

***Magic: The Gathering—Commander (édition 2019)* Notes de publication**

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

Document modifié pour la dernière fois le 3 juillet 2019

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.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 2019)* 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 « Menace sans visage », « Rage impitoyable », « Intellect mystique » et « Genèse primitive ».

Date de sortie : samedi 23 août 2019

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://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 2019)* qui sont entièrement inédites dans le jeu *Magic*. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard ou Modern.

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

Pour plus d'informations sur les formats de *Magic*, visitez [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules). Pour plus d'informations sur la légalité d'une carte spécifique dans un certain format, visitez [Gatherer.Wizards.com](https://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 certaines cartes de planeswalker ne faisant pas partie de ce produit indiquent qu'elles 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 d'autres produits 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 depuis la zone de commandement pour un coût alternatif ou « sans payer son coût de mana », la taxe de commandant s'applique en plus de ce coût.
- Si votre commandant devait 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. S'il devait mourir, il ne meurt pas. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature meurt ne se déclencheront pas.

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 qu'il quitte la partie.

- Quand un joueur quitte la partie, tous les permanents, sorts et autres cartes appartenant à ce joueur quittent aussi la partie.
- Si ce joueur contrôlait des capacités ou des copies de sort qui attendaient de se résoudre, elles cessent d'exister.
- Si ce joueur contrôlait des permanents appartenant à un autre joueur, les effets qui lui en donnaient le contrôle cessent. Si cela ne donne pas leur contrôle à un joueur différent (probablement parce que ces permanents 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 2019) 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. Parmi ces mécaniques, quatre sont mises en avant, une dans chaque deck *Magic: The Gathering—Commander* (édition 2019).

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

Retour de capacité mot-clé : flashback

Le deck « Intellect mystique » est idéal pour ceux qui aiment lancer des sorts, et qu'y a-t-il de mieux qu'un sort que l'on peut lancer plusieurs fois ? Vos sorts avec le mot-clé flashback reprennent du service en revenant pour être utilisés une deuxième fois.

Rapetissement en masse
{1} {U}
Rituel
Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que le joueur ciblé contrôle ont une force et une endurance de base de 1/1.
Flashback {3} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Vous devez toujours suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez uniquement lancer un rituel avec le flashback quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) 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 lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.

Retour de capacité mot-clé : folie

Si vous voulez utiliser les cartes de votre main comme ressource à la place de les lancer, vous allez beaucoup vous en défausser. Le deck « Rage impitoyable » est conçu pour profiter au maximum de cette situation, et le mot-clé folie vous permet de lancer certaines de ces cartes après que vous vous en êtes défauissé.

Dévastateur d'Anje
{2} {R}
Créature : vampire et berserker
3/3
Le Dévastateur d'Anje attaque à chaque combat si possible.
À chaque fois que le Dévastateur d'Anje attaque, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.
Folie {1} {R} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière de ce joueur depuis sa bibliothèque ne font pas que ces cartes sont défaussées.

- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de folie) 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.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou bien encore parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.
- Quand vous avez lancé une carte avec la folie, elle a quand même été défaussée. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. Vous n'avez pas de deuxième chance de la lancer plus tard.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, le déclencheur de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient, si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payé.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité ; la carte n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Son déclencheur de folie sera placé sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Retour d'action mot-clé : peupler

Vous préférez peut-être gagner avec beaucoup de créatures plutôt qu'avec des sorts ? Le deck « Genèse primitive » vous permet de submerger le champ de bataille avec des jetons, et le mot-clé peupler vous donne des copies de vos meilleurs jetons.

Chant de l'Âme du monde
 {4} {W} {W}
 Enchantement
 À chaque fois que vous lancez un sort, peuplez. *(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- Une fois que vous commencez à résoudre un sort ou une capacité qui peuple, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, les adversaires ne peuvent pas vous empêcher de copier le jeton de créature que vous avez choisi en retirant ce jeton de créature.
- Si vous choisissez de copier un jeton de créature qui est une copie d'une autre créature, le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques de ce que le jeton original copie.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton d'origine. Si l'effet a aussi créé une capacité déclenchée à retardement qui affecte le jeton

(comme « Exilez-le au début de la prochaine étape de fin. »), cette capacité déclenchée à retardement n'affecte pas la copie que vous peuplez.

- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.

Retour de mécanique : cartes face cachée

Enfin, nous avons le deck « Menace sans visage ». Quel est son mot-clé ? Eh bien il va falloir attendre qu'il soit retourné face visible pour le savoir, car les cartes face cachée sont au cœur de ce deck. Vos cartes seront mises sur le champ de bataille face cachée grâce aux mots-clés mue, mégamue et manifestation.

Don de destin

{4} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a le contact mortel et l'indestructible.

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

Au moment où le Don de destin est retourné face visible, vous pouvez l'attacher à une créature.

Amalgame voleur

{5} {B} {B}

Créature : grand singe et serpent

6/7

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. *(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.)*

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La mégamue est une variante de la mue. Une capacité de mégamue est une capacité de mue, et un coût de mégamue est un coût de mue. Toutes les règles et décisions de la mue s'appliquent à la mégamue, excepté qu'après avoir payé un coût de mégamue pour retourner une créature face visible, vous mettez un marqueur +1/+1 sur elle au moment où elle est retournée face visible.
- Pour lancer un sort avec une capacité de mue, vous le retournez face cachée avant de déterminer si c'est légal de le lancer. Le sort face cachée (et le permanent qu'il devient) 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, et le coût pour lancer ce sort est {3}. Les autres effets qui s'appliquent au sort ou au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.

- Pour manifester une carte, il suffit de la mettre sur le champ de bataille face cachée d'où qu'elle soit. Vous ne la révélez pas au moment où vous le faites. Elle devient 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature face cachée face visible en révélant que c'est une carte de créature manifestée (en ignorant tous les effets modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) ou en révélant son coût de mue. Vous payez le coût de mue ou le coût de mana de la créature manifestée. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une carte avec une capacité de mue est manifestée, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mue ou, si c'est une carte de créature, en payant son coût de mana.
- Si la capacité de mue dont vous payez le coût est une capacité de mégamue, vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature au moment où vous la retournez face visible. Aucun joueur ne peut agir une fois que la carte est face visible avant qu'elle n'ait un marqueur +1/+1.
- 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 ciblaient 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.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Si un sort face cachée que vous contrôlez quitte la pile autrement qu'en se résolvant, 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. Le jeu ne les compte pas comme étant face visible quand vous les révélez de cette manière.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'êtes pas autorisé à les mélanger sur le champ de bataille pour désorienter les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Les méthodes les plus courantes utilisées pour l'indiquer sont l'attribution de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.
- Il n'y a pas de carte dans cette extension qui retourne face visible une carte d'éphémère ou de rituel manifestée face cachée, mais certaines anciennes cartes peuvent essayer de 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, le Scintillement momentané 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.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Altisaure du zénith

{7} {G} {G}

Créature : dinosaure

10/10

Quand l'Altisaure du zénith arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Rage — À chaque fois que l'Altisaure du zénith subit des blessures, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si l'Altisaure du zénith se bat contre une créature pendant que l'une de ses capacités se résout, subir des blessures de cette manière déclenche sa deuxième capacité. Il peut se battre plusieurs fois d'affilée de cette manière.
- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la dernière capacité de l'Altisaure du zénith essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si c'est une cible légale mais que l'Altisaure du zénith n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout (peut-être parce qu'il est déjà mort à force de se battre), la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Amalgame voleur

{5} {B} {B}

Créature : grand singe et serpent

6/7

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous manifestez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. (*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.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt, son propriétaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Vos adversaires ne peuvent pas regarder la carte qu'ils possèdent que vous avez manifestée.

- Si une créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt en même temps que votre total de points de vie devient 0 ou moins, vous perdez la partie avant que la dernière capacité de l'Amalgame voleur puisse vous sauver.
- Si une créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas meurt en même temps que son propriétaire quitte la partie, la dernière capacité de l'Amalgame voleur se déclenche. Aucun joueur ne perd 2 points de vie, mais vous gagnez 2 points de vie.
- Dans la variante Commander, vous pouvez produire du mana n'appartenant pas à l'identité couleur de votre commandement si un effet vous permet de produire du mana de cette couleur de mana ou du mana de la couleur de votre choix, même si ces symboles ne peuvent pas apparaître sur les cartes de votre deck. Vous pouvez retourner face visible une carte de créature manifestée de cette manière si elle n'est pas des mêmes couleurs que votre commandant.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les créatures que vous avez manifestées avec la capacité déclenchée de l'Amalgame voleur sont exilées.

Anje Falkenrath

{1} {B} {R}

Créature légendaire : vampire

1/3

Célérité

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, si elle a la folie, dégagez Anje Falkenrath.

- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût de la capacité activée d'Anje, vous piocherez une carte en dernier. Vous pouvez dégager Anje avant ou après que vous choisissiez si vous lancez la carte défaussée, et pas après avoir choisi de la lancer mais avant qu'elle ne se résolve.

Archifielleux de rancune

{5} {B} {B}

Créature : démon

6/6

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à l'Archifielleux de rancune, le contrôleur de cette source perd autant de points de vie à moins qu'il ne sacrifie autant de permanents.

Folie {3} {B} {B} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- La capacité déclenchée de l'Archifielleux de rancune se déclenche même s'il subit des blessures mortelles. Par exemple, si l'Archifielleux de rancune bloque une créature 7/7, sa capacité se déclenche quand les blessures de combat sont attribuées et le joueur attaquant sacrifie sept permanents ou perd 7 points de vie.
- Le contrôleur de la source doit soit sacrifier des permanents soit perdre des points de vie. Il ne peut pas choisir de sacrifier quelques permanents et perdre quelques points de vie.
- Si le joueur ne contrôle pas suffisamment de permanents à sacrifier, il doit perdre des points de vie.

- Le joueur peut toujours choisir de ne pas sacrifier de permanents, même si cela lui fera perdre plus de points de vie qu'il n'en a ou si un effet (comme celui de l'Emperion de platine) indique qu'il ne peut pas perdre de points de vie.
- Le joueur qui perd des points de vie ou des permanents est le joueur qui contrôle la source au moment où la capacité déclenchée de l'Archifielleux de rancune se résout. Dans quelques cas rares, il se peut que ce ne soit pas le même joueur qui contrôlait la source au moment où elle a infligé les blessures. Si la source n'est plus dans la zone où elle était au moment où elle a infligé les blessures, les dernières informations connues de la source sont utilisées pour déterminer qui la contrôlait.

Artisan damné

{2} {W}

Créature : humain et artificier

1/1

Les sculptures que vous contrôlez ne peuvent ni attaquer ni bloquer.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact incolore Sculpture avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de sculptures que vous contrôlez. »

- Un jeton Sculpture se compte lui-même, donc il sera au moins 1/1.
- Sculpture est un type de créature, pas un type d'artefact.
- Une fois que l'Artisan damné a quitté le champ de bataille, vos sculptures peuvent attaquer et bloquer.

Atla Palani, marraine des nids

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

Créature légendaire : humain et shaman

2/3

{2}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 verte Œuf avec le défenseur.

À chaque fois qu'un œuf que vous contrôlez meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si Atla Palani meurt en même temps qu'au moins un œuf que vous contrôlez, sa dernière capacité se déclenche pour chacun de ces œufs.
- S'il n'y a aucune carte de créature dans votre bibliothèque au moment où la dernière capacité d'Atla Palani se résout, vous révéléz votre bibliothèque puis vous la remettez dans un ordre aléatoire.

Autogénérateur renforcé

{4}

Artefact

L'Autogénérateur renforcé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur

l'Autogénérateur renforcé. Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs « charge » sur l'Autogénérateur renforcé.

- La capacité activée de l'Autogénérateur renforcé est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Avare aux ossements

{4} {B}

Créature : zombie et sorcier

4/4

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de terrain, ajoutez {B} {B}.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte non-créature non-terrain, piochez une carte.

- Les capacités de l'Avare aux ossements sont des capacités déclenchées, pas des capacités activées. Elle ne vous permettent pas de vous défausser d'une carte à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d'un autre moyen de vous défausser d'une carte.
- La deuxième capacité de l'Avare aux ossements n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre. Notamment, cela veut dire que vous ne pouvez pas payer un coût de « {2}, défaussez-vous d'une carte » en vous défaussant d'une carte de terrain et en utilisant les {B} {B} produits pour payer {2}.
- Si vous vous défaussez d'une carte comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité, la capacité déclenchée de l'Avare aux ossements se résout avant ce sort ou cette capacité mais après que vous avez choisi ses cibles. Si vous vous défaussez d'une carte pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, la capacité déclenchée se résout après la fin de la résolution de ce sort ou de cette capacité.

Belligérance de Ghired

{X} {R} {R}

Rituel

La Belligérance de Ghired inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées. À chaque fois qu'une créature ayant subi des blessures de cette manière meurt ce tour-ci, peuplez. (*Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.*)

- Vous choisissez comment les blessures seront réparties au moment où vous lancez la Belligérance de Ghired. Chaque créature ciblée doit se voir attribuer au moins 1 blessure.

- Si une créature ciblée devient une cible illégale en réponse à la Belligérance de Ghired, les blessures qui auraient été infligées à cette créature sont perdues. Elles ne peuvent pas être infligées à une autre cible légale à la place.
- La capacité déclenchée à retardement se déclenchera si une créature blessée par la Belligérance de Ghired meurt ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

Chaînes, adepte des cauchemars

{2} {B} {R}

Créature légendaire : humain et mignon

3/2

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez lancer une carte de créature depuis votre cimetière ce tour-ci.

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

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

- Vous ne choisissez pas une carte de créature à la lancer pendant l'activation ou la résolution de la première capacité de Chaînes. La capacité vous donne la permission de lancer une carte de créature depuis votre cimetière plus tard pendant le tour.
- La première capacité de Chaînes ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte de créature. Normalement, vous ne pouvez la lancer que pendant votre tour quand la pile est vide, mais si la carte de créature a le flash, vous pouvez la lancer à d'autres moments.
- Si vous activez la première capacité de Chaînes plusieurs fois pendant un tour d'une manière quelconque (par exemple parce que Chaînes a quitté le champ de bataille et y a été renvoyé), vous pouvez lancer une carte de créature pour chaque permission de la capacité. De même, si un autre effet vous autorise à lancer une carte de créature depuis votre cimetière, vous pouvez utiliser cette permission et utiliser ensuite la permission de Chaînes pour lancer une autre carte de créature.
- La dernière capacité de Chaînes se déclenche si la créature qui arrive sur le champ de bataille a été lancée depuis une autre zone que votre main, ou si elle n'a pas été lancée du tout et qu'elle arrive sur le champ de bataille d'où qu'elle vienne (y compris votre main).
- La dernière capacité de Chaînes se déclenche si Chaînes arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancé depuis votre main.

Chant de l'Âme du monde

{4} {W} {W}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort, peuplez. *(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- La capacité du Chant de l'Âme du monde 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.

Croc-de-givre d'Ohran

{3} {G} {G}

Créature neigeuse : serpent

2/6

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- « Neigeux » est un super-type, pas un type de carte. Le mot n'a aucune signification de règle ou fonction en lui-même, mais d'autres cartes et capacités peuvent y faire référence.
- Si au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat aux joueurs en même temps que des blessures mortelles sont infligées au Croc-de-givre d'Ohran, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.

Décréation cauchemardesque

{3} {B} {B}

Rituel

Choisissez l'un —

- Exilez chaque créature de force supérieure au nombre de cartes dans votre main.
- Exilez chaque créature de force inférieure au nombre de cartes dans votre main.

- Comme la Décréation cauchemardesque est sur la pile au moment de sa résolution, elle ne sera pas comptée parmi les cartes de votre main.
- La force des créatures et le nombre de cartes dans votre main sont uniquement vérifiés au moment où la Décréation cauchemardesque se résout. Les joueurs peuvent répondre au sort sachant le mode choisi pour essayer de sauver ou de condamner une créature.

Dévastateur d'Anje

{2} {R}

Créature : vampire et berserker

3/3

Le Dévastateur d'Anje attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois que le Dévastateur d'Anje attaque, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

Folie {1} {R} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Si le Dévastateur d'Anje ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Vous piochez trois cartes pendant la résolution de la capacité déclenchée, même si vous ne vous êtes défaussé d'aucune carte.

- Si des cartes dont vous vous êtes défaussé ont la folie, vous choisirez si vous les lancez après avoir pioché trois cartes.

Diabes du feu dévastateur

{3} {R}

Créature : diable

4/2

Quand les Diabes du feu dévastateur arrivent sur le champ de bataille et au début de votre entretien, choisissez un joueur au hasard. Ce joueur exile une carte d'éphémère ou de rituel depuis son cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Vous choisissez un joueur au hasard et il exile une carte pendant que la capacité déclenchée se résout. Aucun joueur ne peut agir entre les deux, ou entre le moment où la carte est exilée et le moment où vous la copiez et la lancez.
- Le joueur choisi choisit quelle carte exiler de son cimetière.
- Si le joueur choisi n'a pas de cartes d'éphémère ou de rituel dans son cimetière, la capacité des Diabes du feu dévastateur ne fait rien. Vous ne choisissez pas un joueur différent.
- La copie de la carte est créée en exil et lancée depuis l'exil, pas depuis un cimetière.
- Vous ne pouvez lancer la copie qu'au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment-là (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), la copie cesse d'exister. Vous ne pouvez pas la lancer plus tard.
- Vous pouvez lancer la copie pendant la résolution de la capacité déclenchée si c'est un rituel, sans vous préoccuper de qui c'est le tour ni de la phase actuelle.
- 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.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Chute considérable, vous devez les payer pour la lancer.

Don de destin

{4} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a le contact mortel et l'indestructible.

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

Au moment où le Don de destin est retourné face visible, vous pouvez l'attacher à une créature.

- Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois le coût de mue du Don de destin.

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous annoncez que vous retournez le Don de destin face visible et le moment où il est attaché à la créature choisie.
- S'il n'y a aucune créature à laquelle attacher légalement le Don de destin au moment où vous le retournez face visible, ou si vous choisissez de ne pas l'attacher à une créature, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Ceci ne cible pas la créature que le Don de destin enchante. Par conséquent, une créature adverse avec la défense talismanique ou une créature avec le linceul peut être choisie de cette manière. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura. Par conséquent, une créature avec la protection contre le noir ne peut pas être choisie de cette manière.

Elsha de l'Infini

{2} {U} {R} {W}

Créature légendaire : djinn et moine

3/3

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

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

Vous pouvez lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte non-créature, non-terrain, et vous pouvez la lancer comme si elle avait le flash.

- Elsha vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé depuis votre bibliothèque y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.
- Si un autre effet vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque, vous pouvez la lancer comme si elle avait le flash même si c'est une carte de créature.

Embraser l'avenir

{3} {R}

Rituel

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez jouer des cartes de cette manière sans payer leur coût de mana.

Flashback {7} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*)

Exilez-la ensuite.

- Si vous ne jouez pas certaines ou toutes les cartes exilées, ces cartes restent en exil.
- Embraser l'avenir ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si vous lancez Embraser l'avenir depuis n'importe quelle zone autre qu'un cimetière, vous devez payer le coût de mana ou un coût alternatif pour chaque sort lancé de cette manière. Si vous lancez Embraser l'avenir depuis un cimetière, vous pouvez choisir de lancer chaque sort pour son coût de mana, un coût alternatif, ou sans payer son coût de mana.
- 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.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs et ne pas payer ce coût. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de la Chute considérable, vous devez les payer pour la lancer.

Enlèvement dans la misère

{1} {B}

Rituel

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un enchantement.

- Au moment où l'Enlèvement dans la misère se résout, d'abord le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une créature ou un enchantement qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.
- Vos adversaires choisissent quoi sacrifier parmi les créatures et les planeswalkers qu'ils contrôlent. Cela signifie que vous ne décidez pas quel type de permanent un joueur sacrifie, et un joueur ne peut pas choisir de sacrifier un enchantement s'il n'en contrôle aucun.

Éponge de pensées

{3} {U}

Créature : éponge

1/1

Flash

L'Éponge de pensées arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au plus grand nombre de cartes qu'un adversaire a piochées ce tour-ci.

Quand l'Éponge de pensées meurt, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

- L'Éponge de pensées vérifie combien de cartes ont été piochées par des adversaires ce tour-ci, même les adversaires qui ont quitté la partie. Le plus grand nombre pioché par un seul adversaire correspond au nombre de marqueurs +1/+1 avec lesquels elle arrive sur le champ de bataille.
- L'Éponge de pensées vérifie le nombre total de cartes piochées par chaque adversaire, pas combien ont été piochées à cause d'une seule instruction.

- Utilisez la force de l'Éponge de pensées au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes piocher pour sa dernière capacité. Si ce nombre est négatif, vous ne piochez ni ne vous défaussez d'aucune carte.
- L'Éponge de pensées gagne des marqueurs +1/+1 au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Elle n'est pas sur le champ de bataille avant l'application de son effet de remplacement.

Épouvanculteur

{4}

Créature-artefact : épouvantail

1/4

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un —

- Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.
- Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

- La capacité de l'Épouvanculteur est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de l'engager à chaque fois que vous le désirez ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.
- Si l'Épouvanculteur devient engagé pendant le lancement d'un sort ou l'activation d'une capacité, ce sort ou cette capacité se résout après la résolution de la capacité déclenchée de l'Épouvanculteur.
- Aucun des modes de la capacité de l'Épouvanculteur ne compte comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour, et même si ce n'est pas votre tour.

Escouflenfer des vents contraires

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que l'Escouflenfer des vents contraires attaque, chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

- Seules les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière au moment où la capacité déclenchée de l'Escouflenfer des vents contraires se résout acquièrent le flashback. Les cartes d'éphémère et de rituel qui sont mises dans votre cimetière plus tard dans le tour n'acquièrent pas le flashback.
- Une fois que l'Escouflenfer des vents contraires a attaqué, sa capacité se résout et donne le flashback aux cartes appropriées même si l'Escouflenfer des vents contraires quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité ou après sa résolution mais avant que vous ne lanciez les sorts.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana de cette manière, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût.
- Si une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière a déjà le flashback, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre capacité de flashback pour la lancer depuis votre cimetière.

- Vous pouvez payer tout coût supplémentaire du sort, comme les coûts de kick. Vous devez payer les coûts supplémentaires obligatoires du sort, comme celui de la Chute considérable.
- Pour les cartes doubles, le coût de flashback à payer est déterminé par la moitié que vous lancez.

Eulogiste de Selesnya

{2} {G}

Créature : centaure et druide

3/3

{2} {G} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière, puis peuplez. *(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- Vous ne pouvez pas activer la capacité de l'Eulogiste de Selesnya sans carte de créature ciblée dans un cimetière.
- Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de l'Eulogiste de Selesnya essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne peuplerez pas.

Extorqueur des quais

{1} {R}

Créature : goblin et pirate

1/2

Quand l'Extorqueur des quais arrive sur le champ de bataille, créez X jetons Trésor, X étant le nombre d'artefacts et d'enchantelements que vos adversaires contrôlent. *(Les jetons Trésor sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si un adversaire contrôle un artefact qui est aussi un enchantement, ce permanent n'est compté qu'une seule fois par la capacité de l'Extorqueur des quais.

Floraison totale

{X} {X} {G}

Rituel

Peuplez X fois. *(Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez. Faites-le X fois.)*

- Les jetons arrivent sur le champ de bataille séparément.
- À chaque fois que vous peuplez, vous pouvez choisir n'importe quel jeton de créature que vous contrôlez pour le copier. Vous n'êtes pas obligé de créer X jetons qui sont tous des copies du même jeton de créature.
- Les capacités qui se déclenchent pendant que vous peuplez ne sont pas mises sur la pile tant que vous n'avez pas peuplé X fois.
- Si X est 0, vous ne peuplez pas du tout.

Gerrard, héros de l'Aquilon

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

Initiative

Quand Gerrard, héros de l'Aquilon meurt, exilez-le et renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact et de créature de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.

- La capacité déclenchée de Gerrard renvoie les cartes d'artefact et de créature même si Gerrard quitte votre cimetière avant que vous ne puissiez l'exiler.
- La capacité déclenchée de Gerrard renvoie les cartes d'artefact et de créature même si elles ont été mises dans votre cimetière pendant que Gerrard n'était pas sur le champ de bataille, tant qu'elles y ont été mises ce tour-ci.
- Si Gerrard est votre commandant, vous pouvez l'exiler dans la zone de commandement depuis votre cimetière. Vous renvoyez quand même vos cartes d'artefact et de créature.
- Les sorts de permanent qui ont été contrecarrés plus tôt pendant le tour ne sont jamais arrivés sur le champ de bataille. Par conséquent, ils ne seront pas renvoyés par la capacité de Gerrard.

Ghired, exilé du Conclave

{2} {R} {G} {W}

Créature légendaire : humain et shaman

2/5

Quand Ghired, exilé du Conclave arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

À chaque fois que Ghired attaque, peuplez. Le jeton arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. *(Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton créé attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que Ghired attaque.
 - Bien que le jeton soit une créature attaquante, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
 - Les effets qui disent que le jeton ne peut pas attaquer (comme celui de l'Artisan damné ou si vous copiez un jeton avec le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas le jeton que vous peuplez d'arriver sur le champ de bataille, attaquant.
 - Dans quelques cas rares, vous pouvez copier un jeton de créature qui n'est normalement pas une créature. Ce jeton arrive sur le champ de bataille comme un permanent non-créature. Il sera engagé mais ne sera pas attaquant.
-

Grêvën, capitaine du Prédateur
{3} {B} {R}
Créature légendaire : humain et guerrier
5/5

Menace

Grêvën, capitaine du Prédateur gagne +X/+0, X étant le nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci. À chaque fois que Grêvën attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature et vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

- Un joueur perd des points de vie s'il subit des blessures ou s'il paie des points de vie.
- Grêvën vérifie le nombre de points de vie que vous avez perdu, pas de combien de points votre total de points de vie a changé. Si vous avez perdu 4 points de vie et que vous avez aussi gagné 6 points de vie, vous avez toujours perdu 4 points de vie et Grêvën gagne +4/+0.
- La force et l'endurance de la créature sacrifiée sont déterminées par ses dernières informations connues avant qu'elle ne quitte le champ de bataille.
- Vous sacrifiez une créature (ou choisissez de ne pas le faire), vous piochez des cartes et vous perdez des points de vie pendant que la capacité déclenchée de Grêvën se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Grismold, le semeur d'effroi
{1} {B} {G}
Créature légendaire : troll et shaman
3/3

Piétinement

Au début de votre étape de fin, chaque joueur crée un jeton de créature 1/1 verte Plante.

À chaque fois qu'un jeton de créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Grismold, le semeur d'effroi.

- Chaque jeton Plante est possédé par le joueur qui l'a créé. Vous ne les possédez pas tous.
- Si Grismold subit des blessures mortelles en même temps qu'un jeton de créature, Grismold ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
- Dans une partie multijoueurs, si un jeton de créature meurt en même temps que son contrôleur perd la partie, la dernière capacité de Grismold se déclenche.

Idole de l'oubli

{2}

Artefact

{T} : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

- Vous pouvez activer la première capacité de l'Idole de l'oubli même si le jeton que vous avez créé a été créé avant l'arrivée sur le champ de bataille de l'Idole de l'oubli ou si le jeton a quitté le champ de bataille.

Insigne de commandant

{2} {W} {W}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

- L'Insigne de commandant compte chaque fois que vous avez lancé votre commandant, même les fois où il a été contrecarré ou quand votre sort de commandant est encore sur la pile.
- Certaines cartes d'autres extensions ayant le mot-clé partenariat peuvent vous permettre d'avoir plus d'un commandant. Si c'est le cas, l'Insigne de commandant compte le nombre total de fois où vous avez lancé chacun de vos commandants.

K'rrik, fils de Yaugzebul

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Créature légendaire : horreur et mignon

2/2

({b/p} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Lien de vie

Pour chaque {B} dans un coût, vous pouvez payer

2 points de vie à la place de payer ce mana.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un marqueur +1/+1 sur K'rrik, fils de Yaugzebul.

- La capacité de K'rrik ne modifie pas et ne réduit pas les coûts que vous payez. Elle change uniquement la manière dont vous pouvez payer ces coûts.
- Vous ne pouvez pas payer 2 points de vie pour payer le mana générique des coûts que vous payez, même si un effet indique que vous devez dépenser du mana noir pour payer ce mana générique.
- Si un coût contient un symbole de mana qui peut être payé de plusieurs manières, comme {b/r}, {b/p} ou {2/b}, vous choisissez comment le payer avant de le faire. Si vous choisissez de payer {B} de cette manière, la capacité de K'rrik vous permet de payer des points de vie à la place de payer ce mana.
- La capacité de K'rrik vous permet de payer 2 points de vie pour {B} dans n'importe quel coût que vous payez, y compris les coûts de lancement, les coûts d'activation et même les coûts des actions spéciales (comme la mue). À chaque fois que vous payez du mana, c'est un coût.
- La dernière capacité de K'rrik se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Lame assoiffée de sang

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0 et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La Lame assoiffée de sang n'a pas de capacité d'équipement. Il n'y a normalement aucune manière de l'attacher à votre propre créature, mais certaines combinaisons d'autres cartes rendent cela possible.
- Vous contrôlez toujours la Lame assoiffée de sang tant qu'elle est équipée à une créature adverse. Vous pouvez la déplacer à tout moment où vous pourriez lancer un rituel ; le contrôleur de la créature équipée ne peut pas le faire.
- Si la créature équipée 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, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur de la Lame assoiffée de sang si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou le joueur qui contrôle la Lame assoiffée de sang.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. Elle reste incitée tant qu'elle est équipée de la Lame assoiffée de sang.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Machine d'éons

{5}

Artefact

La Machine d'éons arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, exiliez la Machine d'éons : Inversez l'ordre du tour de la partie. *(Par exemple, si la partie s'est déroulée dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, elle se déroule maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.)*

- Cet effet inverse l'ordre du tour des joueurs établi au début de la partie. Tant que l'ordre est inversé, tout ce qui s'intéresse à cet ordre (comme l'ordre dans lequel les choix sont faits) utilise le nouvel ordre.
- Si l'ordre du tour de la partie est à nouveau inversé, il revient à l'ordre du tour par défaut établi au début de la partie.
- Si l'ordre du tour est inversé pendant un tour supplémentaire, le prochain tour non supplémentaire sera joué par le joueur suivant dans l'ordre du tour à partir du dernier joueur qui a joué un tour non-supplémentaire. L'ordre de tout tour supplémentaire en attente n'est pas affecté.

- Si l'ordre du tour est inversé pendant une partie à deux joueurs, ou pendant une partie multijoueurs dans laquelle il ne reste que deux joueurs, cela n'a aucun effet notable sur la partie.

Malédiction de la sagesse des imbéciles

{4} {B} {B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté pioche une carte, il perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Folie {3} {B} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Si vous devenez enchanté par votre propre Malédiction de la sagesse des imbéciles, vous perdez 2 points de vie et gagnez 2 points de vie à chaque fois que vous piochez une carte. Vous ne perdez pas la partie si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 entre ces événements.
- Une fois que le joueur enchanté a pioché au moins une carte, il perd toujours des points de vie (et vous en gagnez toujours) même si la Malédiction de la sagesse des imbéciles quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée.

Mandat de paix

{1} {W}

Éphémère

Ne lancez ce sort que pendant le combat.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Terminez la phase de combat. *(Retirez tous les attaquants et tous les bloqueurs du combat. Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris ce sort.)*

- Si un effet vous autorise ou vous instruit de lancer le Mandat de paix en dehors d'une phase de combat, vous ne pouvez pas le faire. Sa restriction a la priorité sur cette autorisation. De même, une fois que le Mandat de paix s'est résolu, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts, même si un autre effet autorise ou instruit l'un d'entre eux de lancer un sort.
- Le Mandat de paix n'empêche pas un joueur de lancer des sorts en réponse au Mandat de paix avant sa résolution.
- Vos adversaires peuvent toujours activer des capacités, y compris celles des cartes de leur main (comme les capacités de recyclage), et ils peuvent toujours jouer des terrains.
- Terminer la phase de combat de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l'ordre suivant : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut aussi les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) Les actions basées sur l'état sont vérifiées. Aucun joueur n'obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. 3) La phase et l'étape en cours se terminent. La partie avance directement à la deuxième phase principale. Au moment où cela se produit, toutes les créatures attaquantes et bloqueuses sont retirées du combat et les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » expirent.

- Dans le cas rare où la deuxième phase principale est passée, la partie avance à l'étape de fin de la phase de fin. Si cette étape est aussi passée, la partie avance directement à l'étape de nettoyage du tour. L'étape de nettoyage ne peut pas être passée.
- Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile après que la partie a avancé à la phase ou l'étape appropriée.
- Les capacités déclenchées « à la fin du combat » n'ont pas l'occasion de se déclencher pendant ce combat parce que l'étape de fin de combat est ignorée.
- Même si les autres sorts et capacités qui sont exilés n'ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.

Marisi, briseur de l'annelure

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

Créature légendaire : chat et guerrier

5/4

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, incitez chaque créature que ce joueur contrôle. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Si un effet autorise ou instruit un adversaire de lancer un sort pendant une phase de combat, il ne peut pas le faire. La restriction de Marisi a la priorité sur cette autorisation.
- Les adversaires peuvent toujours activer des capacités pendant le combat.
- Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de la deuxième capacité de Marisi ne seront pas incitées.
- Les créatures incitées restent incitées même si Marisi quitte le champ de bataille avant votre prochain tour.
- Si une créature incitée 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, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou le joueur qui l'a incitée.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur acquiert le contrôle de cette créature avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible et continuer à suivre les restrictions.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.

- Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la deuxième capacité de Marisi mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû débuter. Elle n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

Meneuse de geists de Thalia

{2} {W}

Créature : humain et clerc

3/1

Lien de vie

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Sacrifiez un esprit : La Meneuse de geists de Thalia acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de la Meneuse de geists de Thalia 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.
- Vous pouvez sacrifier n'importe quel esprit que vous contrôlez pour activer la dernière capacité de la Meneuse de geists de Thalia, pas uniquement les jetons Esprit qu'elle a créés.

Mirage de haine

{3} {R}

Rituel

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

- Si l'une des deux créatures ciblées devient illégale, vous créez un jeton qui est une copie de celle qui est toujours une cible légale. Vous ne créez pas deux jetons.
- Chaque jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Chaque jeton acquiert la célérité après qu'il a été créé. Si quelque chose copie un de ces jetons, la copie n'aura pas la célérité, et vous ne l'exilerez pas au début de la prochaine étape de fin.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée 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 la créature copiée copie autre chose (par exemple, si Wöhlrajh, le voleur de forme se fait voler sa propre forme par le Mirage de haine), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.

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

Monstruosité tectonique

{5} {R} {R}

Créature : monstruosité

8/5

Célérité

À chaque fois que la Monstruosité tectonique attaque, chaque joueur qui contrôle le plus de terrains sacrifie deux terrains.

- Le ou les joueurs qui sacrifient des terrains sont déterminés uniquement au moment où la capacité déclenchée de la Monstruosité tectonique commence à se résoudre.
- Si plus d'un joueur contrôle le plus de terrains, chacun de ces joueurs sacrifie deux terrains. Si tout le monde contrôle le même nombre de terrains, tout le monde sacrifie deux terrains.
- Si plus d'un joueur doit sacrifier des terrains au moment où la capacité déclenchée de la Monstruosité tectonique se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit deux terrains qu'il contrôle (s'il contrôle le plus de terrains), puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même s'il contrôle le plus de terrains, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les terrains choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.

Mur d'identité volée

{3} {U}

Créature : changeforme et mur

0/0

Vous pouvez faire que le Mur d'identité volée arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un mur en plus de ses autres types et qu'il a le défenseur. Quand vous faites ainsi, engagez la créature copiée et elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez le Mur d'identité volée.

- Le Mur d'identité volée copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le Mur d'identité volée copie une créature qui n'est normalement pas une créature (comme le Mutecaveau), le permanent copié sera engagé et restera engagé même quand il n'est plus une créature tant que vous contrôlez le Mur d'identité volée.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Mur d'identité volée), le Mur d'identité volée arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie a copié.

- Si la créature choisie est un jeton, le Mur d'identité volée copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Le Mur d'identité volée ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Mur d'identité volée arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Si le Mur d'identité volée arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Une fois que le Mur d'identité volée est arrivé sur le champ de bataille et a volé l'identité d'une créature, les joueurs peuvent agir avant que la créature ne soit engagée.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle du Mur d'identité volée, son effet qui maintenait la créature engagée expire. Il n'empêche plus la créature de se dégager, même si vous acquérez à nouveau le contrôle du Mur d'identité volée.
- Le Mur d'identité volée peut copier une créature engagée. La créature reste simplement engagée et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez le Mur d'identité volée.
- Si le Mur d'identité volée quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, la créature copiée est engagée, mais elle se dégage normalement.

Museleuse de Kadina

{1}{U}

Créature : naga et sorcier

2/1

Quand la Museleuse de Kadina est retournée face visible, contrecarrez toutes les capacités que vos adversaires contrôlent.

Mégamue {1}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- La Museleuse de Kadina contrecarre uniquement les capacités déclenchées et activées qui sont déjà sur la pile. Elle n'empêche pas l'activation ou le déclenchement des capacités plus tard dans le tour, et elle n'a aucun effet sur les capacités statiques.
- La Museleuse de Kadina ne peut pas contrecarrer une capacité de mana activée ou déclenchée. Une capacité de mana activée ajoute du mana à la réserve d'un joueur au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée ajoute du mana à la réserve d'un joueur et se déclenche à l'activation d'une capacité de mana.
- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Notez que retourner une créature face visible n'est pas une capacité activée.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme la capacité de folie pour lancer une carte exilée) sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.

- Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être contrecarrées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être contrecarrées.
- Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui s'est déclenchée au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.

Pendentif de prospérité

{3}

Artefact

Le Pendentif de prospérité arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.

{2}, {T} : Piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Le propriétaire du Pendentif de prospérité pioche une carte, puis ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis sa main.

- L'effet du Pendentif de prospérité ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour, et même si ce n'est pas votre tour.
- Si vous contrôlez votre propre Pendentif de prospérité et que vous activez sa dernière capacité, vous piochez une carte, puis vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille. Vous piochez ensuite une deuxième carte, puis vous pouvez à nouveau mettre une carte de terrain sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Pendentif de prospérité quitte la partie, le Pendentif de prospérité quitte la partie avec lui. Si le contrôleur du Pendentif de prospérité quitte la partie, le Pendentif de prospérité est exilé (en supposant que ce joueur n'était pas également le propriétaire du Pendentif de prospérité).

Phénix du feu du ciel

{2} {R} {R}

Créature : phénix

3/3

Vol, célérité

Quand vous lancez votre commandant, renvoyez sur le champ de bataille le Phénix du feu du ciel depuis votre cimetière.

- La capacité déclenchée du Phénix du feu du ciel se résout avant le sort de commandant qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort de commandant est contrecarré.

Pramikon, rempart du ciel

{U} {R} {W}

Créature légendaire : mur

1/5

Vol, défenseur

Au moment où Pramikon, rempart du ciel arrive sur le champ de bataille, choisissez gauche ou droite.

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

- Si deux Pramikon sur le champ de bataille ne sont pas d'accord sur la direction dans laquelle les joueurs doivent attaquer, les joueurs ne peuvent pas attaquer du tout.
- Si aucun choix n'a été fait pour Pramikon (peut-être parce qu'il s'agit en fait de Wöhlrajh, le voleur de forme dans un déguisement particulièrement efficace), sa dernière capacité n'a pas d'effet.
- Dans une partie multijoueurs, les joueurs peuvent utiliser toute méthode acceptée par tous les joueurs pour déterminer l'ordre d'attribution des sièges après qu'ils ont choisi leurs decks mais avant le début de la partie. Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord (peut-être parce qu'ils s'inquiètent de savoir qui sera l'adversaire le plus proche de Pramikon), les places des joueurs doivent être attribuées aléatoirement.

Rapetissement en masse

{1} {U}

Rituel

Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que le joueur ciblé contrôle ont une force et une endurance de base de 1/1.

Flashback {3} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Le Rapetissement en masse remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de cette capacité remplacera cet effet.
 - Les effets qui augmentent ou réduisent la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'appliqueront à cette créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
 - Le Rapetissement en masse cible le joueur, pas ses créatures. Une créature avec la défense talismanique ou la protection contre le bleu peut être affaiblie de cette manière.
 - Le Rapetissement en masse n'affecte que les créatures que le joueur ciblé contrôle au moment où il se résout. Les créatures qu'il commence à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas 1/1.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées à la fin du tour, les blessures non mortelles infligées à une créature que le joueur ciblé contrôle peuvent devenir mortelles une fois que son endurance de base devient 1.
 - Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution du Rapetissement en masse mais avant le début de votre tour suivant, son effet dure jusqu'au moment où votre prochain tour aurait dû commencer. Il n'expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.
-

Rayami, première à tomber

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

Créature légendaire : vampire

5/4

Si une créature non-jeton devait mourir, exilez cette carte avec un marqueur « sang » sur elle à la place.

Tant qu'une carte de créature exilée avec un marqueur « sang » sur elle a le vol, Rayami, première à tomber a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement et la vigilance.

- Rayami regarde toutes les cartes de créature exilées avec un marqueur « sang », pas seulement les créatures exilées avec cette capacité. Elle regarde même celles qui ont été exilées par une capacité de Rayami, première à tomber d'un autre joueur.
- Si une créature non-jeton qui n'est normalement pas une créature (par exemple un véhicule) devait mourir, Rayami l'exile avec un marqueur « sang » sur elle, mais Rayami ne gagnera aucune de ses capacités.
- Si une carte de créature exilée a au moins une variante des mots-clés listés (par exemple protection contre le noir ou défense talismanique contre le blanc), Rayami acquiert ces variantes spécifiques.
- Si une carte de créature exilée a l'un des mots-clés listés seulement si certaines conditions sont remplies, la capacité accordant ce mot-clé ne s'applique pas tant que la carte est en exil. Rayami n'acquiert pas cette capacité de cette carte-là.
- Les créatures non-jeton qui devaient mourir en même temps que Rayami quitte le champ de bataille sont exilées avec des marqueurs « sang » sur elles.
- Si plusieurs effets de remplacement essaient de changer l'endroit où une créature mourante devait aller, le contrôleur de la créature en choisit un qui s'applique. Si l'effet de Rayami n'exile pas la créature, elle n'aura pas de marqueur « sang » sur elle, même si un autre effet l'exile. N'oubliez pas que l'effet qui autorise un joueur à épargner la mort à son commandant est un effet de remplacement.

Réappropriation de Sevinne

{2} {W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez copier ce sort et choisir une nouvelle cible pour la copie.

Flashback {4} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où la Réappropriation de Sevinne essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne le copiez pas si vous le lancez depuis un cimetière.

- La copie créée par la Réappropriation de Sevinne est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie n'a pas été lancée depuis un cimetière, donc elle ne crée pas une autre copie d'elle-même.
- Si vous lancez la Réappropriation de Sevinne depuis votre cimetière, toutes les capacités qui se déclenchent au moment où la carte de permanent est renvoyée sur le champ de bataille se résolvent avant la copie de la Réappropriation de Sevinne mais après le choix des nouvelles cibles de la copie.

Route du retour

{G}{G}

Rituel

Choisissez l'un —

- Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

Union {2} (*Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.*)

- La « taxe de commandant » augmente en fonction du nombre de fois qu'un commandant a été lancé depuis la zone de commandement. Lancer un commandant depuis votre main ne nécessite pas ce coût supplémentaire, et n'augmente pas le coût à payer la prochaine fois que vous lancerez ce commandant depuis la zone de commandement.
- Si votre commandant n'est pas dans la zone de commandement (ou si vous ne jouez pas à la variante Commander), le deuxième mode de la Route du retour ne fait rien.
- Certaines cartes d'autres extensions ayant le mot-clé partenariat peuvent vous permettre d'avoir plus d'un commandant. Si vous avez deux commandants dans la zone de commandement, le deuxième mode de la Route du retour met celui de votre choix dans votre main, pas les deux.

Sanctuaire de l'éternité

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Renvoyez le commandant ciblé que vous possédez depuis le champ de bataille dans votre main.

N'activez cette capacité que pendant votre tour.

- La « taxe de commandant » augmente en fonction du nombre de fois qu'un commandant a été lancé depuis la zone de commandement. Lancer un commandant depuis votre main ne nécessite pas ce coût supplémentaire, et n'augmente pas le coût à payer la prochaine fois que vous lancerez ce commandant depuis la zone de commandement.
- Si votre commandant n'est pas sur le champ de bataille (ou si vous ne jouez pas à la variante Commander), la deuxième capacité du Sanctuaire de l'éternité ne fait rien.

Sauveteuse à flanc de falaise

{1} {W}

Créature : kor et soldat

2/2

Vigilance

{T}, sacrifiez la Sauveteuse à flanc de falaise : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre chacun de vos adversaires jusqu'à la fin du tour.

(Il ne peut pas être bloqué, ciblé, blessé, enchanté ou équipé par une source contrôlée par ces joueurs.)

- Les joueurs contre lesquels le permanent ciblé a la protection sont déterminés au moment où la capacité de la Sauveteuse à flanc de falaise se résout. Si un adversaire acquiert le contrôle de ce permanent plus tard dans le tour d'une manière quelconque, il a toujours la protection contre vos adversaires, y compris son nouveau contrôleur.
- La protection contre un joueur signifie que le permanent a la protection contre chaque objet contrôlé par ce joueur. Si un objet n'a aucun contrôleur (par exemple une carte dans un cimetière), son propriétaire est considéré comme son contrôleur dans ce cas.

Sevinne, le Chronoclysm

{2} {U} {R} {W}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Sevinne, le Chronoclysm.

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière à chaque tour, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière avant que Sevinne n'arrive sur le champ de bataille pendant le même tour, sa dernière capacité ne se déclenche pas ce tour-ci.
- La capacité de Sevinne peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de Sevinne a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.

- La copie créée par la capacité de Sevinne est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. Les effets de ce sort qui s'appliquent uniquement s'il a été lancé depuis un cimetière ne s'appliquent pas.

Substitution soudaine

{2} {U} {U}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Échangez le contrôle d'un sort non-créature ciblé contre celui d'une créature ciblée. Le contrôleur du sort peut ensuite lui choisir de nouvelles cibles.

- Pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile, les joueurs peuvent effectuer des actions spéciales, comme retourner face visible un permanent face cachée.
- Une capacité de mana est une capacité qui produit du mana, pas une capacité qui coûte du mana.
- Si le sort ciblé ou la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Substitution soudaine se résout, l'échange n'aura pas lieu. Si les deux cibles sont légales mais qu'elles sont contrôlées par le même joueur, l'échange n'aura pas lieu.
- Si l'échange n'a pas lieu mais que le sort est toujours une cible légale, son contrôleur peut lui choisir de nouvelles cibles.
- Le sort non-créature est encore sur la pile après l'échange du contrôle, et la créature est encore sur le champ de bataille.
- Si un sort de permanent est échangé de cette manière, son nouveau contrôleur contrôle le permanent qu'il devient.
- L'échange dure indéfiniment. Il n'expire pas si le sort ou la créature change de zone ou quitte la partie.
- Dans une partie multijoueurs, si le contrôleur de l'un des objets quitte la partie après la résolution de la Substitution soudaine, l'effet qui lui donnait le contrôle du sort ou du permanent expire. Si le sort est toujours sur la pile, le joueur qui en acquiert le contrôle de cette manière ne peut pas lui choisir de nouvelles cibles.

Tahngarth, officier en second

{2} {R} {G}

Créature légendaire : minotaure et guerrier

5/5

Tahngarth, officier en second ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec au moins une créature, si Tahngarth est engagé, vous pouvez faire que cet adversaire acquière le contrôle de Tahngarth jusqu'à la fin du combat. Si vous faites ainsi, choisissez un joueur ou un planeswalker que cet adversaire attaque.

Tahngarth attaque ce joueur ou ce planeswalker.

- Si Tahngarth acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué du tout.

- Donner le contrôle de Tahngarth à un adversaire ne le fait pas devenir dégagé. Cela signifie que Tahngarth peut finir par attaquer plusieurs fois entre vos tours.
- Si un adversaire attaque un planeswalker mais pas le contrôleur de ce planeswalker, Tahngarth ne peut pas attaquer ce joueur.
- Si un adversaire attaque un joueur ou un planeswalker mais que chaque créature attaquant ce joueur ou ce planeswalker n'attaque plus ce joueur ou ce planeswalker au moment où la capacité de Tahngarth se résout (probablement parce que les créatures ont quitté le champ de bataille), ce joueur ou ce planeswalker ne peut pas être choisi par Tahngarth pour l'attaquer. S'il n'y a aucun joueur ou planeswalker à choisir de cette manière mais que vous choisissez quand même de donner le contrôle de Tahngarth à l'adversaire, Tahngarth n'attaque pas.
- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous choisissez de donner le contrôle de Tahngarth au joueur attaquant et le moment où il devient une créature attaquante.
- Bien que Tahngarth soit une créature attaquante s'il utilise sa capacité déclenchée, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand son contrôle change et qu'il devient attaquant.
- Les effets qui disent que Tahngarth ne peut pas attaquer ou ne peut pas attaquer un certain joueur (comme ceux de la Propagande, ou si Tahngarth acquiert le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas Tahngarth de devenir une créature attaquante par sa capacité déclenchée.
- Tahngarth peut finir par attaquer son contrôleur de cette manière.
- Les blessures de commandant sont suivies par commandant. Peu importe qui contrôle le commandant au moment où il inflige les blessures. Si Tahngarth inflige 10 blessures à un joueur pendant qu'il est sous votre contrôle et 11 autres blessures à ce même joueur pendant qu'il est sous le contrôle d'un troisième joueur, le joueur perd la partie.

Vacance de direction

{2}{U}

Éphémère

Le joueur ciblé renvoie dans la zone de commandement depuis le champ de bataille chaque commandant qu'il contrôle.

Piochez une carte.

- La Vacance de direction cible le joueur, pas ses créatures. Un commandant avec la défense talismanique ou la protection contre le bleu peut être renvoyé de cette manière.
 - Vous piochez une carte même si le joueur ciblé ne contrôle pas de commandant au moment où la Vacance de direction se résout.
 - La « taxe de commandant » augmente en fonction du nombre de fois qu'un commandant a été lancé depuis la zone de commandement, pas du nombre de fois où il y a été mis à la place d'être mis dans une autre zone. Le commandant renvoyé coûtera plus cher à relancer même s'il a été mis directement dans la zone de commandement.
-

Voix du grand nombre
{2} {G} {G}
Créature : elfe et druide
3/3

Quand la Voix du grand nombre arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque adversaire qui contrôle moins de créatures que vous.

- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés.
- Vous comparez combien de créatures les adversaires contrôlent uniquement au moment où la capacité déclenchée de la Voix du grand nombre se résout. Si elle est toujours sur le champ de bataille, elle compte parmi les créatures que vous contrôlez.

Wöhlrajh, le voleur de forme
{2} {B} {G} {U}
Créature légendaire : changeforme
7/5

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur -1/-1 sur jusqu'à une créature ciblée.
{1} : Jusqu'à votre prochain tour, Wöhlrajh, le voleur de forme devient une copie d'une créature ciblée avec un marqueur sur elle, excepté qu'il est 7/5 et qu'il a cette capacité.

- Activer la dernière capacité de Wöhlrajh lui fait perdre sa première capacité jusqu'à votre prochain tour ; par conséquent, si vous l'activez avant l'étape de début de combat, elle ne se déclenche pas pendant ce tour. Les joueurs peuvent lancer des sorts d'éphémère et activer des capacités (comme la deuxième capacité) pendant l'étape de début de combat après le déclenchement ou la résolution de cette première capacité, mais avant le choix des attaquants dans l'étape de déclaration des attaquants.
- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. Ceci peut faire que la créature n'a plus de marqueurs d'aucun type sur elle.
- Wöhlrajh copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les marqueurs sur cette créature. Il ne copie pas non plus les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui ont fait que la cible est devenue une créature si ce n'est normalement pas une créature.
- Si Wöhlrajh devient une copie d'une carte qui est manifestée, Wöhlrajh devient une créature 7/5 sans couleur, sans coût ou sans type de créature. Wöhlrajh est encore face visible.
- Si Wöhlrajh copie une créature qui copiait quelque chose d'autre, il devient ce que la cible copiait.
- Si la créature ciblée est un jeton, Wöhlrajh copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Wöhlrajh ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Si un effet commence à s'appliquer à Wöhlrajh avant qu'il ne devienne une copie d'une autre créature, cet effet continue de s'appliquer.
- Si Wöhlrajh copie une créature pendant le tour où il arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec lui ou utiliser ses capacités {T} (s'il en acquiert) à moins que la créature copiée n'ait la célérité.

- Si Wöhlrajh devient une copie d'une créature légendaire que vous contrôlez, vous mettez l'un d'eux dans votre cimetière.
- Si un autre objet devient une copie de Wöhlrajh, il a la capacité de devenir une copie d'autre chose et il est 7/5.
- Si Wöhlrajh devient une copie d'une créature dont la force et l'endurance sont définies par une capacité (généralement imprimée comme */* ou de manière similaire), Wöhlrajh ne copie pas la capacité qui définit sa force et son endurance. Wöhlrajh reste une créature 7/5.
- Si Wöhlrajh copie une créature avec une capacité qui ne peut être activée qu'une seule fois par tour (comme celle de Chaînes, adepte des cauchemars), vous pouvez activer cette capacité une fois. Si Wöhlrajh devient ensuite une copie de cette même créature, vous pouvez activer cette capacité une fois de plus, et ainsi de suite.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander et Magic sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2019 Wizards.