

***Magic: The Gathering — Commander* (édition 2014) 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 mercredi 23 septembre 2014

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension **Magic: The Gathering — Commander** (édition 2014) est composée de cinq Packs de jeu différents. Chaque Pack de jeu contient un deck avec 100 cartes différentes plus une carte géante de commandant Premium. Les cinq decks sont « Forgé dans la pierre », « Regard dans le temps », « Juré aux ténèbres », « Créé de toutes pièces » et « Guidé par la nature ».

Date de sortie : le 7 novembre 2014

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 soixante-et-une cartes dans les decks **Magic: The Gathering — Commander** (édition 2014) 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 consulter le site Magic.Wizards.com/Rules. Pour plus d'informations sur la légalité dans un certain format d'une carte spécifique, consultez Gatherer.Wizards.com, cherchez la carte et vérifiez sur l'onglet « Légalité ».

Aperçu

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. Le deck de chaque joueur est dirigé par un commandant, généralement une créature légendaire,

bien que cette édition introduise cinq planeswalkers qui peuvent aussi devenir commandant de deck. 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, mais 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 ou l'un des cinq planeswalkers de cette édition.
- * Commander est un format « singleton ». Autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.
- * 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, 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.
- * Une carte ne peut pas être incluse dans votre deck si son identité couleur comprend une couleur qui n'apparaît pas dans l'identité couleur de votre commandant.
- * 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'une carte.
- * 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 de plan, de machination et de conspiration) 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. Il est improbable que cela arrive si votre commandant est un planeswalker, mais cela s'applique quand même si ce planeswalker devient une créature et inflige des blessures de combat.

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

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

Règle de mulligan alternative

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

Quitter la partie

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

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

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

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

Commandants géants

Chaque deck ***Magic: The Gathering*** — *Commander* (édition 2014) contient une carte géante Premium qui correspond au commandant de ce deck. Cette carte est uniquement conçue pour votre plaisir et n'est pas nécessaire pour jouer en Commander.

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

* Tant que votre commandant est dans une zone publique, 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.

Nouveau mot de capacité : Lieutenant

Lieutenant est un mot de capacité imprimé en italiques sur un cycle de créatures qui deviennent plus puissantes si vous contrôlez votre commandant. (Un mot de capacité n'a pas de signification de règle.)

Familier du tyran

{5} {R} {R}

Créature : dragon

5/5

Vol, célérité

Lieutenant — Tant que vous contrôlez votre commandant, le Familier du tyran gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Familier du tyran attaque, il inflige 7 blessures à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

* La capacité de lieutenant s'applique uniquement si votre commandant est sur le champ de bataille et sous votre contrôle.

* Les capacités de lieutenant font uniquement référence au fait que vous contrôlez votre commandant, pas le commandant d'un autre joueur.

* Si vous acquérez le contrôle d'une créature possédée par un autre joueur avec une capacité de lieutenant, cette capacité vérifiera si vous contrôlez votre commandant et s'appliquera uniquement si c'est le cas. Elle ne vérifiera pas si son propriétaire contrôle son commandant.

* Si vous perdez le contrôle de votre commandant, les capacités de lieutenant des créatures que vous contrôlez cessent immédiatement de s'appliquer. S'il en résulte que l'endurance d'une créature devient inférieure ou égale à la quantité de blessures marquées sur elle, la créature est détruite.

* Si une capacité déclenchée accordée par une capacité de lieutenant se déclenche, et qu'en réponse à ce déclenchement vous perdez le contrôle de votre commandant (ce qui fait perdre cette capacité au lieutenant), cette capacité déclenchée se résout quand même.

Cycle : Offrandes

Les offrandes sont un cycle de cartes qui ont deux effets bénéfiques. Pour chacun d'eux, vous et un adversaire de votre choix êtes récompensés.

Offrande intellectuelle

{4} {U}

Éphémère

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous piochez chacun trois cartes.

Choisissez un adversaire. Dégagez tous les permanents non-terrains que vous contrôlez et tous les permanents non-terrains que ce joueur contrôle.

* Vous pouvez choisir le même adversaire pour chacun des effets, ou choisir des adversaires différents. Aucun des joueurs affectés n'est ciblé par le sort.

* Pour chaque offrande, à l'exception de l'Offrande volcanique (voir l'entrée dans la section Notes sur des cartes spécifiques), vous choisissez les adversaires pour chaque effet au moment où le sort se résout.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Affliction malveillante

{B} {B}

Éphémère

Morbidité — Quand vous lancez l'Affliction malveillante, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie.

Détruisez la créature non-noire ciblée.

* La copie de l'Affliction malveillante est créée sur la pile. Elle n'est pas lancée, alors la copie ne provoque pas à nouveau le déclenchement de la capacité de morbidité.

* Par défaut, la copie a la même cible que le sort d'origine. Vous n'êtes pas contraint de changer cette cible si vous ne le voulez ou ne le pouvez pas (par exemple parce qu'il n'y a pas d'autre créature non-noire sur le champ de bataille). Si vous changez de cible, la nouvelle cible doit être légale pour l'Affliction malveillante.

Anéantir les puissants

{4} {W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force de la créature ciblée.

* Utilisez la force de la créature ciblée au moment où Anéantir les puissants se résout pour déterminer quelles créatures sont détruites. Anéantir les puissants ne cible aucune de ces créatures, alors une créature avec la défense talismanique ou la protection contre le blanc est détruite si sa force est assez élevée.

* Anéantir les puissants ne détruit pas la créature ciblée.

* Si la créature ciblée est une cible illégale quand Anéantir les puissants essaie de se résoudre, Anéantir les puissants est contrecarré et aucun de ses effets n'aura lieu. Aucune créature n'est détruite.

Ange de l'heure sinistre

{5} {W} {W}

Créature : ange

5/4

Flash

Vol

Quand l'Ange de l'heure sinistre arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les créatures attaquantes.

* Les créatures qui étaient déclarées comme attaquantes ou qui étaient arrivées sur le champ de bataille attaquantes continuent d'être des créatures attaquantes jusqu'à la fin de la phase de combat. Il est possible d'exiler toutes les créatures attaquantes après qu'elles ont infligé des blessures de combat si vous lancez l'Ange de l'heure sinistre pendant l'étape d'attribution des blessures de combat ou l'étape de fin de combat.

* Si vous lancez l'Ange de l'heure sinistre en dehors du combat, sa capacité déclenchée se déclenche mais elle n'a aucun effet.

* Si un sort ou une capacité vous instruit de mettre l'Ange de l'heure sinistre sur le champ de bataille depuis votre main, cela signifie que vous ne l'avez pas lancé. Par conséquent, sa capacité déclenchée ne se déclenche pas.

Âpre querelle

{4} {R}

Enchantement

Au moment où l'Âpre querelle arrive sur le champ de bataille, choisissez deux joueurs.

Si une source contrôlée par l'un des joueurs choisis devait infliger des blessures à l'autre joueur choisi ou à un permanent que ce joueur contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

* L'Âpre querelle s'applique aux blessures infligées par toute source contrôlée par un des joueurs choisis, pas seulement aux blessures de combat.

* La source des blessures ne change pas. Un sort qui inflige des blessures spécifiera la source des blessures. C'est le plus souvent le sort lui-même. Une capacité qui inflige des blessures spécifiera la source des blessures, mais ce ne sera jamais la capacité elle-même. Souvent, la source de la capacité est aussi la source des blessures.

S'il y a deux Âpres querelles sur le champ de bataille, et que les deux mêmes joueurs ont été choisis pour chacune d'elles, les blessures infligées sont doublées pour chacun d'eux. Donc, deux Âpres querelles multiplieront les blessures par quatre, trois multiplieront les blessures par huit et quatre, par seize.

* Si plusieurs effets modifient la manière dont les blessures sont infligées, le joueur qui subit les blessures (ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures) choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets. Par exemple, la capacité du Griffon décoré dit « {1} {W} : Prévenez la prochaine 1 blessure de combat qui devrait vous être infligée ce tour-ci. » Supposons que vous contrôliez un Griffon décoré, et que vous et un adversaire soyez les joueurs choisis pour une Âpre querelle. Si une créature que ce joueur contrôle devait vous infliger 3 blessures de combat et que la capacité du Griffon décoré s'est résolue une fois, vous pouvez choisir (a) d'appliquer l'effet du Griffon décoré en premier et de prévenir 1 blessure, puis de laisser l'effet de l'Âpre querelle doubler les 2 blessures restantes, soit un résultat de 4 blessures infligées, ou (b) de laisser l'effet de l'Âpre querelle s'appliquer d'abord pour doubler les blessures à 6, puis d'appliquer l'effet du Griffon décoré pour prévenir 1 blessure, soit un total de 5 blessures infligées.

Béhémoth de siège

{5} {G} {G}

Créature : bête

7/4

Défense talismanique

Tant que le Béhémoth de siège attaque, pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

* Vous décidez d'attribuer les blessures de combat d'une créature comme si elle n'était pas bloquée juste avant qu'elle n'attribue ces blessures. Vous pouvez faire un choix différent pour chaque créature que vous contrôlez. Autrement dit, vous pouvez faire qu'aucune, que certaines ou que toutes ces créatures attribuent des blessures de combat comme si elles n'étaient pas bloquées.

Bourrasque d'Æther

{3} {U} {U}

Rituel

Renvoyez six permanents non-terrains ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

* Vous devez choisir six cibles légales différentes pour lancer la Bourrasque d'Æther. Si certaines des cibles, mais pas toutes, deviennent illégales avant la résolution de la Bourrasque d'Æther, les cibles légales restantes sont mises dans les mains de leurs propriétaires.

Butin de sang

{B}

Éphémère

Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X noire Horreur, X étant le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

* Utilisez le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-là au moment où le Butin de sang se résout pour déterminer la valeur de X. En d'autres mots, les créatures qui meurent en réponse au Butin de sang comptent.

Chant des dryades

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

* Le permanent enchanté perd tous les types, sous-types de carte et toutes les couleurs qu'il avait auparavant. Il garde tous les super-types qu'il avait et son nom demeure inchangé. Il acquiert « {T} : Ajoutez {G} à votre réserve » et perd toutes les autres capacités de son texte de règles. Il a toujours les capacités qu'il avait gagnées par d'autres effets.

* Si le permanent était une aura ou un équipement, il devient détaché de ce à quoi il était attaché.

Chef-d'œuvre d'ingéniosité

{1}

Artefact : équipement

Vous pouvez faire que le Chef-d'œuvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

* Bien que le Chef-d'œuvre d'ingéniosité n'ait pas de capacité d'équipement, il a celle de l'équipement qu'il copie.

* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'équipement choisi se déclenchent. 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 l'équipement choisi fonctionnent aussi.

Couronne du destin

{3}

Artefact

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2} : Un joueur ciblé autre que le propriétaire de la Couronne du destin en acquiert le contrôle. N'activez cette capacité que pendant votre tour.

* Vous êtes le propriétaire de la Couronne du destin si elle a commencé la partie dans votre deck. Par conséquent, une fois que vous passez la Couronne, vos adversaires ne peuvent pas vous la rendre en activant sa capacité (bien que d'autres effets puissent le faire, tels que celui créé par la capacité de Zedruï au Grandcœur).

Cuirasse d'assaut

{4}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière le contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

* La créature équipée ne peut être sacrifiée pour aucune raison. Si un effet vous instruit de la sacrifier, vous ne pouvez pas le faire et elle reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas non plus la sacrifier pour payer un coût qui nécessite que vous sacrifiiez une créature.

* Si un effet vous instruit de sacrifier une créature et que vous contrôlez d'autres créatures que celle équipée par la Cuirasse d'assaut, vous devez sacrifier l'une d'elles. Vous ne pouvez pas essayer de sacrifier la créature équipée, échouer, et ignorer par conséquent l'effet.

Daretti, savant ferrailleur

{3}{R}

Planeswalker : Daretti

3

+2 : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

-2 : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

-10 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Daretti, savant ferrailleur peut être votre commandant.

* Vous pouvez choisir de vous défausser de zéro carte au moment où la première capacité se résout. Dans ce cas, vous ne piocherez pas de cartes.

* Vous choisissez quels artefacts sacrifier au moment où la deuxième capacité se résout. Vous devez sacrifier un artefact si vous en contrôlez au moins un à ce moment-là. Par exemple, si vous contrôlez deux artefacts quand vous activez la deuxième capacité, mais que l'artefact que vous aviez l'intention de sacrifier est détruit en réponse, vous devez sacrifier l'autre artefact au moment où la capacité se résout.

* La capacité de l'emblème de Daretti ne renvoie la carte d'artefact que si elle est encore dans votre cimetière quand la capacité déclenchée à retardement se résout au début de la prochaine étape de fin. Si la carte d'artefact a quitté votre cimetière entre-temps (même si elle a été remise dans votre cimetière), la capacité ne la renvoie pas sur le champ de bataille.

Démon des cris d'agonie

{3}{B}{B}

Créature : démon

4/4

Vol

Lieutenant — Tant que vous contrôlez votre commandant, le Démon des cris d'agonie gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Démon des cris d'agonie inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature. »

* Si le Démon des cris d'agonie inflige des blessures de combat à un joueur en même temps que votre commandant subit des blessures mortelles, la capacité déclenchée se déclenche et le joueur sacrifie une créature.

Épurateur de tombes

{5}{G}

Créature : élémental et bête

5/7

Quand l'Épurateur de tombes arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un type de créature et renvoie n'importe quel nombre de cartes de ce type depuis son cimetière dans sa main.

* Le type de créature choisi par chaque joueur s'applique uniquement à ce joueur. Par exemple, si un autre joueur choisit elfe, vous ne renvoyez pas de cartes d'elfe dans votre main à moins que vous ayez aussi choisi elfe (ou si une carte d'elfe dans votre cimetière avait aussi le type de créature que vous avez choisi).

Escouflenfer belliciste

{4}{R}{R}

Créature : dragon

5/5

Vol

Toutes les créatures attaquent à chaque combat si possible.

{1}{R} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

* Le contrôleur de chaque créature décide toujours quel joueur ou planeswalker cette créature attaque.

* 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 dans ce cas non plus.

* Seules les créatures qui attaquent quand la dernière capacité se résout gagnent +1/+0. Autrement dit, activer cette capacité avant que les attaquants aient été déclarés ne donne pas le bonus aux créatures, y compris celles qui attaquent plus tard pendant le tour.

* S'il y a plusieurs phases de combat pendant un tour, les créatures sont obligées d'attaquer pendant chaque phase de combat durant laquelle elles peuvent le faire.

Éveil des morts

{X}{B}{B}

Ephémère

Ne lancez l'Éveil des morts que pendant le combat pendant le tour d'un adversaire.

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Sacrifiez ces créatures au début de la prochaine étape de fin.

* La capacité déclenchée à retardement qui vous fait sacrifier les créatures ne se déclenche qu'une seule fois. Si vous ne sacrifiez pas au moins une de ces créatures à ce moment-là (par exemple parce qu'un autre joueur en a acquis le contrôle), la capacité n'essaie pas de vous les faire sacrifier lors de tours suivants.

Exovigne

{3}{G}{G}

Créature : plante et élémental

5/5

Piétinement

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 5/5 et acquiert le piétinement.

* La capacité activée remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de base de la créature ciblée à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui établissent sa force et/ou son endurance de base qui commencent à s'appliquer après la résolution de la capacité de l'Exovigne remplacent l'effet de l'Exovigne.

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

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/3

{2}{R}, {T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine (excepté que la copie est aussi un artefact) et rien d'autre.

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

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

* Si une autre créature devient une copie, ou arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton, cette créature copie la carte de créature que le jeton copie, à l'exception qu'elle est aussi un artefact. C'est vrai même si la carte de créature qui avait été copiée par Feldonn de la Troisième Voie n'est plus dans le cimetière à ce moment-là. Cependant, la nouvelle copie n'acquiert pas la célérité et vous ne la sacrifiez pas au début de la prochaine étape de fin.

* Si la capacité de Feldonn crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), chacun de ces jetons aura la célérité et vous sacrifierez chacun d'eux.

Gardien sacré des esprits

{1}{W}{W}

Créature : avatar

3/2

Vigilance

Quand le Gardien sacré des esprits meurt, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* Comptez le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où la capacité déclenchée se résout, y compris le Gardien sacré des esprits lui-même s'il est encore là, pour déterminer combien d'esprits sont créés.

Gerald, raccommodeur

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

{2}{U}, {T} : Chaque joueur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Exilez jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X bleue Zombie, X étant la force totale des cartes exilées de cette manière.

* « Exilées de cette manière » fait référence à l'instruction d'exil qui fait partie de l'effet de la capacité. Si les cartes que chaque joueur devait mettre dans son cimetière sont exilées à cause d'un effet de remplacement, ces cartes ne seront pas dans les cimetières pour être exilées par la partie suivante de la capacité. Dans ce cas, la valeur de X est 0. Vous mettez un jeton 0/0 sur le champ de bataille, puis ce jeton meurt et cesse ensuite d'exister (à moins qu'autre chose ne fasse passer son endurance au-dessus de 0).

Hurllement du meneur de loups

{3}{G}

Enchantement

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 2/2 verte Loup, X étant le nombre de vos adversaires avec au moins quatre cartes en main.

* Utilisez le nombre d'adversaires qui ont au moins quatre cartes en main au moment où la capacité se résout pour déterminer la valeur de X.

Hydre de force vive

{X}{G}{G}{G}

Créature : hydre

0/0

Piétinement

L'Hydre de force vive arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre de force vive meurt, vous gagnez un nombre de points de vie et piochez un nombre de cartes égaux à sa force.

* Utilisez la force de l'Hydre de force vive quand elle est morte (y compris tout marqueur +1/+1 qu'elle avait) pour déterminer combien de points de vie gagner et combien de cartes piocher.

Incitation à la rébellion

{4}{R}{R}

Rituel

Pour chaque joueur, l'Incitation à la rébellion inflige à ce joueur et à chaque créature que ce joueur contrôle un nombre de blessures égal au nombre de créatures qu'il contrôle.

* Les blessures sont infligées simultanément. Si cela fait que tous les joueurs ont 0 point de vie ou moins, la partie se termine par un match nul.

Léviathan jaillissant

{7}{U}{U}

Créature : léviathan

9/9

Quand le Léviathan jaillissant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, engagez toutes les créatures non-bleues. Ces créatures ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

* La capacité déclenchée affecte toutes les créatures non-bleues, y compris celles que vous contrôlez.

* La capacité déclenchée suit les créatures, mais pas ses contrôleurs. Si une des créatures change de contrôleur avant que son premier contrôleur n'arrive à son étape de dégagement suivante, elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement suivante de son nouveau contrôleur.

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles pour la copie, 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 le sort ciblé est modal (c'est-à-dire, qui dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), vous ne pouvez pas choisir un autre mode.

* Si le sort copié cible un sort sur la pile (comme le fait la Révocation, par exemple), vous ne pouvez pas remplacer la cible de ce sort par le sort lui-même.

Maîtrise de la ferraille

{3}{R}{R}

Rituel

Chaque joueur exile toutes les cartes d'artefact depuis son cimetière, puis sacrifie tous les artefacts qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

* « Exilées de cette manière » fait référence à l'instruction d'exil qui fait partie de l'effet de la Maîtrise de la ferraille. Si les artefacts sacrifiés sont à la place exilés à cause d'un effet de remplacement, ces cartes ne seront pas mises sur le champ de bataille.

Mort délirant

{4}{B}

Créature : zombie

2/6

Contact mortel

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Le Mort délirant attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

À chaque fois que le Mort délirant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité inférieure.

* Le Mort délirant doit attaquer le joueur choisi si possible, pas un planeswalker contrôlé par ce joueur.

* Si, au moment où les attaquants sont déclarés, le Mort délirant est engagé, affecté par un sort ou une capacité qui dit qu'il ne peut pas attaquer, ou qu'il n'a pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour (et qu'il n'a pas la célérité), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque du joueur choisi par le Mort délirant, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer ce joueur dans ce cas non plus.

* Si le Mort délirant n'est pas contraint d'attaquer le joueur choisi pour une des raisons ci-dessus mais qu'il peut quand même attaquer, vous pouvez choisir de faire qu'il attaque un autre joueur, un planeswalker, ou qu'il n'attaque pas du tout.

* Si votre tour comporte plusieurs phases de combat, la capacité du Mort délirant se déclenche au début de chacune d'elles. Ignorez les choix effectués pendant les phases de combat précédentes ce tour-là.

* La dernière capacité se déclenche et se résout après que les blessures de combat ont été infligées. Par exemple, si un adversaire a 17 points de vie et que le Mort délirant lui inflige 2 blessures de combat, il termine avec 8 points de vie.

Offrande bienveillante

{3}{W}

Éphémère

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous mettez chacun sur le champ de bataille trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Choisissez un adversaire. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez et ce joueur gagne 2 points de vie pour chaque créature qu'il contrôle.

* Dans certains cas inhabituels, les jetons Esprit ont une endurance inférieure ou égale à 0 au moment où ils arrivent sur le champ de bataille, par exemple parce qu'un adversaire contrôle un enchantement qui donne -1/-1 à vos créatures. Comme les actions basées sur l'état ne sont pas effectuées pendant la résolution d'un sort, vous gagnez 2 points de vie pour chacun de ces jetons Esprit. Après que l'Offrande bienveillante a fini de se résoudre, les jetons Esprit meurent et cessent par conséquent d'exister.

Offrande infernale

{4} {B}

Rituel

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous sacrifiez chacun une créature. Chaque joueur qui a sacrifié une créature de cette manière pioche deux cartes.

Choisissez un adversaire. Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière, puis ce joueur renvoie sur le champ de bataille une carte de créature depuis son cimetière.

* Le sacrifice n'est pas optionnel. Si vous contrôlez au moins une créature, vous devez en sacrifier une. Si vous ne contrôlez pas de créature, vous n'en sacrifiez pas et vous ne piochez pas deux cartes. C'est vrai aussi pour l'adversaire choisi.

* Vous choisissez quelle carte de créature vous renvoyez sur le champ de bataille, puis l'adversaire choisi choisit quelle carte de créature il renvoie. Ces choix ne sont pas effectués avant que l'Offrande infernale ne se résolve. Aucune carte n'est une cible de l'Offrande infernale.

Offrande volcanique

{4} {R}

Ephémère

Détruisez un terrain non-base ciblé que vous ne contrôlez pas et un terrain non-base ciblé choisi par un adversaire que vous ne contrôlez pas.

L'Offrande volcanique inflige 7 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 7 blessures à une créature ciblée choisie par un adversaire que vous ne contrôlez pas.

* Contrairement aux autres Offrandes, vous choisissez les adversaires pour l'Offrande volcanique au moment où vous lancez le sort parce que ces joueurs sont impliqués dans le choix des cibles du sort.

* L'adversaire choisi pour chaque effet peut choisir le même terrain non-base ou la même créature que vous ne contrôlez pas ciblés que vous.

Paysage myriadaire

Terrain

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Vous pouvez choisir de trouver une carte de terrain de base avec la deuxième capacité activée et la mettre sur le champ de bataille engagée.

Phare hermétique

Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

* La deuxième capacité s'applique uniquement aux créatures contrôlées par vos adversaires quand elle se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui passent sous le contrôle d'un adversaire plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.

* Après la résolution de la deuxième capacité, les effets continus générés par la résolution de sorts et de capacités qui donneraient la défense talismanique ou le linceul à l'une des créatures affectées ne sont pas créés. Par exemple,

après la résolution de la deuxième capacité, un sort lancé par un adversaire qui donne la défense talismanique aux créatures qu'il contrôle ne donnerait pas la défense talismanique aux créatures. (Si le sort a des effets supplémentaires, comme augmenter la force des créatures, ces effets s'appliquent normalement.)

* Les effets continus générés par les capacités statiques (comme une aura qui donne la défense talismanique à une créature) ne s'appliquent pas pendant le tour, mais recommencent à s'appliquer une fois que le tour se termine.

Pierre du cherchesapience

{6}

Artefact

{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

* Utilisez le nombre de cartes dans votre main au moment où vous activez la capacité pour déterminer la quantité de mana à ajouter au coût d'activation.

Prêtresse du confinement

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Flash

Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

* La dernière capacité de la Prêtresse du confinement n'affecte pas les créatures non-jeton qui ont été lancées, notamment celles qui ont été lancées depuis des zones inhabituelles comme votre cimetière.

* La dernière capacité de la Prêtresse du confinement n'empêche pas les jetons de créature d'arriver sur le champ de bataille. Elle n'affecte pas non plus les créatures qui étaient déjà sur le champ de bataille.

* Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille sans être lancée, elle ne s'exile pas elle-même.

* Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, sa capacité n'affecte pas ces créatures.

Résonance de l'impact

{1}{R}

Éphémère

La Résonance de l'impact inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre le plus élevé de blessures infligées par une source à un permanent ou à un joueur ce tour-ci.

* Vous déterminez la valeur de X et vous annoncez comment les blessures sont réparties au moment où vous lancez la Résonance de l'impact. Chacune des cibles doit recevoir au moins 1 blessure. Une fois que la valeur de X est déterminée, elle ne change pas, même si une source inflige une plus grande quantité de blessures avant la résolution de la Résonance de l'impact. (La plupart du temps, la valeur de X dans un effet serait déterminée uniquement au moment où le sort se résout. Cependant, les règles stipulent que si les blessures doivent être « réparties », cette information est vérifiée au moment où le sort est mis sur la pile.)

* La Résonance de l'impact regarde la totalité du tour pour voir la plus grande quantité de blessures infligées par une seule source à un seul permanent ou joueur. Par exemple, si les seules blessures infligées pendant le tour venaient du Tremblement de terre, qui a infligé 5 blessures à quatre créatures et à deux joueurs chacun, alors X est 5.

* Si la Résonance de l'impact a plusieurs cibles, et que certaines d'entre elles, mais pas toutes, deviennent illégales avant que la Résonance de l'impact ne se résolve, la Résonance de l'impact inflige quand même des blessures aux cibles légales restantes en fonction de la répartition d'origine des blessures.

Sélection nécromantique

{4} {B} {B} {B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Exilez la Sélection nécromantique.

* La Sélection nécromantique ne remplace pas les couleurs ou les types de la créature. Elle ajoute une couleur et un autre type de créature.

* Si la créature est normalement incolore, elle deviendra simplement noire. Elle ne pourra pas être à la fois noire et incolore.

Sirènes suaves

{2} {U}

Créature : sirène

1/3

{U}, {T} : La créature ciblée attaque l'adversaire ciblé ce tour-ci si possible.

Mue {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

* « Adversaire ciblé » signifie un de vos adversaires. En d'autres mots, la capacité des Sirènes suaves ne peut pas faire qu'une créature vous attaque.

* La créature ciblée doit attaquer l'adversaire ciblé si possible, pas un planeswalker contrôlé par ce joueur.

Si, au moment où les attaquants sont déclarés, la créature ciblée 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), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de l'adversaire par la créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur dans ce cas non plus.

* Si la créature n'est pas contrainte d'attaquer le joueur pour une des raisons ci-dessus mais qu'elle peut quand même attaquer, son contrôleur peut choisir de faire qu'elle attaque un autre joueur, un planeswalker, ou qu'elle n'attaque pas du tout.

* Si la créature ciblée ou le joueur ciblé est une cible illégale quand la capacité activée essaie de se résoudre, la capacité n'a aucun effet. La créature n'est pas forcée d'attaquer cet adversaire, mais elle peut le faire si c'est possible.

Sort bien mérité

{3} {W}

Éphémère

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

* L'effet du Sort bien mérité n'est pas un effet de redirection. S'il prévient des blessures, le Sort bien mérité (pas la source choisie) inflige des blessures à la créature ou au joueur en tant que partie de cet effet de prévention. Le Sort

bien mérité est la source des nouvelles blessures, alors les caractéristiques de la source d'origine (comme sa couleur, ou si elle avait le lien de vie ou le contact mortel) n'affectent pas ces nouvelles blessures. Les nouvelles blessures ne sont pas des blessures de combat, même si les blessures prévenues l'étaient.

* Si le Sort bien mérité devait infliger des blessures à un adversaire, vous pouvez rediriger ces blessures vers un planeswalker que ce joueur contrôle.

Sphère du commandant

{3}

Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

* 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 incolore, il n'a aucune couleur dans son identité couleur, et la Sphère du commandant ne produit pas de mana.

* Dans des formats autres que Commander, la Sphère du commandant ne produit pas de mana.

Tailleur de chair

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

2/2

Intimidation

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Tailleur de chair.

Quand le Tailleur de chair meurt, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature X/X noire Horreur, X étant la force du Tailleur de chair.

* Utilisez la force du Tailleur de chair quand il est mort (y compris tout marqueur +1/+1 qu'il avait) pour déterminer X.

Téfeiri, archimage temporel

{4}{U}{U}

Planeswalker : Téfeiri

5

+1 : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

-1 : Dégagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

-10 : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

Téfeiri, archimage temporel peut être votre commandant.

* Si vous contrôlez l'emblème de Téfeiri, la règle qui dit que vous pouvez activer une capacité de loyauté uniquement si aucune des capacités de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-là s'applique quand même. En d'autres mots, vous ne pourriez activer une capacité de loyauté d'un planeswalker qu'une fois pendant votre tour et une fois pendant le tour de chacun de vos adversaires.

* Si vous contrôlez Le Voile de Chaîne (de l'édition de base *Magic 2015*), que sa capacité activée s'est résolue, et que vous contrôlez aussi l'emblème de Téfeiri, pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez activer l'une de ses capacités de loyauté pendant ce tour à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, et ensuite

vous pouvez à nouveau activer une capacité de loyauté ce tour-là (en choisissant la même capacité de loyauté ou une autre) à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

Volonté dominatrice

{3}{U}

Ephémère

Le joueur ciblé acquiert le contrôle de jusqu'à trois créatures non-attaquantes ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles bloquent ce tour-ci si possible.

* Le contrôleur des créatures choisit toujours la créature attaquante que bloque chacune des trois créatures ciblées.

* Chacune de ces créatures bloque uniquement si elle le peut au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Si, à cet instant, une des créatures est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas bloquer, ou qu'aucune créature n'attaque son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par ce joueur, elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé au fait que la créature bloque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature ne bloque pas dans ce cas non plus.

* Notamment, la Volonté dominatrice ne donne la célérité à aucune des créatures ciblées. Sauf si elles ont la célérité d'une quelconque autre manière, elles ne peuvent pas attaquer ce tour-là.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online et Magic: The Gathering — Commander sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2014 Wizards.