que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures. Le blocage n'est pas annulé.

Jeleva, plaie de la Néphalie

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

Créature légendaire : vampire et sorcier

1/3

Vol

Quand Jeleva, plaie de la Néphalie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer Jeleva.

À chaque fois que Jeleva attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel exilée par elle sans payer son coût de mana.

* Si Jeleva, plaie de la Néphalie quitte le champ de bataille, les cartes exilées restent exilées indéfiniment. Si Jeleva arrive à nouveau sur le champ de bataille, elle n'est pas associée aux cartes exilées par « l'autre » Jeleva. La nouvelle Jeleva exile un nouvel ensemble de cartes. Seules ces cartes peuvent être lancées en utilisant la dernière capacité de Jeleva.

* Si vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel en utilisant la dernière capacité de Jeleva, vous le faites pendant que la capacité se résout. Si vous choisissez de ne pas le faire (ou que vous ne le pouvez pas), vous n'aurez pas l'occasion de la lancer plus tard, à moins que la capacité se déclenche à nouveau.

* Quand vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, ignorez toutes les restrictions de temps basées sur le type de la carte. D'autres restrictions de jeu, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être suivies.

* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Cependant, vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

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

* La carte est lancée avant que les créatures bloqueuses ne soient déclarées.

Maître serein

{1}{W}

Créature : humain et moine

0/2

À chaque fois que le Maître serein bloque, échangez sa force et la force de la créature ciblée qu'il bloque jusqu'à la fin du combat.

* Quand la capacité du Maître serein se résout, sa force devient égale à l'ancienne force de la créature ciblée. En même temps, la force de cette créature devient égale à l'ancienne force du Maître serein.

* Tous les effets modificateurs de force, les marqueurs, les aura ou les équipements s'appliquent aux nouvelles forces des créatures. Par exemple, le Maître serein est enchanté par les Serres d'éclair, qui lui donnent +3/+0, et il bloque une créature 5/5. Après l'échange, le Maître serein serait une créature 8/2 (sa force est devenue 5, ensuite modifiée par les Serres d'éclair), et l'autre créature serait 3/5.

* L'échange a lieu uniquement si le Maître serein et la créature ciblée sont sur le champ de bataille quand la capacité se résout.

* Si le Maître serein bloque plusieurs créatures, sa capacité ne se déclenche qu'une seule fois, et il n'échange sa force qu'avec une seule créature ciblée. (Remarquez que le Maître serein ne peut normalement pas bloquer plusieurs créatures.)

Malédiction d'inertie

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager le permanent ciblé de son choix.

* La capacité de la Malédiction d'inertie ne se déclenche qu'une seule fois par joueur attaquant et par phase de combat, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles ce joueur attaque.

* Même si le joueur attaquant choisit la cible de la capacité, la capacité est toujours contrôlée par le joueur qui contrôle la Malédiction d'inertie. Notamment, une créature avec la défense talismanique contrôlée par le joueur qui contrôle la Malédiction d'inertie peut être choisie, même si un autre joueur peut choisir la cible.

Malédiction du chaos

{2} {R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

* La capacité de la Malédiction du chaos ne se déclenche qu'une seule fois par joueur attaquant et par phase de combat, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles ce joueur attaque.

Marath, Volonté de la Nature

{R} {G} {W}

Créature légendaire : élémental et bête

0/0

Marath, Volonté de la Nature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

{X}, retirez X marqueurs +1/+1 de Marath, Volonté de la Nature : Choisissez l'un — Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée ; ou Marath inflige X blessures à une cible, créature ou joueur ; ou mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X verte Élémental. X ne peut pas être 0.

* Marath, Volonté de la Nature a reçu un erratum mineur. Le texte « X ne peut pas être 0 » avait été omis par inadvertance du texte de règle. Le texte de règle Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.

* Vous annoncez la valeur de X au moment où vous activez la capacité, et toutes les occurrences de X dans le coût d'activation sont égales à la valeur annoncée. Par exemple, si vous choisissez 2 comme valeur de X, alors vous payez {2} et retirez deux marqueurs +1/+1 pour payer le coût.

Mutation de sombracrier

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact 0/1 Insecte avec l'indestructible et perd toutes ses autres capacités, types de carte et types de créature.

* La Mutation de sombracrier a reçu un erratum mineur qui clarifie sa fonctionnalité. Le texte de règle Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.

* La Mutation de sombracrier remplace la force et l'endurance imprimées de la créature enchantée, ainsi que toutes les capacités de définition de caractéristique qui définissent la force et/ou l'endurance.

* La Mutation de sombracrier remplace tous les effets précédents qui établissaient la force ou l'endurance de la créature enchantée à une valeur spécifique. Tout effet de ce type qui commence à s'appliquer après l'arrivée de la Mutation de sombracrier sur le champ de bataille fonctionnera normalement.

* Cependant, la Mutation de sombracrier ne remplace pas les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée sans leur donner une valeur spécifique (comme ceux créés par la Croissance gigantesque ou l'Antenne glorieuse). Elle ne remplace pas non plus les effets des marqueurs.

* La créature enchantée est uniquement un artefact et une créature, pas un autre type de carte. Elle est uniquement un insecte, pas un autre type de créature.

* Dans quelques rares cas, la créature peut avoir des sous-types autres que des types de créature avant de devenir enchantée par la Mutation de sombracrier. Si elle avait d'autres sous-types d'artefact (comme équipement), elle les garde. Si elle avait des sous-types autres que des types d'artefact ou des types de créatures (comme reliquaie), elle ne les garde pas.

* La créature garde tout super-type qu'elle avait précédemment. Notamment, si la Mutation de sombracrier enchante une créature légendaire, cette créature continue d'être légendaire. De plus, si elle enchante un commandant, cette créature continue d'être un commandant.

* La Mutation de sombracrier n'affecte pas les couleurs de la créature enchantée, le cas échéant. Elle continue d'avoir ses couleurs qu'elle avait avant que la Mutation de sombracrier n'arrive sur le champ de bataille.

* La Mutation de sombracrier fait perdre à la créature enchantée toutes ses capacités, sauf l'indestructible, au moment où elle devient enchantée. Toutes les capacités que la créature acquiert après cela fonctionnent normalement.

Némésis de l'identité

{1} {U} {U}

Créature : ondin et gredin

3/1

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi. *(Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par une source contrôlée par ce joueur.)*

* La protection contre un joueur est une nouvelle variante de la capacité de protection. Cela signifie les choses suivantes :

- La Némésis de l'identité ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlées par le joueur choisi.
- La Némésis de l'identité ne peut pas être enchantée par des auras ou équipée par des équipements contrôlés par le joueur choisi. (C'est vrai aussi pour les fortifications contrôlées par le joueur choisi si la Némésis de l'identité devient un terrain.)
- La Némésis de l'identité ne peut pas être bloquée par les créatures contrôlées par le joueur choisi.
- Toutes les blessures qui devraient être infligées à la Némésis de l'identité par des sources contrôlées par le joueur choisi sont prévenues. (C'est vrai aussi pour des sources possédées par le joueur choisi qui n'ont pas de contrôleur.)

Œil du destin

{4}

Artefact

Quand l'Œil du destin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un permanent non-terrain et met un marqueur « fatalité » sur lui.

{2}, {T}, sacrifiez l'Œil du destin : Détruisez chaque permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui.

* Le joueur actif choisit un permanent en premier, puis il est suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Chaque joueur connaît ce que les joueurs précédents ont choisi quand il prend sa décision. Les marqueurs « fatalité » sont ensuite mis simultanément sur tous les permanents choisis.

* Aucun de ces permanents n'est ciblé. Par exemple, un joueur peut choisir un permanent avec la protection contre les artefacts.

* Si un permanent avec un marqueur « fatalité » n'est pas détruit par la dernière capacité de l'Œil du destin (par exemple parce qu'il a l'indestructible ou qu'il s'est régénéré), le marqueur « fatalité » reste sur ce permanent.

Oloro, ascète sans âge

{3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : géant et soldat

4/5

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.

Au début de votre entretien, si Oloro, ascète sans âge est dans la zone de commandement, vous gagnez 2 points de vie.

* La première capacité d'Oloro, ascète sans âge fonctionne uniquement si Oloro est sur le champ de bataille.

* Si Oloro est votre commandant, sa dernière capacité se déclenche au début de l'étape d'entretien de votre premier tour.

* La deuxième capacité d'Oloro se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.

* Vous décidez de payer {1} au moment où la deuxième capacité se résout. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.

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

* Dans certains cas inhabituels, vous pouvez gagner des points de vie même si votre total de points de vie diminue. Par exemple, si vous êtes attaqué par deux créatures 3/3 et que vous en bloquez une avec une créature 2/2 avec le lien de vie, votre total de points de vie diminue de 1 même si vous avez gagné 2 points de vie. La deuxième capacité d'Oloro se déclenche.

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

Ophiomancienne

{2}{B}

Créature : humain et shaman

2/2

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez aucun serpent, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

* La capacité de l'Ophiomancienne vérifie si vous contrôlez un serpent au début de chaque entretien. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas.

* Si la capacité se déclenche, mais que vous contrôlez un serpent quand elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien. Aucun jeton Serpent n'est créé.

* La capacité de l'Ophiomancienne considère n'importe quelle créature que vous contrôlez qui a le type de créature serpent, pas uniquement les jetons créés par l'Ophiomancienne.

Ordre de succession

{3}{U}

Rituel

Choisissez gauche ou droite. En commençant par vous et en continuant dans la direction choisie, chaque joueur choisit une créature contrôlée par le joueur suivant dans cette direction. Chaque joueur acquiert le contrôle de la créature qu'il a choisi.

* L'Ordre de succession ne cible pas de joueur ni de créature. Par exemple, vous pouvez choisir et acquérir le contrôle d'une créature avec la protection contre le bleu.

* Peu importe que le joueur suivant soit un équipier ou un adversaire.

* Tous les joueurs acquièrent simultanément le contrôle des créatures qu'ils choisissent.

* Si le joueur suivant dans la direction choisie ne contrôle aucune créature, vous n'acquièrez le contrôle de rien.

Palais d'opale

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1}, {T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

* Le « nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement » inclut la fois la plus récente. Par exemple, la première fois que vous lancez votre commandant depuis la zone de commandement dans une partie, si vous avez dépensé du mana de la dernière capacité du Palais d'opale pour le faire, il arrivera sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1.

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

* Si votre commandant est une carte comme Kozilek, Boucher de la Vérité qui n'a aucun couleur dans son identité couleur, la dernière capacité du Palais d'opale ne produit pas de mana.

* Dans des formats autres que le Commander, la dernière capacité du Palais d'opale ne produit pas de mana.

Panique générale

{2}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'un sort ou une capacité fait que son contrôleur mélange sa bibliothèque, ce joueur met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

* La capacité de la Panique générale est mise sur la pile après que la bibliothèque a été mélangée.

Pari de l'illusionniste

{2}{U}{U}

Ephémère

Ne lancez le Pari de l'illusionniste que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire. Retirez toutes les créatures attaquantes du combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez pendant ce combat.

* Les créatures qui n'ont pas attaqué pendant la phase de combat quand le Pari de l'illusionniste s'est résolu ne sont pas obligées d'attaquer pendant la phase de combat supplémentaire, même si elles peuvent. Ces créatures peuvent vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

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

* S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer.

Prix de la connaissance

{6} {B}

Enchantement

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main des joueurs.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Prix de la connaissance inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

* Comptez le nombre de cartes dans la main de cet adversaire quand la capacité se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Roon du Royaume caché

{2} {G} {W} {U}

Créature légendaire : rhinocéros et soldat

4/4

Vigilance, piétinement

{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Si la capacité du Roon du Royaume caché cible un commandant, le propriétaire de cette carte peut choisir de le faire aller dans la zone de commandement au lieu d'être exilé. La capacité déclenchée à retardement le renvoie sur le champ de bataille quelle que soit la zone dans laquelle il est allé, tant qu'il est toujours dans cette zone quand la capacité déclenchée se résout.

Sydri, génie galvanique

{W} {U} {B}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

{U} : L'artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à son coût converti de mana jusqu'à la fin du tour.

{W} {B} : La créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

* Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.

* Si l'artefact non-créature avait d'autres super-types, types ou sous-types, il les garde. Dans la plupart des cas, la créature-artefact n'a aucun type de créature.

* Si un équipement attaché à une créature devient une créature, il devient détaché. Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une autre créature.

* Plusieurs occurrences de contact mortel ou de lien de vie sur la même créature sont redondantes.

Tentation de l'immortalité

{4} {B}

Rituel

Offre tentante — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature de votre cimetière. Chaque joueur peut renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature de son cimetière. Pour chaque joueur qui fait ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature de votre cimetière.

* Aucune des cartes de créature des cimetières n'est ciblée. Les cartes sont choisies au moment où la Tentation de l'immortalité se résout.

Tentation des reflets

{3} {U}

Rituel

Offre tentante — Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature. Chaque adversaire peut mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature.

* Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale quand la Tentation des reflets essaie de se résoudre, elle est contrecarrée et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune copie n'est créée.

* Si la créature ciblée a une capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille, les capacités de toutes les copies se déclenchent au moment de la résolution de la Tentation des reflets. Toutes ces capacités sont mises sur la pile après la fin de la résolution de la Tentation des reflets. Les capacités contrôlées par le joueur actif sont mises sur la pile en premier (dans l'ordre de son choix), suivies par les capacités contrôlées par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. La dernière capacité mise sur la pile se résout en premier, et ainsi de suite.

* Les jetons copient exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que la créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

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

* Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Clone), les jetons arrivent sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.

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

* Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Vigueur primordiale

{4} {G}

Enchantement

Si au moins un jeton devait être mis sur le champ de bataille, mettez deux fois ce nombre de jetons sur le champ de bataille à la place.

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

* Peu importe qui contrôle les jetons ou la créature sur lesquels sont placés les marqueurs +1/+1.

* La Vigueur primordiale affecte les permanents qui « arrivent sur le champ de bataille avec » un certain nombre de marqueurs. Par exemple, si une créature devait normalement arriver sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec six marqueurs +1/+1.

* S'il y a deux Vigueurs primordiales sur le champ de bataille, le nombre de jetons ou de marqueurs +1/+1 est quatre fois le nombre original. * S'il y a trois Vigueurs primordiales sur le champ de bataille, le nombre de jetons ou de marqueurs +1/+1 est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online, Magic: The Gathering — Commander et Innistrad sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2013 Wizards.