

Magic: The Gathering — Commander (édition 2018) Notes de publication

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

Document modifié pour la dernière fois le 17 mai 2018

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.CustHelp.com.

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Magic: The Gathering — Commander (édition 2018)* est composée de quatre Packs de jeu différents. Chaque Pack de jeu contient un deck avec 100 cartes plus une carte géante de commandant Premium. Les quatre decks sont « Enchantement évolutif », « Invention exquise », « Vengeance de la nature » et « Réalité subjective ».

Date de sortie : 10 août 2018

Rendez-vous sur Locator.Wizards.com pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelles cartes et légalité de format

Il y a cinquante-neuf cartes dans les decks *Magic: The Gathering — Commander (édition 2018)* qui sont entièrement inédites dans le jeu *Magic*. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard, Modern ou Brawl.

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

Pour plus d'informations sur les formats de *Magic*, visitez Magic.Wizards.com/Rules. Pour plus d'informations sur la légalité d'une carte spécifique dans un certain format, visitez Gatherer.Wizards.com, cherchez la carte et vérifiez l'onglet « Sets & Legality ».

Qu'est-ce que Commander ?

Créé et popularisé par les fans, Commander est un format amical dans lequel le deck de chaque joueur est commandé par le *commandant* de ce joueur, traditionnellement une créature légendaire, bien que cette extension introduise quatre cartes de planeswalker qui peuvent également servir de commandant de deck. Ce format est généralement joué en parties Free-for-All multijoueurs amicales, bien que les parties à deux joueurs soient également populaires. Chaque joueur commence avec 40 points de vie. Chaque deck contient exactement 100 cartes, y compris son commandant. Commander est aussi un format « Singleton » : autrement dit, excepté les terrains de base, chaque carte doit avoir un nom anglais différent.

Une liste recommandée des cartes interdites pour le format Commander est mise à jour par le comité des règles sur MTGCommander.net, pas par Wizards of the Coast.

Utiliser votre commandant

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

- Pour en faciliter la lecture, ce document considérera généralement que votre commandant est une carte de créature, mais un tout petit nombre de cartes de planeswalker légendaires ont le texte : « [Cette carte] peut être votre commandant ». Les mêmes règles détaillées dans ce document s'appliquent à ces cartes si l'une d'entre elles est votre commandant. Une carte non-créature légendaire ne peut pas être choisie comme commandant de votre deck, sauf si elle a cette capacité.
- Votre commandant commence la partie dans une zone de jeu séparée appelée *zone de commandement*. Les 99 autres cartes sont mélangées et deviennent votre bibliothèque.
- Tant que votre commandant est dans la zone de commandement, ses capacités n'affectent pas la partie à moins qu'elles ne l'indiquent spécifiquement.
- Vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement. Chaque fois que vous le faites, il coûte {2} de plus à lancer pour chaque fois où vous l'avez lancé précédemment depuis la zone de commandement pendant la partie. Ce coût supplémentaire est officieusement appelé « taxe de commandant ».
- Si vous lancez votre commandant pour un coût alternatif, comme « sans payer son coût de mana » ou un coût de grâce, la taxe de commandant s'applique en plus de ce coût alternatif.
- Si votre commandant doit être exilé ou mis dans votre main, votre cimetière ou votre bibliothèque d'où qu'il vienne, vous pouvez choisir de le mettre dans la zone de commandement à la place.

L'*identité couleur* de votre commandant détermine quelles autres cartes 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.

- L'identité couleur est établie avant de commencer la partie et ne change pas en cours de partie, même si votre commandant devient d'une couleur différente.

- Un terrain avec un type de terrain de base ne peut pas être inclus dans votre deck si la capacité de mana intrinsèque de ce type de terrain de base génère une couleur de mana en dehors de votre identité couleur.
- Les mots de couleur dans le texte d'une carte ne sont pas comptés dans son identité couleur.

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

- Les joueurs doivent noter les blessures de combat qui leur sont infligées par chaque commandant au cours de la partie.
- Cette règle inclut le propre commandant du joueur, qui peut aussi infliger des blessures de combat à son propriétaire si le commandant est contrôlé par un autre joueur ou si ses blessures de combat sont redirigées sur ce joueur.

Quitter la partie

Contrairement aux parties à deux joueurs, les parties multijoueurs peuvent continuer après qu'un joueur a perdu et 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 2018) inclut une carte Premium géante qui correspond à un commandant possible de ce deck. Cette carte est uniquement conçue pour votre plaisir et n'est pas nécessaire pour jouer en format Commander.

- Vous devez avoir la version traditionnelle de la carte *Magic* de votre commandant, même si vous utilisez la carte géante.
- Tant que votre commandant est dans une zone publique, comme la zone de commandement ou le champ de bataille, vous pouvez remplacer la carte *Magic* traditionnelle par sa version géante.
- Si votre commandant est dans une zone cachée, comme votre bibliothèque ou votre main, utilisez la carte *Magic* traditionnelle.

Retour de mécaniques de jeu

Chaque mécanique de jeu qui apparaît dans cette extension est déjà apparue dans des extensions précédentes. Les mécaniques suivantes apparaissent sur de nouvelles cartes publiées dans les decks *Magic: The Gathering — Commander* (édition 2018).

Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas changé depuis leur apparition la plus récente.

Retour de 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.) Les cartes avec des capacités de lieutenant dans l'extension *Magic: The Gathering — Commander* (édition 2014) ne cessaient de grossir tant que vous aviez votre commandant. Dans cette extension, elles vous donnent un avantage à chaque tour tant que vous avez votre commandant.

Drakôn loyal

{2}{U}

Créature : drakôn

2/2

Vol

Lieutenant — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, piochez une carte.

- Si vous ne contrôlez pas votre commandant au moment où la capacité de lieutenant se résout, vous n'obtenez pas son effet.
- L'effet de lieutenant ne survient qu'une fois à chaque combat, même si vous contrôlez plusieurs commandants d'une manière quelconque (par exemple parce que vous avez deux commandants avec une capacité de partenariat (partner) de l'extension *Battlebond*).
- Si vous avez plusieurs commandants, il vous suffit d'en contrôler un seul pour que l'effet de lieutenant se produise.

Retour de capacité mot-clé : Grâce

Apparue pour la première fois dans l'extension *Theros*, la mécanique de grâce vous permet de lancer certaines créatures comme des auras, ce qui leur donne une possibilité de booster une autre créature avant qu'elles ne servent elles-mêmes de créature.

Kestia, la cultivatrice

{1}{G}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : nymphe

Grâce {3} {G} {W} {U} *(Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)*

La créature enchantée gagne +4/+4.

À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

- La grâce est un coût alternatif pour lancer le sort avec la grâce. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de grâce) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort avec la grâce est soit un sort de créature, soit un sort d'aura. Il n'est jamais les deux en même temps. De même, un permanent avec la grâce est une créature ou une aura, mais pas les deux.
- Contrairement aux autres sorts d'aura, un sort d'aura avec la grâce se résout quand même si sa cible est illégale. Au lieu d'arriver sur le champ de bataille comme une aura, l'effet qui fait de lui un sort d'aura se termine, il perd enchanter : créature, et se résout et arrive sur le champ de bataille comme une créature-enchantement.
- Contrairement aux autres auras, une aura avec la grâce n'est pas mise dans le cimetière de son propriétaire si la créature enchantée quitte le champ de bataille ou devient une créature illégale à enchanter pour l'aura. À la place, l'effet qui fait d'elle une aura se termine, elle perd enchanter : créature, et elle reste sur le champ de bataille comme une créature-enchantement. Elle peut attaquer (et ses capacités peuvent être activées, le cas échéant) pendant le tour où elle devient détachée si elle a été sous votre contrôle de façon continue, même comme aura, depuis le début de votre tour le plus récent.
- Si un permanent avec la grâce arrive sur le champ de bataille par une autre méthode qu'en étant lancé, il sera une créature-enchantement. Vous ne pouvez pas choisir de payer le coût de grâce et de le faire devenir une aura.
- Les auras attachées à une créature ne deviennent pas engagées quand la créature devient engagée. Excepté dans quelques rares cas, une aura avec la grâce reste dégagée quand elle devient détachée et qu'elle devient une créature.

Retour de capacité mot-clé : Évocation

Les créatures avec le mot-clé d'évocation, apparu pour la première fois dans l'extension *Lowrynn*, ont un effet quand elles arrivent sur le champ de bataille ou quand elles quittent le champ de bataille. En les lançant pour leur coût d'évocation, vous pouvez obtenir cet effet immédiatement au lieu de garder la créature.

Nuit incarnée

{4} {B}

Créature : élémental

3/4

Contact mortel

Quand la Nuit incarnée quitte le champ de bataille, toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Évocation {3} {B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- L'évocation est un coût alternatif pour lancer le sort avec l'évocation. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si une créature avec l'évocation arrive sur le champ de bataille sans être lancée, vous n'êtes pas contraint de la sacrifier.
- La capacité qui vous a fait sacrifier une créature avec l'évocation est une capacité déclenchée. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité déclenchée tant que la créature est encore sur le champ de bataille.

Retour de capacité mot-clé : Improvisation

Le mot-clé d'improvisation de l'extension *La révolte éthérique* vous permet d'utiliser tous vos artefacts : vous pouvez payer des sorts qui ont l'improvisation en utilisant vos artefacts.

Directive de Saheeli

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

Rituel

Improvisation (*Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'artefact avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

- L'improvisation ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé.

- L'improvisation ne peut pas payer les symboles de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} dans le coût total d'un sort.
- L'improvisation ne peut pas être utilisée pour payer autre chose que le coût de lancement du sort. Par exemple, elle ne peut pas être utilisée dans la résolution d'une capacité qui dit « Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. »
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact est engagé quand vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour l'improvisation.
- Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s'appliquer, à moins que ces capacités ne l'indiquent.
- Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.
- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez la Directive de Saheeli et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{R}{R}{R}. Si vous engagez deux artefacts, vous devrez payer {1}{R}{R}{R}.

Retour d'action mot-clé : manifester

L'extension *Destin reforge* nous avait fait connaître des créatures 2/2 incolores dont les identités étaient dissimulées en les manifestant face cachée. La mécanique de jeu manifester revient dans cette extension pour troubler vos adversaires.

Brume primordiale

{4}{U}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, vous pouvez manifester la carte du dessus de votre bibliothèque. *(Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

Exilez, face visible, un permanent face cachée que vous contrôlez : Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. *(Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)*

- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a un coût converti de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.

- Les caractéristiques face cachée d'un permanent sont des valeurs copiables. Si un autre objet devient une copie d'une créature face cachée ou si un jeton est créé qui est une copie d'une créature face cachée, ce nouvel objet est une créature 2/2 incolore face visible sans capacités.
 - À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
 - Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature ou partager un type de créature avec une autre créature, même une autre créature face cachée.
 - Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
 - Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblent ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.
 - Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
 - À tout moment, vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse de le faire.
 - Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
 - Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec une capacité de mue, et ainsi de suite).
 - Il n'y a pas de carte dans cette extension qui retourne face visible sur le champ de bataille une carte d'éphémère ou de rituel face cachée, mais certaines anciennes cartes peuvent le faire. Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.
 - Si un effet essaie de renvoyer une créature face cachée sur le champ de bataille après qu'elle l'a quitté (par exemple, la deuxième capacité d'Aminatou ou la capacité déclenchée à retardement de la Valkyrie d'Adarkar), cet effet renvoie la carte face visible. S'il essaie de mettre une carte d'éphémère ou de rituel sur le champ de bataille de cette manière, cette carte reste dans sa zone actuelle à la place.
 - Certaines anciennes extensions de *Magic* ont des cartes recto-verso, qui ont deux faces de carte *Magic* au lieu d'une face de carte *Magic* d'un côté et un dos de carte *Magic* de l'autre. Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible. Bien qu'une carte recto-verso puisse arriver sur le champ de bataille face cachée, si elle est déjà sur le champ de bataille, elle ne peut pas être retournée face cachée.
-

Retour de capacité mot-clé : Miracle

L'extension *Avacyn ressuscitée* nous a appris qu'un miracle opportun peut faire chavirer la bataille. Le mot-clé de miracle vous permet de lancer un sort avec une réduction importante si c'est votre première pioche du tour et si vous le lancez immédiatement. Les cartes avec le miracle ont un cadre modifié qui vous permet de savoir immédiatement que vous en avez pioché une.

Implorez les morts

{X} {X} {B} {B} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

Miracle {X} {B} {B} *(Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)*

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
- Vous pouvez révéler et lancer une carte avec le miracle à n'importe quel tour, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
- La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée et lancée en utilisant sa capacité de miracle.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
- Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée qui a le miracle si vous ne voulez pas la lancer à ce moment précis.
- Vous ne pouvez lancer une carte pour son coût de miracle qu'au moment où la capacité déclenchée de miracle se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), vous ne pourrez pas la lancer plus tard pour son coût de miracle.
- Vous lancez la carte avec le miracle pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte.
- Le miracle est un coût alternatif pour lancer le sort avec le miracle. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.

- Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.

Retour de capacité mot-clé : Pistage

Si vous voulez lancer le même sort à plusieurs reprises, l'extension *Coucheciel* vous fournit le mot-clé de pistage pour vous y aider. Il vous suffit d'ajouter une carte de terrain quand vous le lancez pour continuer les réjouissances depuis votre cimetière.

Brouillage de réalité

{2} {R} {R}

Rituel

Mettez un permanent ciblé que vous possédez au-dessous de votre bibliothèque. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte qui partage un type de carte avec ce permanent. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Pistage (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.*)

- Lancer une carte avec sa capacité de pistage fonctionne comme lancer n'importe quel autre sort, à deux exceptions près : vous le lancez depuis votre cimetière au lieu de votre main, et vous devez vous défausser d'une carte de terrain en plus de tous les autres coûts.
- Une carte avec le pistage lancée depuis votre cimetière utilise les restrictions de temps habituelles liées à son type de carte.
- Quand une carte avec le pistage que vous lancez depuis votre cimetière se résout ou qu'elle est contrecarrée, elle est remise dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour la relancer. Si c'est votre tour, vous pouvez le faire avant qu'un autre joueur puisse agir pour essayer de la retirer de votre cimetière.

Retour de capacité mot-clé : Armure totémique

De retour de l'extension *L'ascension des Eldrazi*, les auras avec le mot-clé d'armure totémique procurent un niveau de défense supplémentaire.

Ombre de pieuvre

{3} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 8/8 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager une créature ciblée de force inférieure ou égale à 8. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

- L'effet de l'armure totémique est obligatoire. Si le permanent enchanté devait être détruit, vous devez lui retirer toutes ses blessures (s'il en a) et détruire l'aura qui a l'armure totémique à la place.
- L'effet de l'armure totémique est appliqué quelle que soit la raison pour laquelle le permanent enchanté devrait être détruit : parce qu'il a subi des blessures mortelles, ou parce qu'il est affecté par un effet qui dit « détruisez »-le (comme Putréfier). Dans les deux cas, toutes les blessures sont retirées du permanent et l'aura est détruite à la place.
- Si un permanent que vous contrôlez est enchanté par plusieurs auras qui ont l'armure totémique et que le permanent enchanté devrait être détruit, une — et une seule — de ces auras est détruite à la place. Vous choisissez laquelle parce que vous contrôlez le permanent enchanté.
- Si un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique devait être détruite par plusieurs actions basées sur l'état en même temps (probablement parce qu'une créature avec le contact mortel a infligé des blessures supérieures ou égales à l'endurance de cette créature), l'effet de l'armure totémique les remplacera toutes et sauvera la créature.
- Si un sort ou une capacité (comme la Vengeance selon Akroma) devait détruire en même temps à la fois une aura avec l'armure totémique et le permanent qu'elle enchante, l'effet de l'armure totémique sauvera le permanent enchanté de la destruction. À la place, le sort ou la capacité détruira l'aura de deux manières différentes en même temps, mais le résultat sera le même que la détruire une seule fois.
- L'effet de l'armure totémique n'est pas une régénération. Plus particulièrement, si l'effet de l'armure totémique est appliqué, le permanent enchanté ne devient pas engagé et n'est pas par conséquent retiré du combat. Les effets qui disent que le permanent enchanté ne peut pas être régénéré (comme le fait Putréfier) n'empêchent pas l'application de l'effet de l'armure totémique.
- Si un sort ou une capacité dit « détruisez » un permanent enchanté par une aura qui a l'armure totémique, ce sort ou cette capacité est ce qui détruit l'aura à la place. L'armure totémique ne détruit pas l'aura ; en fait, elle modifie les effets du sort ou de la capacité. D'un autre côté, si un sort ou une capacité inflige des blessures mortelles à une créature enchantée par une aura qui a l'armure totémique, les règles concernant les blessures mortelles détruisent l'aura, pas ce sort ou cette capacité.
- L'armure totémique n'a aucun effet si le permanent enchanté est mis dans un cimetière pour une autre raison, par exemple s'il est sacrifié, si la « règle de légende » s'y applique, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
- Si un permanent enchanté avec une aura qui a l'armure totémique a l'indestructible, les blessures mortelles et les effets qui essaient de le détruire n'ont aucun effet sur lui. L'armure totémique ne fera rien parce qu'elle n'aura pas à intervenir.

Cinq cartes de cette extension vous récompensent de lancer votre commandant en multipliant leur effet pour chaque fois que vous l'avez fait.

Déluge de l'empyrée

{4}{W}{W}

Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

- Chaque capacité déclenchée d'un Déluge ne compte que le nombre de fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement avant que cette capacité déclenchée ne se résolve. Si vous relancez votre commandant plus tard, vous n'obtenez pas une autre copie.
- Si votre commandant a été contrecarré, cette fois où vous l'avez lancé compte quand même.
- La capacité déclenchée de chaque Déluge peut copier le sort de Déluge même si ce sort est contrecarré avant que cette capacité ne se résolve.
- Les copies sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité du Déluge elle-même) ne se déclenchent pas.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Aminatou, la Façonneuse de destin

{W}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Aminatou

3

+1 : Piochez une carte, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

-1 : Exilez un autre permanent ciblé que vous possédez, puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle.

-6 : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-terrain autres qu'Aminatou, la façonneuse de destin contrôlés par le joueur suivant dans la direction choisie.

Aminatou, la façonneuse de destin peut être votre commandant.

- Vous piochez une carte et vous en remettez une pendant que la première capacité d'Aminatou se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.
- La deuxième capacité d'Aminatou peut cibler n'importe quel permanent que vous possédez, y compris ceux qu'un autre joueur contrôle.
- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Au moment où la troisième capacité d'Aminatou se résout, vous choisissez une direction, puis chaque joueur prend le contrôle de ses nouveaux permanents en même temps.
- L'effet de la troisième capacité d'Aminatou dure indéfiniment. Il continue de s'appliquer après qu'Aminatou (ou son contrôleur) a quitté la partie.
- Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque permanent que l'autre contrôle (excepté Aminatou) quelle que soit la direction que vous choisissiez.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. L'effet de la troisième capacité d'Aminatou cesse de s'appliquer à tous les permanents que ce joueur contrôlait et leur contrôle revient à leur contrôleur précédent.

Ancienne idole de pierre

{10}

Créature-artefact : golem

12/12

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante.

Piétinement

Quand l'Ancienne idole de pierre meurt, créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement.

- Le coût de l'Ancienne idole de pierre est réduit pour chaque créature attaquante, pas seulement les créatures qui vous attaquent. Il compte même vos créatures attaquantes.
- S'il y a suffisamment de créatures attaquantes, le coût de l'Ancienne idole de pierre peut être réduit à {0}.

- Le coût total de lancement d'un sort est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez cinq créatures attaquant, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, l'Ancienne idole de pierre coûte {5} à lancer. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût, et elle ne coûte quand même que {5} à lancer.

Arixméthès, l'île assoupie

{2} {G} {U}

Créature légendaire : kraken

12/12

Arixméthès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui.

Tant qu'Arixméthès a un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. *(Ce n'est pas une créature.)*

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixméthès.

{T} : Ajoutez {G} {U}.

- Arixméthès ne peut pas être joué comme un terrain.
- Arixméthès n'est pas un terrain avant qu'il ne soit arrivé sur le champ de bataille. Les effets tels que ceux de la Lune de sang n'affectent pas sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille. Similairement, les effets de remplacement qui modifient la manière dont les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille verront Arixméthès arriver sur le champ de bataille comme une créature et pas un terrain. Cependant, les capacités déclenchées (comme les capacités de toucheterre) verront qu'un terrain est arrivé sur le champ de bataille et pas une créature.
- Arixméthès peut s'engager pour du mana au tour où il est arrivé sur le champ de bataille tant qu'il a des marqueurs « sommeil » sur lui. Si vous trouvez un moyen de le dégager, bien sûr.
- L'effet d'Arixméthès qui fait de lui un terrain remplace tous les effets précédents qui lui donnaient des types supplémentaires. Par exemple, un Métamorphe phyrexien qui copie Arixméthès sera un terrain, pas un terrain-artefact, jusqu'à ce que ses marqueurs « sommeil » soient retirés.
- La capacité déclenchée d'Arixméthès se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles ont été choisies pour ce sort. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Une fois qu'Arixméthès est à nouveau une créature, il peut attaquer au même tour tant que vous l'avez contrôlé depuis le début de votre tour le plus récent.

Augure d'Aminatou

{6} {U} {U}

Rituel

Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain parmi elles. Jusqu'à la fin du tour, pour chaque type de carte non-terrain, vous pouvez lancer une carte de ce type parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana.

- Si vous souhaitez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille, vous le faites pendant que l'Augure d'Aminatou se résout, avant d'être permis de lancer une des autres cartes. Vous pouvez le faire même si vous avez déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Si une carte non-terrain a plusieurs types, par exemple une créature-artefact, vous pouvez la lancer comme l'un de ces types. Par exemple, vous pourriez lancer une créature-artefact comme carte d'artefact et lancer une autre créature-artefact comme carte de créature.
- Si vous exilez un terrain avec un autre type de carte, vous ne pouvez pas le jouer plus tard pendant le tour. Vous pouvez le mettre sur le champ de bataille uniquement au moment indiqué par l'Augure d'Aminatou.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque sort que vous lancez.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût d'évocation. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.

Batailleur de borée

{2} {W}

Créature : pégase

2/1

Vol

Quand le Batailleur de borée quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire qui contrôle plus de terrains que vous. Cherchez dans votre bibliothèque un nombre de cartes de plaine égal à la différence et révéléz-les. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille engagée et le reste dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Vous pouvez trouver moins de cartes de plaine que la différence, par exemple parce qu'il ne vous reste pas autant de cartes de plaine dans votre bibliothèque.
 - Si aucun adversaire ne contrôle plus de terrains que vous, vous chercherez dans votre bibliothèque et vous la mélangerez, mais vous ne pourrez pas trouver de cartes de plaine.
-

Boue vorace

{2} {G}

Créature : limon

1/1

La Boue vorace ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, à la place, exilez-la et mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette créature sur la Boue vorace.

- Une fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué cette créature, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que cette créature devienne débloquée.
- Une créature-jeton peut mourir comme une créature non-jeton avant de cesser d'exister. La Boue vorace peut remplacer ce fait en exilant le jeton.
- L'existence de la créature exilée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
- Si la Boue vorace meurt en même temps que les créatures d'un adversaire, les créatures de l'adversaire sont exilées.
- Si plus d'un effet de remplacement essaie de changer l'endroit où finit une créature mourante, le contrôleur de cette créature choisit quel effet s'applique. Par exemple, si deux joueurs contrôlent une Boue vorace, une créature contrôlée par un troisième joueur sera exilée par la Boue vorace du choix de ce troisième joueur, et l'autre Boue vorace ne gagnera pas de marqueurs +1/+1.
- Si le commandant d'un adversaire devait mourir, ce joueur peut choisir de le sauver et de le déplacer dans la zone de commandement avant que la Boue vorace n'y goûte, ou ce joueur peut choisir que la Boue vorace exile son commandant puis de sauver son commandant de l'exil et de le mettre dans la zone de commandement. La Boue vorace reçoit des marqueurs +1/+1 uniquement dans le deuxième cas.

Brudiclad, ingénieur telchor

{4} {U} {R}

Créature-artefact légendaire : artificier

4/4

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

- Le dernier effet de la capacité déclenchée de Brudiclad affecte tous les jetons que vous contrôlez autres que le jeton choisi, y compris le jeton qui vient juste d'être créé si ce n'est pas le jeton choisi.
- Tous les autres jetons que vous contrôlez deviennent une copie du jeton choisi, même ceux qui ne sont pas du même type. Par exemple, si vous contrôlez un jeton d'artefact Trésor et que vous choisissez le jeton Myr que Brudiclad vient de créer, votre trésor devient une copie du myr.
- L'effet de la capacité déclenchée de Brudiclad dure indéfiniment. Il continue de s'appliquer après que Brudiclad a quitté la partie.
- Brudiclad ne copie que les valeurs définies au moment où le jeton original a été créé (à moins que ce jeton copie autre chose, voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton choisi copie autre chose (par exemple, si la créature choisie était précédemment affectée par la capacité déclenchée de Brudiclad), vos jetons deviennent des copies de ce que le jeton choisi a copié.

Brume primordiale

{4} {U}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, vous pouvez manifester la carte du dessus de votre bibliothèque. *(Mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

Exilez, face visible, un permanent face cachée que vous contrôlez : Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. *(Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)*

- Activer la dernière capacité de la Brume primordiale ne déclenche pas les capacités qui se déclenchent « quand [quelque chose] est retourné face visible ».
- Si vous activez la dernière capacité de la Brume primordiale mais que vous ne jouez pas la carte exilée ce tour-ci, elle reste exilée.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de chaque carte que vous jouez.
- Vous ne pouvez jouer un terrain exilé de cette manière que s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs tels que les coûts d'évocation.
- Lancer une carte exilée lui fait quitter l'exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
- Si vous contrôlez un jeton face cachée d'une manière quelconque, vous pouvez l'exiler pour activer la dernière capacité de la Brume primordiale, mais vous ne pourrez pas lancer ce jeton.

Brouillage de réalité

{2} {R} {R}

Rituel

Mettez un permanent ciblé que vous possédez au-dessous de votre bibliothèque. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte qui partage un type de carte avec ce permanent. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

- L'existence du permanent ciblé au moment où il a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer ses types.
- Le Brouillage de réalité peut cibler n'importe quel permanent que vous possédez, y compris ceux qu'un autre joueur contrôle. Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.
- Vous vous arrêtez aussitôt que vous révéléz une carte qui partage des types de carte avec le permanent ciblé. Par exemple, si le permanent ciblé est une créature-artefact, vous vous arrêtez dès que vous révéléz une carte qui est un artefact ou une créature.
- Dans la plupart des cas, au moins une carte de votre bibliothèque (celle que vous mettez au-dessous de votre bibliothèque) partage un type de carte avec le permanent ciblé. Cependant, dans quelques rares situations, aucune carte de votre bibliothèque ne partage de type de carte avec le permanent (par exemple parce que le permanent était un jeton ou que ses types avaient été modifiés). Dans ce cas, vous révéléz toute votre bibliothèque, vous ne mettez rien sur le champ de bataille et vous remettez les cartes dans un ordre aléatoire.

Chipeur de trésor

{2} {R}

Créature : goblin et gremlin

3/2

À chaque fois qu'un adversaire engage un artefact pour du mana, acquérez le contrôle de cet artefact jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Un artefact est « engagé pour du mana » quand un joueur active une capacité de mana d'un artefact qui inclut {T} (le symbole d'engagement). Notamment, engager un artefact pour payer un sort avec le mot-clé d'improvisation n'est pas engager cet artefact pour du mana.
- Si l'artefact quitte le champ de bataille, le Chipeur de trésor ne le chipe pas dans la zone où il est allé.
- L'artefact reste engagé quand vous en acquérez le contrôle.

- Si un adversaire engage un artefact pour du mana pendant votre tour, vous en acquérez le contrôle et vous en gardez le contrôle jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- Si vous contrôlez plusieurs Chipeurs de trésor, leurs effets expirent tous en même temps. Vous ne garderez pas un artefact plus longtemps.
- Si plusieurs joueurs contrôlent chacun des Chipeurs de trésor, un artefact engagé pour du mana aura droit à un grand voyage. Par exemple, si le joueur A engage un artefact pour du mana pendant son tour, et que les joueurs B et C sont les prochains joueurs dans l'ordre du tour qui contrôlent des Chipeurs de trésor, la capacité de C se résout avant celle de B et C acquiert le contrôle de l'artefact. Puis B acquiert le contrôle de l'artefact. B le garde pendant son tour, puis C récupère le contrôle de l'artefact une fois que l'effet de B expire, puis A le récupère une fois que celui de C expire. Cependant, si B ou C engage l'artefact pour du mana, l'un d'entre eux le prendra à l'autre. Vous devez faire très attention à quels effets sont toujours en effet, quels effets ont expiré et qui possède quoi.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si ce joueur contrôle des trésors chipés, l'effet qui donne à ce joueur le contrôle de ces artefacts se termine.

Colosse de Nyléa

{6} {G}

Créature-enchantement : géant

6/6

Constellation — À chaque fois que le Colosse de Nyléa ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. L'endurance est doublée similairement.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, la créature gagne -X/-0, où X est la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné au Colosse de Nyléa -8/-0 afin qu'il devienne une créature -2/6, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+6. Il devient une -4/12 jusqu'à la fin du tour.

Déluge d'échos

{3} {U} {U}

Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Créez un jeton qui est une copie de l'artefact ciblé.

- Chaque copie se résout chacune son tour. Les capacités qui se déclenchent sur l'arrivée du jeton d'artefact sur le champ de bataille se résolvent avant que la copie suivante se résolve. Le sort d'origine est le dernier à se résoudre.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l'artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si l'artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si l'artefact copié copie autre chose (par exemple, si l'artefact copié est un Acier sculpteur), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cet artefact copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet artefact] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet artefact] arrive sur le champ de bataille avec » de l'artefact choisi fonctionnent aussi.

Déluge de crânes

{7} {B} {B}

Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Chaque adversaire sacrifie une créature. Chaque adversaire qui ne peut pas perdre la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- La quantité de points de vie à perdre est uniquement déterminée au moment où le Déluge de crânes se résout. Par exemple, si un adversaire ne contrôle pas de créature et qu'il a 30 points de vie quand vous lancez le Déluge de crânes et que vous faites deux copies, la première qui se résout fait perdre 15 points de vie à cet adversaire (il lui reste donc 15 points de vie), la deuxième lui fait perdre 8 points de vie (il lui reste 7 points de vie) et le sort d'origine lui fait perdre 4 points de vie, ce qui laisse le joueur avec 3 points de vie.

Déluge de fureur

{2} {R} {R}

Éphémère

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Le Déluge de fureur peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Ce qui veut dire, par exemple, que les copies du Déluge de fureur peuvent cibler le Déluge de fureur lui-même, mais cela ne déclenchera pas la capacité « quand vous lancez ce sort » de la copie, et n'augmentera pas le nombre de copies des autres sorts résultants.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune, mais pas le nombre de cibles. 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 qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour la Lavalanche), la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme la Pyrohélice de Chandra), la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore).
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Déluge de genèse

{4} {G} {G}

Rituel

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de permanent non-terrain. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille. Mettez ensuite toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Si vous choisissez de ne pas mettre la carte de permanent non-terrain que vous révélez sur le champ de bataille, vous la mettez au-dessous de votre bibliothèque avec les autres cartes.
- Si votre bibliothèque n'a plus de cartes de permanent non-terrain, vous révélez votre bibliothèque puis vous la remettez dans un ordre aléatoire.
- Chaque copie se résout chacune son tour. Les capacités qui se déclenchent sur l'arrivée du permanent sur le champ de bataille se résolvent avant que la copie suivante se résolve. Le sort d'origine est le dernier à se résoudre.

Directive de Saheeli

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

Rituel

Improvisation (Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'artefact avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

- La Directive de Saheeli prend en considération les coûts de mana converti individuels des cartes d'artefact que vous révélez. La somme de leurs coûts convertis de mana peut être supérieure à X.
- Si une carte de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Tous les artefacts mis sur le champ de bataille de cette manière arrivent en même temps. Si certains ont des capacités déclenchées qui se déclenchent quand quelque chose d'autre arrive sur le champ de bataille, ils se verront mutuellement.

Dragonne nidifiante

{3} {R} {R}

Créature : dragon

5/4

Vol

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/2 rouge Dragon et Œuf avec le défenseur et « Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et "{R}" : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour ».

- Comme la capacité de toucheterre de la Dragonne nidifiante n'attribue pas de nom aux jetons, les jetons sont appelés par leurs types de créature : « Dragon et Œuf ». Ce qui signifie qu'en version anglaise, les créatures ont le même nom que la carte de créature Œuf de dragon, bien que les jetons n'aient aucun coût de mana et que leur coût converti de mana est 0.

Émissaire des rancœurs

{5} {R}

Créature : éfrit

6/5

Vol, célérité

Au moment où l'Émissaire des rancœurs arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.

Révélez le joueur choisi : Choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé ou la capacité ciblée s'ils sont contrôlés par le joueur choisi et s'ils vous ciblent ou ciblent un permanent que vous contrôlez. N'activez cette capacité qu'une seule fois.

- Il y a plusieurs manières de choisir secrètement un adversaire, notamment écrire son nom sur un morceau de papier qui est gardé avec l'Émissaire des rancœurs.
- Si vous avez plus d'un Émissaire des rancœurs, vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun d'eux. Faites bien attention à noter quel adversaire est choisi pour chaque Émissaire des rancœurs.
- Si l'Émissaire des rancœurs quitte le champ de bataille et revient, il est considéré comme un nouvel objet. Vous pouvez choisir un nouvel adversaire et vous pouvez à nouveau activer sa dernière capacité.
- Si vous n'avez pas choisi un adversaire quand l'Émissaire des rancœurs est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas payer le coût pour activer sa dernière capacité. Ceci arrivera généralement parce que vous avez acquis le contrôle de l'Émissaire des rancœurs d'un autre joueur ou parce qu'une créature déjà sur le champ de bataille est devenue une copie de l'Émissaire des rancœurs.
- La capacité activée de l'Émissaire des rancœurs peut affecter un sort ou une capacité qui a plusieurs cibles, même si certaines de ces cibles ne sont ni vous, ni des permanents que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles tant qu'au moins une de ces cibles se trouve être vous-même ou un permanent que vous contrôlez.

Estrid, la femme aux masques

{1} {G} {W} {U}

Planeswalker légendaire : Estrid

3

+2 : Dégagez chaque permanent enchanté que vous contrôlez.

-1 : Créez un jeton d'enchantement blanc Aura appelé Masque attaché à un autre permanent ciblé. Le jeton a enchanter : permanent et l'armure totémique.

-7 : Mettez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement non-aura depuis votre cimetière, puis faites de même avec les cartes d'aura.

Estrid, la femme aux masques peut être votre commandant.

- Un permanent enchanté est un permanent avec une aura qui lui est attaché. Les permanents enchantement que vous contrôlez qui n'ont pas d'auras qui leur sont attachées ne sont pas enchantés.
- Si une aura avec l'armure totémique est elle-même enchantée par une autre aura avec l'armure totémique, détruire la première aura ou le permanent qu'elle enchante ne détruira que la deuxième aura.
- La deuxième capacité d'Estrid peut cibler un permanent qui ne peut pas avoir le jeton d'aura attaché à lui. Dans ce cas, le jeton n'est pas créé du tout.
- La deuxième capacité d'Estrid ne peut pas cibler Estrid, mais le jeton Masque peut légalement enchanter Estrid si vous trouvez un moyen de le mettre sur elle.
- Tous les enchantements non-aura mis sur le champ de bataille par la troisième capacité d'Estrid arrivent en même temps. Si certains ont des capacités déclenchées qui se déclenchent quand quelque chose d'autre arrive sur le champ de bataille, ils se verront mutuellement.
- Les cartes d'aura renvoyées par la troisième capacité d'Estrid peuvent enchanter des enchantements non-aura mis sur le champ de bataille par cette capacité.
- Vous choisissez ce que chaque aura de retour enchantera juste avant que cette aura n'arrive sur le champ de bataille. Le destinataire choisit doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchantera. Par conséquent, un permanent avec la défense talismanique d'un adversaire peut être choisi de cette manière.
- Si une carte d'aura ne peut rien enchanter, elle reste dans votre cimetière.

Fléau de l'enchanteur

{1}{R}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, l'enchantement ciblé inflige un nombre de blessures égal à son coût converti de mana à son contrôleur à moins que ce joueur ne le sacrifie.

- S'il n'y a pas d'autres enchantements sur le champ de bataille, la capacité déclenchée du Fléau de l'enchanteur doit cibler le Fléau de l'enchanteur.

Forge des héros

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

- Si le commandant ciblé est d'une manière quelconque une créature et un planeswalker, probablement parce que c'est Gideon, il reçoit les deux sortes de marqueur.
- Si le commandant ciblé est d'une manière quelconque ni une créature ni un planeswalker (comme peut l'être Arixmèthès, l'île assoupie), il ne reçoit aucun marqueur.

Golem de géode

{5}

Créature-artefact : golem

5/3

Piétinement

À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. *(Vous payez toujours les coûts supplémentaires.)*

- Si vous souhaitez lancer votre commandant sans payer son coût de mana, vous devez le lancer pendant que la capacité déclenchée du Golem de géode se résout. Vous ne pouvez pas le lancer gratuitement plus tard pendant le tour. Il peut être lancé à un moment où vous ne pourriez pas normalement lancer un sort de créature, mais d'autres restrictions (comme « Ne lancez cette carte que depuis votre cimetière ») sont appliquées.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût de grâce. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme la taxe de commandant, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

- La capacité déclenchée du Golem de géode se déclenche même si votre commandant n'est pas dans la zone de commandement au moment où le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur. Si votre commandant y arrive avant que la capacité ne se résolve, vous pouvez le lancer.
- La capacité déclenchée du Golem de géode se déclenche même s'il subit des blessures mortelles en même temps qu'il inflige des blessures de combat à un joueur.

Gyrus, éveilleur de cadavres

{X} {B} {R} {G}

Créature légendaire : hydre

0/0

Gyrus, éveilleur de cadavres 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.

À chaque fois que Gyrus attaque, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée de force inférieure depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette carte, engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

- La quantité de mana que vous avez dépensé pour lancer Gyrus est généralement égale à son coût converti de mana, normalement 3 plus la valeur choisie pour X. Cependant, vous devez également inclure les coûts supplémentaires que vous payez, notamment la taxe de commandant.
- Si Gyrus arrive sur le champ de bataille sans être lancé, aucun mana n'a été dépensé pour le lancer. Il arrive sur le champ de bataille sans marqueurs +1/+1. Si aucun autre effet n'augmente son endurance à ce moment-là, il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.
- Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie de Gyrus, considérez la quantité de mana qui a été dépensé pour lancer cette créature pour déterminer le nombre de marqueurs +1/+1 avec lequel il arrive sur le champ de bataille.
- Le jeton de Gyrus copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas les effets qui l'ont modifié avant qu'il ait été mis dans votre cimetière.
- Si la carte de créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 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 [cette carte de créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette carte de créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Gyrus attaque.
- Même si le jeton attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

Humiliateur vedalken

{3} {U}

Créature : vedalken et sorcier

3/4

Art des métaux — À chaque fois que l'Humiliateur vedalken attaque, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 1/1 jusqu'à la fin du tour.

- Toutes les créatures que vos adversaires contrôlent sont affectés par la capacité de l'Humiliateur vedalken, pas seulement celles contrôlées par le joueur qu'il attaque.
- La capacité de l'Humiliateur vedalken remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature affectée à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer à une créature après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Tout effet modifiant la force ou l'endurance (ceux qui donnent +N/+N par exemple) et tout marqueur s'appliquent aux nouvelles force et endurance de base de la créature, même s'ils commencent à s'appliquer avant que la capacité de l'Humiliateur vedalken ne se soit résolue.
- Si vous ne contrôlez pas trois artefacts au moment où la capacité de l'Humiliateur vedalken se résout, elle n'a aucun effet. Si c'est le cas, l'effet continue de s'appliquer même si vous perdez le contrôle de l'Humiliateur vedalken ou de vos artefacts plus tard pendant le tour.
- La capacité de l'Humiliateur vedalken n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elle se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne perdent pas leur force, leur endurance ou leurs capacités.

Hydre à langue de fouet

{5} {G}

Créature : lézard et hydre

4/4

Portée

Quand l'Hydre à langue de fouet arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures avec le vol. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre à langue de fouet pour chaque créature détruite de cette manière.

- Une créature avec l'indestructible ou une créature qui se régénère ne compte pas comme ayant été « détruite de cette manière ».

- Si une créature avec le vol devait être détruite, mais qu'une aura avec la capacité d'armure totémique est détruite à la place, l'Hydre à langue de fouet ne compte pas cette créature ou cette aura comme une « créature détruite de cette manière ».

Invocation d'Estrid

{2} {U}

Enchantement

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'il acquiert « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

- Si l'Invocation d'Estrid ne copie pas un enchantement au moment où elle arrive sur le champ de bataille, elle n'aura pas la capacité de l'exiler au début de votre entretien. Vous ne pouvez pas faire qu'elle se copie elle-même pour gagner cette capacité.
- Une fois que l'Invocation d'Estrid revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Vous devez choisir un enchantement qui est actuellement sur le champ de bataille pour le copier (ou pour ne rien copier). Les auras qui lui étaient attachées seront mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les marqueurs qui étaient sur elle cessent d'exister.
- L'Invocation d'Estrid copie exactement ce qui était imprimé sur l'enchantement d'origine (à moins que cet enchantement copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet enchantement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si l'enchantement copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si l'enchantement choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si l'enchantement choisi est une autre Invocation d'Estrid), l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille en tant que ce que l'enchantement choisi a copié.
- Si l'enchantement choisi est un jeton, l'Invocation d'Estrid copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. L'Invocation d'Estrid ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Si l'enchantement choisi est une aura, vous choisissez ce qu'elle enchante juste avant que l'Invocation d'Estrid n'arrive sur le champ de bataille. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura que sera l'Invocation d'Estrid. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchante. Par conséquent, un permanent avec la défense talismanique d'un adversaire peut être choisi de cette manière.
- Si l'enchantement choisi est une aura mais que l'Invocation d'Estrid ne peut rien enchante légalement, l'Invocation d'Estrid reste dans sa zone actuelle et n'arrive pas sur le champ de bataille. Si l'Invocation d'Estrid est sur la pile, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'enchantement copié se déclenchent quand l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille avec » de l'enchantement choisi fonctionnent aussi.

- Si l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre enchantement, elle ne peut pas devenir une copie de cet enchantement. Vous pouvez uniquement choisir un enchantement qui est déjà sur le champ de bataille.

Joyau convoité

{6}

Artefact

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

- Une créature attaquant un planeswalker que vous contrôlez ne provoquera pas le déclenchement de la dernière capacité du Joyau convoité.
- La dernière capacité du Joyau convoité se déclenche après que vous avez déclaré les bloqueurs (ou déclaré aucun bloqueur) si des créatures attaquantes ne sont pas bloquées. Peu importe si des créatures attaquantes ont été bloquées.
- La dernière capacité du Joyau convoité se résout après que les bloqueurs ont été choisis mais avant que les blessures de combat soient infligées.
- Si plus d'un adversaire vous attaque en même temps, la dernière capacité du Joyau convoité se déclenche pour chacun d'entre eux. Vous choisissez quel joueur récupère le Joyau convoité, mais chacun d'eux pioche trois cartes et a une chance d'activer sa capacité de mana.

Kestia, la cultivatrice

{1}{G}{W}{U}

Créature-enchantement légendaire : nymphe

4/4

Grâce {3}{G}{W}{U} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+4.

À chaque fois qu'une créature enchantée ou une créature-enchantement que vous contrôlez attaque, piochez une carte.

- Si plusieurs créatures enchantées ou créatures-enchantements que vous contrôlez attaquent, vous piochez autant de cartes.
- Si une créature-enchantement enchantée attaque, vous ne piochez qu'une seule carte.
- L'expression « vous contrôlez » s'applique à la fois à la « créature enchantée » et à la « créature-enchantement ». Autrement dit, la capacité de Kestia se déclenche quand une créature enchantée que vous contrôlez attaque, pas une créature enchantée de n'importe quel joueur.

Licorne loyale

{3} {W}

Créature : licorne

3/4

Vigilance

Lieutenant — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci. Les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Une fois que la capacité de lieutenant de la Licorne loyale s'est résolue pendant que vous contrôlez votre commandant, ses effets persistent pendant ce tour même si vous perdez le contrôle de votre commandant ou de la Licorne loyale.
- L'effet de la Licorne loyale prévient toutes les blessures de combat qui seraient infligées aux créatures que vous contrôlez, même si ces créatures n'étaient pas sur le champ de bataille ou n'étaient pas des créatures quand l'effet s'est résolu.

Mage de l'équilibre

{1} {W}

Créature : humain et sorcier

2/2

{4} {W}, {T}, sacrifiez le Mage de l'équilibre : Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs se défaussent de cartes et sacrifient des créatures de la même manière.

- Quand la capacité du Mage de l'équilibre se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit un nombre approprié de terrain qu'il contrôle (qui peut être zéro si ce joueur ne contrôle pas plus de terrains que le joueur qui en contrôle le moins). Puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix effectués par les joueurs précédents. Finalement, tous les terrains choisis sont sacrifiés simultanément. Les joueurs répètent ce processus pour les cartes en main et les créatures qu'ils contrôlent, excepté que lorsqu'ils choisissent les cartes en mains, les joueurs ne connaissent pas l'identité des cartes choisies par les joueurs précédents.
- Les joueurs ne peuvent rien faire une fois que la capacité du Mage de l'équilibre commence à se résoudre avant qu'elle n'ait fini de se résoudre. Si des capacités se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile après qu'elle a fini de se résoudre.
- Si un joueur a zéro carte en main, qu'il ne contrôle pas de terrain ou ne contrôle pas de créature, les autres joueurs devront se défausser de leur main complète, sacrifier tous leurs terrains ou sacrifier toutes leurs créatures, le cas échéant.

Maîtresse d'épée céleste

{5} {W}

Créature : ange

3/6

Vol, double initiative

Quand la Maîtresse d'épée céleste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras et d'équipements que vous contrôlez.

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement attachés à la Maîtresse d'épée céleste.

- Vous ne déplacez pas d'auras ou d'équipements avant que la capacité déclenchée de la Maîtresse d'épée céleste se soit résolue. Si la Maîtresse d'épée céleste n'est plus sur le champ de bataille, les auras et les équipements que vous aviez l'intention de lui attacher restent comme ils étaient.
- Vous ne pouvez pas essayer d'attacher une aura ou un équipement à la Maîtresse d'épée céleste si cette aura ou cet équipement ne peut pas lui être légalement attaché.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Maîtresse d'épée céleste quitte le champ de bataille pendant ce tour-là ou si une aura ou un équipement lui est retiré.

Mythe libéré

{2} {G}

Enchantement

Votre commandant coûte {1} de moins à lancer pour chaque fois qu'il a déjà été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

À chaque fois que votre commandant est mis dans la zone de commandement d'où qu'il vienne, piochez une carte.

- La réduction de coût du Mythe libéré s'applique après que vous avez appliqué la taxe de commandant. Effectivement, ceci réduit la taxe de commandant à {1}.
- La réduction de coût du Mythe libéré s'applique même si vous lancez votre commandant depuis une zone autre que la zone de commandement.

Ombre de pieuvre

{3} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 8/8 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez engager une créature ciblée de force inférieure ou égale à 8. »

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

- L'Ombre de pieuvre remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l'endurance qui commence à s'appliquer à une créature après que l'Ombre de pieuvre lui devient attachée remplace cet effet.
- Tout effet modifiant la force ou l'endurance (ceux qui donnent +N/+N par exemple) et tout marqueur s'appliquent aux nouvelles force et endurance de base de la créature, même s'ils commencent à s'appliquer avant que l'Ombre de pieuvre ne soit devenue attachée.

Saheeli, la talentueuse

{2} {U} {R}

Planeswalker légendaire : Saheeli

4

+1 : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.

+1 : Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez au moment où vous le lancez.

-7 : Pour chaque artefact que vous contrôlez, créez un jeton qui en est une copie. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

Saheeli, la talentueuse peut être votre commandant.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la deuxième capacité de Saheeli). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le coût total de lancement d'un sort est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois artefacts, y compris un que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, la deuxième capacité de Saheeli réduit le coût d'un sort que vous lancez de {3}. Ensuite, vous pouvez sacrifier l'artefact quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût, et il reste réduit de {3}.
- La deuxième capacité de Saheeli ne réduit que le mana générique dans le coût du prochain sort que vous lancez.
- Pendant que vous résolvez la troisième capacité de Saheeli, chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur l'artefact d'origine et rien de plus (à moins que cet artefact copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cet artefact soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si un artefact copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si un artefact copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si un artefact copié copie autre chose (par exemple, si l'artefact copié est un Acier sculpteur), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cet artefact copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet artefact] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet artefact] arrive sur le champ de bataille avec » de l'artefact fonctionnent aussi.

Seigneur Vent des vertus

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

Planeswalker légendaire : Vent des vertus

+2 : Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.
Si une carte de terrain est défaussée de cette manière,
piochez une carte supplémentaire.

-3 : Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux
cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

-11 : Détruisez jusqu'à six permanents non-terrain ciblés,
puis créez six jetons de créature 2/2 verte Chat et
Guerrier avec la traversée des forêts.

Seigneur Vent des vertus peut être votre commandant.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la première capacité du Seigneur Vent des vertus se résout, vous ne vous défaussez de rien, puis vous piocherez une carte.
- Pendant que vous résolvez la dernière capacité du Seigneur Vent des vertus, vous créez six jetons Chat et Guerrier même si moins de six permanents non-terrain sont détruits. Cependant, si vous choisissez des cibles pour la capacité et que chacune d'elles devient une cible illégale, la capacité ne se résout pas et vous ne créez pas de jetons.

Semeur de discorde

{4} {B} {B}

Créature : démon

6/6

Vol

Au moment où le Semeur de discorde arrive sur le
champ de bataille, choisissez deux joueurs.

À chaque fois que des blessures sont infligées à l'un des
joueurs choisis, l'autre joueur choisi perd aussi autant de
points de vie.

- Vous devez choisir deux joueurs différents. Vous pouvez être l'un de ces joueurs.
- La capacité déclenchée du Semeur de discorde fait perdre des points de vie au deuxième joueur. Ce ne sont pas des blessures et ce n'est pas provoqué par la source qui a infligé des blessures au premier joueur.
- Si le Semeur de discorde subit des blessures mortelles en même temps qu'un des joueurs choisis subit des blessures, sa capacité fera perdre des points de vie au deuxième joueur.
- Si le contrôleur du Semeur de discorde subit des blessures qui lui font perdre la partie en même temps qu'un des joueurs choisis subit des blessures, la capacité déclenchée du Semeur de discorde ne se résout pas et l'autre joueur choisi ne perd pas de points de vie.

Semeur de Tournebois

{2} {G}

Créature : elfe et druide

3/3

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{G}, sacrifiez trois créatures : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si plusieurs cartes de terrain sont mises dans votre cimetière en même temps, la première capacité du Semeur de Tournebois ne se déclenche qu'une seule fois. Cela peut par exemple arriver parce qu'un effet les y a mises en même temps depuis votre bibliothèque, ou parce qu'elles ont été détruites en même temps (comme deux créatures-terrains qui subissent des blessures de combat mortelles).

Seuil de la providence

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire vous attaque et/ou attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, piochez une carte.

- Vous ne piocherez qu'une seule carte pour chaque adversaire qui vous attaque ou qui attaque vos planeswalkers, quel que soit le nombre de créatures avec lequel ils attaquent. Si plusieurs adversaires vous attaquent ou attaquent vos planeswalkers en même temps, vous piocherez une carte pour chacun de ces adversaires.

Tavnos, apprenti d'Urza

{U} {R}

Créature légendaire : humain et artificier

1/3

Célérité

{U} {R}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source artefact. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)*

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- La capacité de Tavnos cible une capacité qui est sur la pile et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
- Une « source artefact » est un permanent, un sort ou une carte dans n'importe quelle zone avec le type de carte « artefact ». Par exemple, la capacité de Tavnos peut cibler une capacité de recyclage que vous avez activée si la carte défaussée est une carte d'artefact.
- La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
- Si la capacité est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.
- Si la capacité partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles (par exemple, la capacité de la Carcasse mécanique de verdure), le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Si le coût de la capacité activée contient un choix, comme une créature à sacrifier ou un nombre de marqueurs à retirer, la copie utilise la même information. Vous ne pouvez pas payer le coût à nouveau, même si vous le souhaitez.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût (comme celle du Chantier de miroirs), vous payez ce coût pour la copie séparément.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Passeur de la Mer creuse est copiée et que deux cartes sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la Fonderie d'âmes est copiée, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de la Fonderie d'âmes est la somme des coûts convertis de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez une copie jeton de chaque carte.

Thantis, la tisseuse de guerre

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

Créature légendaire : araignée

5/5

Vigilance, portée

Toutes les créatures attaquent à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur Thantis, la tisseuse de guerre.

- Si une créature ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, 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.
- Le contrôleur de chaque créature décide toujours quel joueur ou planeswalker la créature attaque.
- Vous ne pouvez pas vous attaquer vous-même ou attaquer l'un de vos propres planeswalkers pour donner les marqueurs +1/+1 à Thantis, mais Thantis apprécie l'idée.

Tour de guet isolée

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez cette capacité que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

- Vous pouvez activer la capacité de la Tour de guet isolée si vous contrôlez plus de terrains qu'un adversaire, tant qu'au moins un adversaire contrôle aussi au moins deux terrains de plus que vous.

Traqueur de sang

{3} {B}

Créature : vampire et sorcier

2/2

Vol

{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur le Traqueur de sang en même temps pour lui donner une endurance de 0 ou moins, le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui avant qu'il ne gagne des marqueurs -1/-1 est utilisé pour déterminer le nombre de cartes que vous piochez. Par exemple, s'il y a trois marqueurs +1/+1 sur le Traqueur de sang et qu'il gagne six marqueurs -1/-1, vous piocherez trois cartes. C'est parce que la capacité déclenchée du Traqueur de sang vérifie l'existence de la créature juste avant qu'elle ne quitte le champ de bataille, et qu'elle a encore tous ces marqueurs sur elle à ce moment.

Tuvasa baignée de soleil

{G}{W}{U}

Créature légendaire : ondin et shaman

1/1

Tuvasa, baignée de soleil gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'enchantement à chaque tour, piochez une carte.

- La capacité déclenchée de Tuvasa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à Tuvasa peuvent devenir mortelles si certains de vos enchantements quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Varina, reine liche

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

Créature légendaire : zombie et sorcier

4/4

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un zombie, piochez autant de cartes, puis défaussez-vous d'autant de cartes. Vous gagnez autant de points de vie.

{2}, exilez deux cartes depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- La première capacité de Varina compte le nombre de zombies avec lesquels vous avez attaqué, même si certains de ces zombies quittent le combat avant la résolution de la capacité déclenchée.
- Le nombre de cartes dont vous vous défaisiez et la quantité de points de vie que vous gagnez sont tous les deux égaux au nombre de zombies avec lesquels vous attaquez, même si vous piochez un nombre de cartes différent d'une manière quelconque.

Vartchaïld, traîtresse du Kjeldor

{2} {R}

Créature légendaire : humain et chevalier

3/3

À chaque fois que Vartchaïld, traîtresse du Kjeldor inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée autant de jetons de créature 1/1 rouge Survivant.

Les survivants que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer, et ils ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Quand Vartchaïld quitte le champ de bataille, acquérez le contrôle de tous les survivants.

- Le joueur qui crée les jetons Survivant les possède, pas le contrôleur de Vartchaïld.
- La deuxième capacité de Vartchaïld n'est pas verrouillée au moment où les jetons Survivant sont créés. Par exemple, si un joueur acquiert le contrôle de Vartchaïld, les jetons Survivant de ce joueur peuvent attaquer l'ancien contrôleur de Vartchaïld.
- Survivant est un type de créature. La deuxième capacité de Vartchaïld affecte les créatures que vos adversaires contrôlent qui se trouvent être des survivants, pas seulement les jetons Survivant qu'elle crée. Similairement, sa troisième capacité affecte toutes les créatures qui se trouvent être des survivants. Une créature qui a tous les types de créature est un survivant.

Xantcha, agent en sommeil

{1} {B} {R}

Créature légendaire : mignon

5/5

Au moment où Xantcha, agent en sommeil arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix en acquiert le contrôle.

Xantcha attaque à chaque combat si possible et ne peut pas attaquer son propriétaire ou les planeswalkers que son propriétaire contrôle.

{3} : Le contrôleur de Xantcha perd 2 points de vie et vous piochez une carte. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

- La première capacité de Xantcha est un effet de remplacement qui modifie la manière dont elle arrive sur le champ de bataille, pas une capacité déclenchée. Les joueurs ne peuvent rien faire (par exemple, activer sa dernière capacité) tant que Xantcha est sur le champ de bataille avant d'être contrôlée par un autre joueur.
- Si Xantcha ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, 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.
- Le joueur qui pioche une carte quand la dernière capacité de Xantcha se résout est le joueur qui a activé la capacité.
- Le contrôleur de Xantcha peut activer sa dernière capacité. Dans ce cas, le même joueur perd 2 points de vie et pioche une carte.
- Si un joueur crée un jeton qui est une copie de Xantcha, le joueur qui crée le jeton est son propriétaire, pas le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille. C'est une modification de l'ancienne règle.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si le joueur sous le contrôle duquel Xantcha est arrivée sur le champ de bataille quitte la partie, l'effet qui modifie le contrôle de Xantcha se termine.

Yennett, souveraine cryptique

{2} {W} {U} {B}

Créature légendaire : sphinx

3/5

Vol, vigilance, menace

À chaque fois que Yennett, souveraine cryptique attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si le coût converti de mana de cette carte est impair, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Sinon, piochez une carte.

- Si la carte révélée n'a pas un coût converti de mana impair ou si elle en a un mais que vous choisissez de ne pas la lancer, vous piochez une carte. Gardez à l'esprit que révéler une carte ne la fait pas changer de zone. Cela signifie que la carte que vous piochez sera la carte que vous avez révélée.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme le coût d'évocation. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si

la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Voix lancinante, vous devez les payer pour la lancer.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X si vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous souhaitez lancer la carte révélée sans payer son coût de mana, vous devez la lancer pendant que la capacité déclenchée de Yennett se résout. Vous ne pouvez pas la lancer gratuitement plus tard pendant le tour.
- Comme tous les attaquants sont choisis en même temps, un sort lancé de cette manière ne peut pas affecter avec quelles créatures vous pouvez attaquer, mais cela peut affecter quelles créatures pourront bloquer.

Yuriko, l'ombre du tigre

{1}{U}{B}

Créature légendaire : humain et ninja

1/3

Ninjutsu de commandant {U}{B} (*{U}{B}*, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main ou la zone de commandement.)

À chaque fois qu'un ninja que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de cette carte.

- Le ninjutsu de commandant est une variante du ninjutsu qui peut être activée depuis la zone de commandement ou depuis votre main. Comme avec le ninjutsu régulier, le ninja arrive sur le champ de bataille attaquant le joueur ou le planeswalker que la créature qui revient attaquait.
- Même si la capacité de ninjutsu fait que la créature arrive sur le champ de bataille attaquante, elle n'est jamais déclarée comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- Activer la capacité de ninjutsu de commandant de Yuriko n'est pas la même chose que lancer Yuriko comme un sort. Vous n'êtes pas contraint de payer la taxe de commandant pour activer cette capacité, et activer cette capacité n'augmente pas la taxe de commandant à payer plus tard.
- Si une carte de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.