# Notes de publication *Les guildes de Ravnica*

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

Document modifié pour la dernière fois le 8 août 2018

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Si vous ne trouvez pas ici la réponse à la question que vous vous posez, veuillez nous contacter sur [**Support.Wizards.com**](http://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*Les guildes de Ravnica* contient 259 cartes (111 courantes, 80 inhabituelles, 53 rares et 15 rares mythiques) disponibles en boosters, plus 12 cartes disponibles dans les Decks de planeswalker *Les guildes de Ravnica* , 1 carte promo unique (disponible dans le cadre de la promotion Buy-a-Box *Les guildes de Ravnica* en magasin) et 5 cartes de terrain de base disponibles dans les Decks de planeswalker, le Bundle et d’autres produits complémentaires.

*Magic* Open House : 22-23 septembre 2018  
Week-end d’avant-première : 29-30 septembre  2018  
Draft Weekend : 6-7 octobre 2018

L'extension *Les guildes de Ravnica* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 5 octobre 2018. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Ixalan*, *Les combattants d'Ixalan*, *Dominaria*, *Édition de base 2019* et *Les guildes de Ravnica*.

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

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

## Retour de thème : guildes et marques de guilde

Cinq guildes sont mises en avant dans ce nouveau retour sur le monde de Ravnica : la Maison Dimir, la Ligue d'Izzet, l'Essaim Golgari, la Légion de Boros et le Conclave de Selesnya.

Chaque guilde a son propre symbole ; celui-ci apparaît sur les cartes associées à cette guilde. Ces marques de guilde n'ont aucun effet sur le jeu ou la construction de deck.

## Action mot-clé de Dimir : surveiller

Pour la Maison Dimir, l'information est primordiale. La nouvelle action mot-clé *surveiller* permet aux agents de Dimir d’échafauder des plans et de garder de l’avance sur leurs adversaires. Regardez les cartes du dessus de votre bibliothèque : si vous aimez ce que vous y voyez, mettez en place la pioche idéale. Sinon, envoyez les cartes au cimetière et rapprochez-vous de ce qu'il vous faut.

Affidée de Dimir  
{2}{U}  
Créature : humain et gredin  
1/4  
Quand l’Affidée de Dimir arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

Les règles officielles de surveiller sont les suivantes :

701.41. Surveiller

701.41a « Surveiller N » signifie regarder les N cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettre n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.

701.41b Si un effet vous permet de regarder des cartes supplémentaires pendant que vous surveillez, ces cartes sont incluses parmi les cartes que vous pouvez mettre dans votre cimetière et au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.

* Certains sorts qui vous instruisent de surveiller nécessitent des cibles. Vous ne pouvez pas lancer un sort sans choisir de cibles légales. Si toutes ces cibles deviennent illégales, le sort ne se résout pas et vous ne surveillez pas.
* Quand vous surveillez, vous pouvez mettre toutes les cartes que vous regardez au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez toutes les mettre dans votre cimetière ou vous pouvez en mettre certaines au-dessus de votre bibliothèque et le reste, dans votre cimetière.
* Vous effectuez les actions indiquées sur une carte dans l'ordre. Pour certains sorts et capacités, cela signifie que vous surveillerez en dernier. Pour d’autres, vous surveillerez, puis vous effectuerez d’autres actions.
* Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous surveillez » se déclenche après avoir surveillé, même si vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque que le nombre de cartes qu'on vous instruit de surveiller. Elle se déclenche même si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque.

## Capacité mot-clé d’Izzet : relancer

Expériences, explosions et excitation : les Izzet adorent inventer leur voie vers la victoire. Leur dernière découverte, c’est *relancer*. Défaussez-vous d'une carte indésirable de votre main pour relancer un sort avec relancer depuis votre cimetière. Si un sort réussit la première fois, relancez-le. Fantastique !

Courant continu  
{1}{R}{R}  
Rituel  
Le Courant continu inflige 2 blessures à n’importe quelle cible.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

Les règles officielles de relancer sont les suivantes :

702.132. Relancer

702.132a Relancer apparaît sur certains éphémères et rituels. Le terme représente deux capacités statiques : une qui fonctionne quand la carte est dans le cimetière d'un joueur et l'autre, quand la carte est sur la pile. « Relancer » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte comme coût supplémentaire pour la lancer » et « Si ce sort a été lancé en utilisant sa capacité de relancer, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitterait la pile. » Lancer un sort en utilisant sa capacité relancer suit les règles de paiement des coûts supplémentaires dans les règles 601.2b et 601.2f-h.

* 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 lancer un rituel avec relancer uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
* Un sort lancé avec relancer sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
* Si un effet vous permet de payer un coût alternatif à la place du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer ce coût alternatif quand vous relancez un sort. Vous vous défausserez quand même d'une carte en tant que coût supplémentaire pour le lancer.
* Si une carte avec relancer est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c’est légal de le faire, avant qu’un adversaire ne puisse agir.

## Mot de capacité de Golgari : maquis

La mort et la putréfaction ne sont pas étrangères aux Golgari. Tout peut être recyclé, réutilisé, réattribué. Les cartes avec des capacités de *maquis* deviennent plus fortes pour chaque carte de créature dans votre cimetière. Plus la rage du combat perdure, plus vous avez de cadavres pour alimenter le puissant piège Golgari.

Titubeur à rhizomes  
{2}{B}{G}  
Créature : fongus et zombie  
2/2  
*Maquis* — Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Le maquis est un mot de capacité. Les mots de capacité apparaissent en italiques et n’ont aucune signification de règle.

* Les cartes de créature avec d'autres types, comme les cartes de créature-artefact, comptent pour les capacités de maquis.
* Comme les jetons ne sont pas des cartes, ils ne comptent jamais pour les capacités de maquis.

## Capacité mot-clé de Boros : mentor

Tandis que Ravnica devient de plus en plus dangereux, les militaires de Boros s’entraînent dur pour éliminer les points faibles de leurs forces. Quand une créature avec le *mentor* attaque, elle booste un allié plus petit. Le résultat : une vague coordonnée d'anges, de chevaliers et de soldats qui s'épaulent les uns les autres dans un assaut inexorable.

Sergent bousculeur  
{4}{R}  
Créature : minotaure et soldat  
4/2  
Célérité  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*

Les règles officielles du mentor sont les suivantes :

702.133. Mentor

702.133a Le mentor est une capacité déclenchée. « Mentor » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure à celle de cette créature. »

702.133b Si une créature a plusieurs occurrences de mentor, chacune d'elles se déclenche séparément.

* Le mentor compare la force de la créature avec le mentor avec celle de la créature ciblée à deux moments différents : une fois au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile, et une fois au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d’une créature pour que sa capacité de mentor puisse cibler une créature plus grosse, la dernière occasion de le faire est pendant l’étape de début de combat.
* Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de la créature attaquante au moment où la capacité se résout, le mentor n'ajoute pas de marqueur +1/+1. Par exemple, si deux créatures 3/3 avec le mentor attaquent et que les deux déclencheurs de mentor ciblent la même créature 2/2, le premier qui se résout met un marqueur +1/+1 sur elle et le deuxième ne fait rien.
* Si la créature avec le mentor quitte le champ de bataille alors que le mentor est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a une force inférieure.

## Capacités mot-clé de Selesnya : convocation

Pour les Selesnya, chaque âme compte. Fiez-vous à la puissance de la communauté avec la *convocation*, une capacité de retour, familière à quiconque a choisi la voie de la nature. Utilisez votre population de petites créatures pour vous aider à lancer d'énormes élémentaux, des guivres colossales et bien plus encore.

Guivre de siège  
{5}{G}{G}  
Créature : guivre  
5/5  
Convocation *(Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*  
Piétinement

Les règles officielles de la convocation sont les suivantes :

702.50. Convocation

702.50a La convocation est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort avec la convocation est sur la pile. « Convocation » signifie « Pour chaque mana coloré dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée de cette couleur que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. Pour chaque mana générique dans le coût total de ce sort, vous pouvez engager une créature dégagée que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. »

702.50b La capacité de convocation n'est pas un coût supplémentaire ou alternatif, et elle s'applique uniquement une fois que le coût total du sort avec la convocation est déterminé.

702.50c Une créature engagée pour payer du mana du coût total d’un sort de cette manière est dite avoir « convoqué » ce sort.

702.50d Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

* Vous pouvez engager une créature dégagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
* La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.
* Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé.
* Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
* Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paiera {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.
* Quand vous utilisez la convocation pour lancer un sort avec {X} dans son coût de mana, choisissez d’abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si vous lancez le Colosse âme du monde (un sort avec la convocation et un coût de mana de {X}{G}{W}) et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{G}{W}. Si vous engagez deux créatures vertes et deux créatures blanches, vous devrez payer {1}.
* Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

## Retour de mécanique de jeu : mana hybride

Les symboles de mana hybride représentent un coût de mana qui peut être payé avec l'une ou l'autre des couleurs. Par exemple, {u/b} peut être payé au choix avec {U} ou {B}. C'est à la fois un symbole de mana bleu et noir.

Agent des chuchotements  
{1}{u/b}{u/b}  
Créature : humain et gredin  
3/2  
Flash  
Quand l’Agent des chuchotements arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

* Au moment où vous lancez un sort ou que vous activez une capacité activée avec des symboles de mana hybride dans son coût, vous choisissez la couleur de mana que vous allez dépenser pour chaque symbole de mana hybride. Vous le faites au moment même où vous choisiriez des modes ou une valeur pour un X dans un coût de mana. Par exemple, vous choisissez si vous lancez l’Agent des chuchotements en payant {1}{U}{U}, {1}{U}{B} ou {1}{B}{B}.
* Chaque symbole de mana hybride bicolore ajoute 1 au coût converti de mana d'une carte. Par exemple, le coût converti de mana de l’Agent des chuchotements est 3.
* Une carte avec des symboles de mana hybride dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans son coût de mana, quel que soit le mana dépensé pour la lancer. Par exemple, l’Agent des chuchotements est bleu et noir, même si vous le lancez en utilisant uniquement du mana bleu.
* De même, l'identité couleur d'une carte (utilisée dans la variante de jeu Commander) inclut toujours les deux couleurs qui apparaissent dans le symbole de mana hybride de cette carte. L'Agent des chuchotements ne peut pas être inclus dans un deck Commander dont le commandant a une identité couleur uniquement bleue, même si l'Agent des chuchotements pourrait être lancé uniquement avec du mana bleu.

## Retour de mécanique de jeu : cartes doubles

Les cartes doubles reviennent dans l’extension *Les guildes de Ravnica*, en vous offrant cette fois-ci plus de possibilités que jamais ! Une moitié de la carte double a un coût de mana hybride, et l'autre a un coût de mana qui nécessite deux couleurs de mana.

Réaction  
{r/w}{r/w}  
Éphémère  
La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.  
//  
Résurgence  
{3}{R}{W}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l’initiative et la vigilance jusqu’à la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

* Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
* Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4, vous pouvez quand même lancer la Réaction.
* Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d’une, vous vous défaussez d’une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d’éphémère ou de rituel dans votre cimetière, Réaction // Résurgence est comptée une fois, pas deux.
* Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
* Tant qu’elle n’est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Réaction // Résurgence est à la fois une carte d’éphémère et une carte de rituel, et son coût converti de mana est 7. Cela signifie que si un effet vous permet de lancer une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 5 depuis votre main, vous ne pouvez pas lancer la Réaction ou la Résurgence.
* Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez la Réaction, la copie est également une Réaction, par une Résurgence.

## Retour de cycle : les terrains doubles de *Ravnica*

Il y a cinq terrains non-base de l'extension *Les guildes de Ravnica* qui ont chacun deux types de terrain de base.

Tombe aquatique  
Terrain : île et marais  
*({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)*  
Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

* Contrairement à la plupart des terrains doubles, ce terrain a deux types de terrain de base. Il n’est pas de base, alors des cartes telles que le Guide de circonscription ne peuvent pas le trouver, mais il a les types de terrain appropriés pour des effets comme celui des Catacombes noyées (de l’extension *Ixalan*).
* Si un effet met ce terrain sur le champ de bataille engagé, vous pouvez payer 2 points de vie, mais il arrive quand même engagé.

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Agent de sang  
{1}{B}{B}  
Créature : vampire et assassin  
3/1  
Lien de vie  
Quand l’Agent de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière.  
À chaque fois que vous surveillez, si l’Agent de sang est dans votre cimetière, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez l’Agent de sang dans votre main.

* Si vous surveillez et que vous mettez l'Agent de sang dans votre cimetière au moment où vous le faites, sa capacité se déclenche une fois que vous avez fini de surveiller.
* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez de payer 3 points de vie et celui où vous renvoyez l’Agent de sang dans votre main.

Araignée du couvoir  
{5}{G}{G}  
Créature : araignée  
5/7  
Portée  
*Maquis* — Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent verte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* La capacité de l'Araignée du couvoir se déclenche au moment où vous la lancez, et cette capacité se résout avant le sort lui-même. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si une carte de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Une carte de terrain qui produit du mana vert, même une forêt, n'a normalement pas de couleur.

Assassin Ochran  
{1}{B}{G}  
Créature : elfe et assassin  
1/1  
Contact mortel  
Toutes les créatures capables de bloquer l’Assassin Ochran le font.

* Rappelez-vous qu'une source avec le contact mortel doit infliger des blessures à une créature pour que cette créature soit détruite. Si cinq créatures bloquent l'Assassin Ochran pendant que sa force est encore 1, une seule d'entre elles (au choix du contrôleur de l'Assassin Ochran) sera celle qui subira des blessures et sera détruite. Vous devrez augmenter la force de l'Assassin Ochran pour détruire plus d'une créature.
* Si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer l’Assassin Ochran pour une raison quelconque (par exemple parce qu’elle est engagée), elle ne bloque pas l’Assassin Ochran. S'il y a un coût associé au fait qu’une créature bloque l’Assassin Ochran, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.

Assaut sonique  
{1}{U}{R}  
Éphémère  
Engagez la créature ciblée. L’Assaut sonique inflige 2 blessures au contrôleur de cette créature.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

* L’Assaut sonique peut cibler une créature engagée. La créature ne peut pas être engagée à nouveau, mais l'Assaut sonique inflige quand même 2 blessures au contrôleur de cette créature.
* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour l’Assaut sonique, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures.

Aube de l’espoir  
{1}{W}  
Enchantement  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.  
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

* La première capacité de l’Aube de l’espoir se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie des Rumeurs vicieuses ou de 3 du Frisson rampant.
* Vous ne pouvez pas payer {2} plusieurs fois pour piocher plus d’une carte à chaque fois que vous résolvez la capacité déclenchée de l’Aube de l’espoir.
* Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement vous faisant gagner des points de vie distinct. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité de l'Aube de l’espoir se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (peut-être parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
* Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité de l’Aube de l’espoir ne se déclenche qu'une seule fois.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Aurélia, archétype de justice  
{2}{R}{W}  
Créature légendaire : ange  
2/5  
Vol  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu’à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu’à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

* La dernière capacité d'Aurélia se résout avant que les attaquants ne soient choisis.
* La créature ciblée acquiert le piétinement et la vigilance si elle est à la fois rouge et blanche. Elle ne gagne +2/+0 qu'une fois, même si elle est rouge et blanche, et même si elle n'est ni rouge, ni blanche.
* Une fois que la dernière capacité d'Aurélia s'est résolue, la créature garde les bonus qu'elle a gagnés de cette capacité même si ses couleurs changent.

Blessure nécrotique  
{B}  
Éphémère  
*Maquis* — La créature ciblée gagne -X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité de maquis se résout. Si le nombre de cartes de créature dans votre cimetière change plus tard pendant le tour, la créature ciblée n'est pas affectée.
* L’effet de remplacement de la Blessure nécrotique exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n’importe quelle raison, pas seulement après la résolution de la Blessure nécrotique.
* Si vous n'avez pas de cartes de créature dans votre cimetière, la créature ciblée gagne -0/-0 et sera quand même exilée si elle devait mourir ce tour-ci.

Botte dédaigneuse  
{1}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez le sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 ciblé.

* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.

Camaraderie  
{4}{G}{W}  
Rituel  
Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

* La deuxième partie de l'effet de la Camaraderie n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Campagne de désinformation  
{1}{U}{B}  
Enchantement  
Quand la Campagne de désinformation arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et chaque adversaire se défausse d’une carte.  
À chaque fois que vous surveillez, renvoyez la Campagne de désinformation dans la main de son propriétaire.

* La dernière capacité de la Campagne de désinformation se déclenche uniquement si elle est sur le champ de bataille. Elle ne peut pas se renvoyer elle-même dans votre main depuis votre cimetière.

Capitaine de Feuréal  
{R}{R}{W}{W}  
Créature : humain et chevalier  
4/3  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures au joueur ciblé.

* La dernière capacité de la Capitaine de Feuréal se déclenche même si elle subit des blessures mortelles. Par exemple, si elle subit des blessures d’une créature 7/7 qu’elle bloque, sa capacité se déclenche et la Capitaine de Feuréal inflige 7 blessures au joueur ciblé.
* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité déclenchée n’aille sur la pile.

Carcasse fongiforme  
{7}{B}{G}  
Créature : fongus et zombie  
6/6  
*Maquis* — Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.  
Quand la Carcasse fongiforme arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

* Si un effet vous permet de lancer la Carcasse fongiforme depuis votre cimetière, sa capacité de maquis ne se compte pas elle-même. Elle est déjà sur la pile quand vous déterminez le coût total pour la lancer.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de maquis de la Carcasse fongiforme). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.

Champ électrostatique  
{1}{R}  
Créature : mur  
0/4  
Défenseur  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, le Champ électrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

* La capacité déclenchée du Champ électrostatique se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Champ électrostatique fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Chance de gloire  
{1}{R}{W}  
Éphémère  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l’indestructible. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Au début de l’étape de fin de ce tour, vous perdez la partie.

* Si pour une raison quelconque, vous passez le tour supplémentaire que vous donne la Chance de gloire ou que vous passez l’étape de fin de ce tour, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche jamais.
* Le premier effet de la Chance de gloire n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans la partie n'acquièrent pas l’indestructible.
* Les créatures que vous contrôlez acquièrent l’indestructible indéfiniment. Si vous trouvez un moyen de ne pas perdre la partie pendant votre prochain tour, elles continuent à être indestructibles tant qu'elles restent sur le champ de bataille.

Champion ledev  
{1}{G}{W}  
Créature : elfe et chevalier  
2/2  
À chaque fois que le Champion ledev attaque, vous pouvez engager n’importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Le Champion ledev gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour pour chaque créature engagée de cette manière.  
{3}{G}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

* Pour la première capacité du Champion ledev, les créatures à engager sont choisies au moment où la capacité se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez les créatures à engager et celui où la force et l'endurance du Champion ledev sont boostées.
* Les créatures attaquantes avec la vigilance peuvent être engagées pour la première capacité du Champion ledev. Si le Champion ledev a lui-même la vigilance, il peut également être engagé de cette manière. Ces créatures ne sont pas retirées du combat.
* Les créatures qui sont arrivées sous votre contrôle ce tour-ci peuvent être engagées pour la première capacité du Champion ledev.
* Vous pouvez engager des créatures de cette manière uniquement au moment où la capacité déclenchée du Champion ledev se résout. Vous ne pouvez pas engager plus de créatures plus tard au combat pour lui donner à nouveau +1/+1.

Chuchoteur de bête  
{2}{G}{G}  
Créature : elfe et druide  
2/3  
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

* La capacité déclenchée du Chuchoteur de bête se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Clairon assourdissant  
{1}{R}{W}  
Rituel  
Choisissez l'un ou les deux —  
• Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.  
• Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

* Le deuxième mode du Clairon assourdissant n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas le lien de vie.
* Une créature que vous contrôlez qui subit des blessures mortelles du premier mode du Clairon assourdissant sera encore sur le champ de bataille pour acquérir le lien de vie du deuxième mode du sort avant que cette créature ne meure.

Collecteur de peaux  
{G}  
Créature : elfe et guerrier  
1/1  
À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.  
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

* Pour déterminer si la première capacité du Collecteur de peaux se déclenche quand une créature arrive sur le champ de bataille, utilisez la force de la créature après avoir appliqué les capacités statiques (par exemple celle de Trostani la discordante) qui modifient sa force.
* Pour déterminer si la première capacité du Collecteur de peaux se déclenche quand une créature meurt, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
* Si une créature de force inférieure ou égale à la force du Collecteur de peaux arrive sur le champ de bataille ou meurt, la première capacité du Collecteur de peaux ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas essayer d'augmenter la force de cette créature ou de réduire celle du Collecteur de peaux pour gagner un marqueur.
* Au moment où la première capacité du Collecteur de peaux se résout, si la force de la créature qui arrive sur le champ de bataille n'est plus supérieure à la force du Collecteur de peaux, ou si la force du Collecteur de peaux est devenue supérieure ou égale à la force de la créature qui est morte, le Collecteur de peaux ne gagne pas de marqueur +1/+1. Notamment, cela signifie que si le Collecteur de peaux est encore une créature 1/1 et que deux créatures 2/2 meurent, il ne gagne qu'un marqueur +1/+1 au moment où la première capacité déclenchée se résout, et sera trop gros pour gagner un marqueur au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout.
* Si la créature qui arrive sur le champ de bataille le quitte pendant que la capacité déclenchée du Collecteur de peaux est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si le Collecteur de peaux gagne un marqueur +1/+1.
* Si la force du Collecteur de peaux devient inférieure à 0, une créature avec une force de 0 (ou de force inférieure à 0 mais toujours supérieure à la force du Collecteur de peaux) qui arrive sur le champ de bataille ou qui meurt déclenchera sa première capacité déclenchée.
* Si le Collecteur de peaux subit des blessures mortelles en même temps qu'une créature plus grosse que vous contrôlez, elles sont détruites en même temps. Le Collecteur de peaux ne gagnera pas un marqueur +1/+1 supplémentaire de sa capacité à temps pour le sauver.

Collet sélectif  
{X}{U}  
Rituel  
Renvoyez X créatures ciblées du type de créature de votre choix dans la main de leur propriétaire.

* Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme vampire ou chevalier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « vampire et chevalier », mais choisir « vampire » est suffisant pour vous permettre de cibler un vampire et chevalier. Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis ; pas plus que les super-types tels que légendaire, et pas plus que les sous-types qui ne sont pas des types de créature, tels que Jace, véhicule ou trésor.

Conciliatrice centaure  
{1}{G}{W}  
Créature : centaure et clerc  
3/3  
Quand la Conciliatrice centaure arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne 4 points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Conciliatrice centaure fait gagner 8 points de vie à chaque équipe.

Connivence  
{2}{u/b}{u/b}  
Rituel  
Acquérez le contrôle d’une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2.  
//  
Concoction  
{3}{U}{B}  
Rituel  
Surveillez 3, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

* L’effet de la Connivence dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si la force de la créature devient plus élevée après que la Connivence s'est résolue.
* La carte de créature que vous renvoyez avec la Concoction peut être celle que vous venez de surveiller dans votre cimetière.
* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous surveillez et celui où vous renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille.

Coup de poing gravitique  
{3}{R}  
Rituel  
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à un joueur ciblé.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

* Si la créature ciblée ou le joueur ciblé est une cible illégale au moment où le Coup de poing gravitique essaie de se résoudre, la créature n'inflige pas de blessures.

Cyclope imprévisible  
{3}{R}  
Créature : cyclope et shamane  
0/8  
Piétinement  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, le Cyclope imprévisible gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de ce sort.

* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.
* La capacité déclenchée du Cyclope imprévisible se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Décèlement  
{b/g}{b/g}  
Rituel  
Renvoyez jusqu’à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.  
//  
Dessein  
{4}{B}{G}  
Rituel  
Vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Puis toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu’à la fin du tour.

* Le Dessein ne cible pas la créature pour recevoir des marqueurs +1/+1. Vous pouvez le lancer même si vous ne contrôlez aucune créature.
* Le Dessein affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -4/-4.

Découverte  
{1}{u/b}  
Rituel  
Surveillez 2, puis piochez une carte. *(Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*  
//  
Répartition  
{3}{U}{B}  
Éphémère  
Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu’il contrôle avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents qu’il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défausse d’une carte.

* Si un adversaire ne contrôle que des terrains au moment où la Répartition se résout, ce joueur ne renvoie pas de permanent dans sa main. Il se défaussera toujours une carte.
* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Au moment où la Répartition se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, cet adversaire) choisit un permanent non-terrain qu'il contrôle avec le coût de mana le plus élevé parmi ces permanents, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même, sachant les choix qui ont été fait avant lui. Tous les permanents choisis sont ensuite renvoyés en même temps. Ensuite, chaque adversaire dans le même ordre choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis les cartes choisies sont défaussées en même temps.

Démotion  
{W}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut pas bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la Démotion.

Descente artistique  
{2}{U}{B}  
Éphémère  
Choisissez l'un ou les deux —  
• Engagez la créature ciblée.  
• La créature ciblée gagne -2/-4 jusqu'à la fin du tour.

* Les deux modes de la Descente artistique peuvent chacun cibler la même créature, ou cibler deux créatures différentes.

Dévoreur de rêves  
{4}{U}{U}  
Créature : cauchemar et sphinx  
4/3  
Flash  
Vol  
Quand le Dévoreur de rêves arrive sur le champ de bataille, surveillez 4. Quand vous faites ainsi, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé qu’un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. *(Pour surveiller 4, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* La capacité déclenchée du Dévoreur de rêves va sur la pile sans cible. Tant que cette capacité se résout, après que vous avez surveillé, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez un permanent non-terrain ciblé à renvoyer dans la main de son propriétaire. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi ...» dans le sens où vous choisissez la cible après avoir surveillé.
* La capacité déclenchée de renvoi du Dévoreur de rêves se déclenche même si vous avez moins de quatre cartes à surveiller dans votre bibliothèque.

Dispersion de Ral *(Deck de planeswalker uniquement)*  
{3}{U}{U}  
Éphémère  
Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ral, meneur des tempêtes, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour la Dispersion de Ral, le sort ne se résout pas. Vous ne cherchez pas Ral, meneur des tempêtes.

Dissimulation fourbe  
{2}{U}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu’à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

* La Dissimulation fourbe ne peut pas se cibler elle-même. Vous ne pouvez pas essayer de la contrecarrer avec elle-même et de mélanger des cartes, et vous ne pouvez pas utiliser son effet pour la mélanger elle-même dans votre bibliothèque.
* Vous pouvez cibler zéro carte dans votre cimetière et mélanger quand même votre bibliothèque.
* Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour la Dissimulation fourbe. Le sort n’est pas contrecarré quand la Dissimulation fourbe se résout, mais vous mélangez quand même des cartes dans votre bibliothèque.

Don de puissance  
{4}{G}{G}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.  
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.  
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

* Vous pouvez choisir la même créature comme cible plusieurs fois puisque le Don de puissance dit plusieurs fois « créature ciblée. » Vous pouvez donner +3/+3 à trois créatures différentes, +6/+6 à une créature et +3/+3 à une autre, ou +9/+9 à une seule créature.

Dragonnet escouflenfer  
{4}{R}  
Créature : dragon  
3/3  
Vol  
À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée du Dragonnet escouflenfer peut uniquement cibler une créature contrôlée par le joueur qu'il attaque. Elle ne peut pas cibler une créature contrôlée par l'équipier de ce joueur.

Drakôn crépitant  
{U}{U}{R}{R}  
Créature : drakôn  
\*/4  
Vol  
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d’éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.  
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

* Si des cartes exilées que vous possédez sont face cachée, elles n'ont pas de caractéristiques. Si ce sont normalement des éphémères ou des rituels, ils ne sont pas comptés.
* La capacité qui définit la force du Drakôn crépitant fonctionne dans toutes les zones.

Éclair du flambeau  
{1}{U}{R}  
Rituel  
L’Éclair du flambeau inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d’éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

* L'Éclair du flambeau est encore sur la pile pendant que vous comptez vos cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière et en exil. Il ne se compte pas lui-même.
* Si des cartes exilées que vous possédez sont face cachée, elles n'ont pas de caractéristiques. Si ce sont normalement des éphémères ou des rituels, ils ne sont pas comptés.

Écraser la contrebande  
{3}{W}  
Éphémère  
Choisissez l'un ou les deux —  
• Exilez l’artefact ciblé.  
• Exilez l’enchantement ciblé.

* Si vous avez choisi les deux modes et qu'une des cibles d'Écraser la contrebande devient une cible illégale, l'autre est quand même exilée.

Effacement des pensées  
{U}{B}  
Rituel  
L’adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.  
Surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*

* Vous surveillez 1 même si l'adversaire ne se défausse pas d'une carte, par exemple parce qu'il n'a pas de cartes en main.

Électromancien gobelin  
{U}{R}  
Créature : gobelin et sorcier  
2/2  
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* L'effet de l'Électromancien gobelin ne réduit que le mana générique du coût total du sort.

Emmara, âme de l’Accord  
{G}{W}  
Créature légendaire : elfe et clerc  
2/2  
À chaque fois qu’Emmara, âme de l’Accord devient engagée, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

* La capacité d’Emmara est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas d'engager Emmara à votre guise ; vous avez besoin d'une autre raison pour l'engager, comme attaquer.
* Pour que la capacité se déclenche, Emmara doit passer du statut dégagé au statut engagé. Si un effet tente d’engager Emmara, mais qu'elle est déjà engagée à ce moment-là, cette capacité ne se déclenche pas.

Etrata, la silencieuse  
{2}{U}{B}  
Créature légendaire : vampire et assassin  
3/5  
Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.  
À chaque fois qu’Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s’il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d’Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

* Si le joueur ne contrôle pas de créatures, la capacité d'Etrata ne se résout pas. Etrata reste sur le champ de bataille et son propriétaire ne mélange pas sa bibliothèque. C’est vrai aussi si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité d’Etrata essaie de se résoudre.
* Si Etrata quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, elle reste dans sa nouvelle zone et le propriétaire d'Etrata mélange sa bibliothèque.
* Si la capacité d'Etrata exile une créature-jeton, elle ne compte pas pour déterminer si trois cartes sont exilées avec des marqueurs « contrat ».
* Le propriétaire d'Etrata la mélange dans sa bibliothèque au moment où la capacité déclenchée se résout, quel que soit le nombre de cartes en exil ou si le joueur perd la partie.
* Dans une partie de Commander, si Etrata est votre commandant, vous pouvez la mettre dans la zone de commandement au moment où sa capacité se résout. Vous mélangerez quand même votre bibliothèque.

Étreinte de lave  
{1}{R}  
Rituel  
L’Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

* L’effet de remplacement de l’Étreinte de lave exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n’importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s'applique à la créature ciblée même si l'Étreinte de lave ne lui inflige pas de blessures (à cause d'un effet de prévention).

Expansion  
{u/r}{u/r}  
Éphémère  
Copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.  
//  
Explosion  
{X}{U}{U}{R}{R}  
Éphémère  
L’Explosion inflige X blessures à n’importe quelle cible. Le joueur ciblé pioche X cartes.

* L'Expansion peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana approprié, pas seulement un sort qui a des cibles.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.
* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
* 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. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Pestefeu), la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
* Le contrôleur d’une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
* Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d’origine.
* Si l'une des deux cibles de l'Explosion devient illégale, l'autre est affectée de la façon appropriée.

Experte omnisort  
{4}{U}  
Créature : humain et sorcier  
3/4   
{2}{U}, {T} : Vous pouvez lancer une carte d’éphémère ou de rituel de votre main sans payer son coût de mana.

* Vous pouvez lancer un rituel de cette manière même si ce n'est pas votre tour.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux des Filins tranchés, vous devez les payer pour lancer la carte.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Expert passe-muraille  
{1}{U}  
Créature : humain et sorcier  
1/3  
{2}{U} : La créature ciblée ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

* Activer la capacité de l’Expert passe-muraille après qu'une créature est devenue bloquée ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Faucheur de minuit  
{2}{B}  
Créature : zombie et chevalier  
3/2  
À chaque fois qu’une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

* La capacité du Faucheur de minuit se déclenche quand il meurt et s’il n’est pas un jeton.
* Si le Faucheur de minuit meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité du Faucheur de minuit se déclenche pour chacune d'elles.

Façonneur de peste  
{2}{B}  
Créature : humain et shamane  
3/2  
Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausse d’une carte.

* Au moment où la capacité du Façonneur de peste se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis chaque autre joueur 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. Ensuite, chaque joueur dans le même ordre qui ne pouvait pas sacrifier un permanent choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis les cartes choisies sont défaussées en même temps.
* Chaque joueur choisit un permanent à sacrifier parmi les créatures et les planeswalkers que ce joueur contrôle. Vous ne choisissez pas quel type de permanent les autres joueurs doivent sacrifier.
* Le Façonneur de peste peut être la créature que son contrôleur sacrifie à sa propre capacité. Ne faites pas comme le Façonneur de peste, portez toujours un équipement de protection personnelle lorsque vous effectuez un travail dangereux.

Facteur de risque  
{2}{R}  
Éphémère  
L’adversaire ciblé peut faire que le Facteur de risque lui inflige 4 blessures. Si ce joueur ne le fait pas, vous piochez trois cartes.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

* Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où le Facteur de risque essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas trois cartes.

Férox négapeau  
{2}{G}{G}  
Créature : bête  
6/6  
Défense talismanique  
Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.  
{2} : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu’à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.  
Si un sort ou une capacité qu’un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

* La capacité activée du Férox négapeau ne peut être activée que tant qu'elle est sur le champ de bataille. Par exemple, les joueurs ne peuvent pas l'activer pour essayer d'empêcher son effet de remplacement de le mettre sur le champ de bataille.
* Une fois que la capacité activée du Férox négapeau s'est résolue, il peut acquérir de nouvelles capacités. Il ne perdra pas ces capacités.
* Une fois que le Férox négapeau a perdu sa capacité activée qui lui fait perdre ses capacités, cette capacité ne peut plus être activée à nouveau avant que le tour soit terminé.

Filins tranchés  
{1}{B}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée. Détruisez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.

* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
* Le nombre de points de vie gagnés est égal à l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Filins tranchés essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.
* Si la créature ciblée est une cible légale mais qu’elle ne peut pas être détruite, probablement parce qu’elle a l’indestructible, vous gagnez quand même des points de vie.

Flore  
{g/w}  
Rituel  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base ou de plaine de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.  
//  
Floraison  
{4}{G}{W}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* La Floraison affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne gagneront pas +2/+2.

Frénésie expérimentale  
{3}{R}  
Enchantement  
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer de cartes depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

* La Frénésie expérimentale vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le souhaitez (avec une restriction, voir plus bas), et ce 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 ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant que vous ayez fini de lancer ce sort ou d’activer cette capacité. 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 devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des cartes que vous jouez depuis votre bibliothèque.
* Vous ne pouvez jouer une carte de terrain du dessus de votre bibliothèque que s’il vous reste des mises en jeu de terrain disponible.
* 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.
* Vous ne pouvez pas lancer de sorts ou jouer des terrains depuis votre main, mais vous pouvez effectuer d'autres actions avec ces cartes (comme vous en défausser pour activer leurs capacités de recyclage ou de coup de sang).

Frisson rampant  
{3}{B}  
Rituel  
Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.  
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l’exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Frisson rampant fait perdre 6 points de vie à l’équipe adverse et vous gagnez 3 points de vie.

Galopin de feu  
{1}{R}  
Créature : élémental  
1/3  
Piétinement  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, le Galopin de feu gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité déclenchée du Galopin de feu se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Garde du corps wojek  
{2}{R}  
Créature : humain et soldat  
3/3  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
Le Garde du corps wojek ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

* Si vous contrôlez plus d'un Garde du corps wojek, ils peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ou ne bloque.
* Bien que le Garde du corps wojek ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d’attaquer le même joueur ou planeswalker. Par exemple, le Garde du corps wojek peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker que cet adversaire contrôle. De même, les autres créatures bloqueuses ne sont pas contraintes de bloquer la même créature que le Garde du corps wojek.
* Une fois que le Garde du corps wojek a attaqué ou bloqué, il reste au combat même si vous ne contrôlez plus d'autre créature attaquante ou bloqueuse.
* Si un effet dit que le Garde du corps wojek attaque ou bloque si possible et que vous contrôlez une autre créature capable d'attaquer ou de bloquer, vous devez attaquer ou bloquer avec le Garde du corps wojek et une autre créature.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Garde du corps wojek peut attaquer ou bloquer en même temps qu’une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n’attaque ou ne bloque.

Géant ouvreur de brèche  
{4}{R}{W}  
Créature : géant et soldat  
5/5  
Vigilance  
À chaque fois que le Géant ouvreur de brèche attaque, il inflige 1 blessure à chaque créature que le joueur défenseur contrôle.

* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Géant ouvreur de brèche inflige 1 blessure à chaque créature contrôlée par le joueur qu'il attaque. Les créatures de l'autre joueur ne sont pas affectées.

Glaive du Pacte des Guildes  
{2}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque porte que vous contrôlez et a la vigilance et la menace. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*  
Équipement {3} *({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* La créature équipée a la vigilance et la menace même si vous ne contrôlez pas de porte.

Ghildmage de la Légion  
{R}{W}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
{5}{R}, {T} : La Ghildmage de la Légion inflige 3 blessures à chaque adversaire.  
{2}{W}, {T} : Engagez une autre créature ciblée.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Ghildmage de la Légion fait perdre 6 points de vie à l'équipe adverse.

Ghildmage de la Ligue  
{U}{R}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
{3}{U}, {T} : Piochez une carte.  
{X}{R}, {T} : Copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez ayant un coût converti de mana de X. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

* Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort.
* La deuxième capacité du Ghildmage de la Ligue peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez, pas seulement ceux qui ont des cibles.
* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
* Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d’origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Pestefeu), la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
* Le contrôleur d’une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Ghildmage de la Maison  
{U}{B}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
{1}{U}, {T} : La créature ciblée ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.  
{2}{B}, {T} : Surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* La première capacité déclenchée du Ghildmage de la Maison n’engage pas la créature. Elle peut cibler n’importe quelle créature, engagée ou dégagée. Si cette créature est déjà dégagée au début de la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, l’effet ne fait rien.

Gobelin hargneux  
{1}{R}  
Créature : gobelin et guerrier  
2/1  
À chaque fois que le Gobelin hargneux bloque ou devient bloqué par une créature, le Gobelin hargneux inflige 1 blessure à cette créature.

* La capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque ou est bloquée par le Gobelin hargneux. La capacité se résout et inflige des blessures à cette créature avant que les blessures de combat ne soient infligées. Si ces blessures détruisent toutes les créatures bloquant le Gobelin hargneux, le Gobelin hargneux ne devient pas non-bloqué.

Grésipothèse  
{3}{U}{R}  
Éphémère  
Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite vous défausser d’une carte non-terrain. Quand vous faites ainsi, la Grésipothèse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

* La Grésipothèse va sur la pile sans cible. Tant que ce sort se résout, vous pouvez vous défausser d’une carte. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une créature ciblée qui subit des blessures. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi ...» dans le sens où vous choisissez la cible après avoir pioché deux cartes.

Guivre viguespore  
{5}{G}  
Créature : guivre  
6/4  
*Maquis* — Quand la Guivre viguespore arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert la vigilance et gagne +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.  
La Guivre viguespore ne peut pas être bloquée par plus d’une créature.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité de maquis se résout. Si le nombre de cartes de créature dans votre cimetière change plus tard pendant le tour, la créature ciblée n'est pas affectée.
* S'il n'y a pas de cartes de créature dans votre cimetière, la créature ciblée acquiert seulement la vigilance jusqu'à la fin du tour.
* Si la Guivre viguespore acquiert la menace, elle ne peut pas être bloquée du tout.

Harponneur kraul  
{1}{G}  
Créature : insecte et guerrier  
3/2  
Portée  
*Maquis* — Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu’à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité de maquis se résout. Si le nombre de cartes de créature dans votre cimetière change plus tard pendant le tour, le Harponneur kraul n'est pas affecté.
* Vous choisissez la cible de la capacité déclenchée (ou si elle n’a pas de cible) au moment où elle va sur la pile, mais vous choisissez si les créatures se battent ou non au moment où cette capacité se résout.
* Si vous choisissez une cible et que la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité du Harponneur kraul essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et le Harponneur kraul ne gagne pas +X/+0. Si la créature ciblée est légale mais que le Harponneur kraul n’est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.
* Si vous ne choisissez pas de créature ciblée, le Harponneur kraul gagne simplement +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Haut les cœurs !  
{W}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

* Vous pouvez lancer Haut les cœurs ! même si vous ne contrôlez pas de créatures attaquantes, par exemple parce que ce n'est même pas votre tour. La créature ciblée gagne +2/+2 même si vous ne gagnez pas de points de vie.
* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour Haut les cœurs !, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.

Horrible ménagerie  
{3}{B}{B}  
Rituel  
Choisissez une carte de créature avec un coût converti de mana de 1 dans votre cimetière, puis faites de même avec les cartes de créature avec un coût converti de mana de 2 et 3. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille.

* L'Horrible ménagerie ne cible pas les cartes à renvoyer. Vous les choisissez pendant qu'elle se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites chaque choix et celui où vous les renvoyez sur le champ de bataille.
* Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si vous n'avez pas de carte de créature avec un des coûts convertis de mana dans votre cimetière, vous passez à la suivante.
* Toutes les cartes renvoyées arrivent sur le champ de bataille en même temps.

Incantateur statique de Ral *(Deck de planeswalker uniquement)*  
{2}{U}{R}  
Créature : viashino et sorcier  
3/3  
Piétinement *(Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu’elle attaque.)*  
À chaque fois que l'Incantateur statique de Ral attaque, si vous contrôlez un planeswalker Ral, l'Incantateur statique de Ral gagne +1/+0 pour chaque carte dans votre main jusqu'à la fin du tour.

* Le nombre de cartes dans votre main n'est vérifié qu'on moment où la capacité déclenchée de l'Incantateur statique de Ral se résout. Si ce nombre change plus tard pendant le tour, sa force n'est pas affectée.
* Le fait de contrôler un planeswalker Ral est vérifié au moment où la capacité se déclenche et celui où elle se résout. Après s'être résolu pendant que vous contrôliez un planeswalker Ral, l'Incantateur statique de Ral garde le bonus pour le restant du tour même si vous perdez votre planeswalker.

Indrik affectueux  
{5}{G}  
Créature : bête  
4/4  
Quand l’Indrik affectueux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu’il se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*

* Vous choisissez la cible de la capacité déclenchée au moment où elle va sur la pile, mais vous choisissez si les créatures se battent ou non au moment où cette capacité se résout.
* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité de l’Indrik affectueux essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si l’Indrik affectueux n’est plus sur le champ de bataille, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Insecte-espion de Dimir  
{U}{B}  
Créature : insecte  
1/1  
Vol  
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*  
À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur l’Insecte-espion de Dimir.

* Vous ne mettez qu'un seul marqueur +1/+1 sur l'Insecte-espion de Dimir à chaque fois que vous surveillez, quel que soit le nombre de cartes que vous avez regardées quand vous avez surveillé.

Intégrité  
{r/w}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
//  
Interposition  
{2}{R}{W}  
Éphémère  
L’Interposition inflige 3 blessures à n’importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

* Si la créature choisie est une cible illégale au moment où l’Interposition essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Inversion  
{u/r}  
Éphémère  
Ciblez jusqu’à deux créatures. Échangez la force et l’endurance de chacune d’elles.  
//  
Invention  
{4}{U}{R}  
Éphémère  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d’éphémère et/ou de rituel, révélez-les, mettez-les dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Si vous avez choisi deux cibles, l’Inversion échange la force et l’endurance d’une créature et elle échange la force et l’endurance d’une autre créature. Elle n'échange pas la force d'une créature avec la force d'une autre créature.
* Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous lancez l'Inversion ciblant une créature 1/2, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 2/3, pas une créature 4/1.
* Pendant la résolution de l’inversion vous pourriez ne mettre aucune carte, mettre une carte d’éphémère, une carte de rituel, ou une carte d’éphémère et une carte de rituel dans votre main.

Ionisation  
{1}{U}{R}  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé. L’Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

* Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l’Ionisation. Le sort n'est pas contrecarré quand l'Ionisation se résout, mais l'Ionisation inflige quand même 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Izoni aux Mille Yeux  
{2}{B}{B}{G}{G}  
Créature légendaire : elfe et shamane  
2/3  
*Maquis* — Quand Izoni aux Mille Yeux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.  
{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

* Vous pouvez activer la dernière capacité d'Izoni pendant que sa capacité de maquis est sur la pile. Ceci augmente le nombre de jetons Insecte que vous créerez.

Jointure des boucliers  
{3}{G}{W}  
Éphémère  
Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Elles acquièrent la défense talismanique et l’indestructible jusqu’à la fin du tour. *(Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)*

* Les créatures dégagées que vous contrôlez ne peuvent pas être à nouveau dégagées, mais ces créatures acquièrent quand même la défense talismanique et l'indestructible.

Justificatrice filelame  
{R}{W}  
Créature : humain et soldat  
1/1  
Double initiative, vigilance, piétinement

* Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes les créatures bloqueuses avec ses blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur ou au planeswalker que la créature attaque.

Lanterne chromatique  
{3}  
Artefact  
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

* Les terrains que vous contrôlez ne perdent pas les autres capacités qu'ils avaient. Ils ne gagnent ni ne perdent pas non plus de types de terrain.

Lazav, l’Hétérogène  
{U}{B}  
Créature légendaire : changeforme  
1/3  
Quand Lazav, l’Hétérogène arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)*  
{X} : Lazav, l’Hétérogène devient une copie d’une carte de créature ciblée dans votre cimetière ayant un coût converti de mana de X, excepté que son nom est Lazav, l’Hétérogène, qu’il est légendaire en plus de ses autres types et qu’il a cette capacité.

* Lazav copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques qu’il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans votre cimetière.
* Tout effet qui est appliqué à Lazav avant qu'il ne devienne une copie d'une autre carte continue de s'appliquer une fois qu'il devient une copie. C’est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur Lazav.
* Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Comme Lazav n'arrive pas sur le champ de bataille quand il devient une copie de carte, les capacités « quand ceci arrive sur le champ de bataille » ou « ceci arrive sur le champ de bataille avec » de la carte copiée ne s’appliquent pas.
* Si la carte copiée a une capacité qui ne peut être activée qu'une seule fois par tour, copier cette carte une deuxième fois vous permet d'activer la nouvelle occurrence de cette capacité.

Liche du Souterrègne  
{3}{B}{G}  
Créature : zombie et elfe et shamane  
4/3  
Si vous deviez piocher une carte, à la place regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l’une d’elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.  
Payez 4 points de vie : La Liche du Souterrègne acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. Engagez-la.

* Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, chaque pioche est effectuée — et remplacée par la capacité de la Liche du Souterrègne — l'une après l'autre. Cela signifie que si vous piochez deux cartes, vous regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, vous en mettez une dans votre main, les deux autres dans votre cimetière, puis vous répétez le processus pour les trois prochaines cartes de votre bibliothèque.
* La première capacité de la Liche du Souterrègne s'applique même si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque. Si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque, vous ne pourrez pas perdre la partie pour avoir essayé de piocher une carte dans une bibliothèque vide.
* Vous pouvez activer la dernière capacité de la Liche du Souterrègne même si elle est déjà engagée. Elle ne peut pas être engagée à nouveau, mais elle acquiert quand même l'indestructible.

Lierre de herse  
{G}  
Créature : plante et mur  
0/3  
Défenseur  
{2}, {T}, sacrifiez une créature avec le défenseur : Piochez une carte.

* Vous pouvez sacrifier le Lierre de herse pour payer le coût de sa propre capacité.
* Si vous sacrifiez une créature bloqueuse, la créature attaquante qu'elle bloquait ne devient pas non-bloquée. À moins qu'elle n'ait le piétinement ou que d'autres créatures la bloquent, cette créature attaquante n'infligera pas de blessures de combat.

Loxodon vénéré  
{4}{W}  
Créature : éléphant et clerc  
4/4  
Convocation *(Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*  
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l’a convoqué.

* Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour convoquer le Loxodon vénéré qu'il n'en faut pour payer son coût total. Cela signifie que normalement, pas plus de cinq créatures peuvent le convoquer.

Lumière de la Légion  
{4}{W}{W}  
Créature : ange  
5/5  
Vol  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
Quand la Lumière de la Légion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature blanche que vous contrôlez.

* Si une autre créature blanche que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que la Lumière de la Légion, elles sont détruites en même temps. Cette créature ne recevra pas de marqueur de la capacité de la Lumière de la Légion à temps pour la sauver.

Mage fendeur de rayon  
{U}{R}  
Créature : vedalken et sorcier  
2/2  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel qui ne cible que le Mage fendeur de rayon, si vous contrôlez au moins une autre créature que ce sort pourrait cibler, choisissez une de ces créatures. Copiez ce sort. La copie cible la créature choisie.

* La capacité se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible uniquement le Mage fendeur de rayon et aucun autre objet ou joueur, et seulement si vous contrôlez une autre créature que ce sort pourrait cibler. Si vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles et que le Mage fendeur de rayon est choisi comme cible de chaque occurrence, la capacité du Mage fendeur de rayon se déclenche.
* Si vous ne contrôlez pas d'autre créature que le sort pourrait cibler au moment où la capacité déclenchée du Mage fendeur de rayon se résout, vous ne copiez pas ce sort.
* Si le Mage fendeur de rayon quitte le champ de bataille ou devient une cible illégale pour le sort qui a provoqué le déclenchement de sa capacité, ce sort est quand même copié.
* Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d’origine.
* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité du Mage fendeur de rayon elle-même) ne se déclenchent pas.
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le Collet sélectif), la copie a la même valeur pour X.
* Le contrôleur d’une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
* Dans quelques rares cas, le sort d'origine peut cibler une autre créature mais la copie ne le peut pas (probablement parce qu'un effet a modifié les caractéristiques du sort d'origine sur la pile et ne modifie pas la copie). Si la copie ne peut pas cibler la créature choisie, la copie n'est pas créée.

Maréchal d’Haazda  
{W}  
Créature : humain et soldat  
1/1  
À chaque fois que le Maréchal d’Haazda et au moins deux autres créatures attaquent, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

* Une fois que la capacité du Maréchal d’Haazda s'est déclenchée, peu importe combien de créatures attaquent encore quand cette capacité se résout.

Mille-pattes spinal  
{2}{B}  
Créature : insecte  
3/2  
Quand le Mille-pattes spinal meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* Si une autre créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que le Mille-pattes spinal, elles sont détruites en même temps. Cette créature ne reçoit pas de marqueur de la capacité du Mille-pattes spinal à temps pour la sauver.

Mini dragonautes  
{1}{U}{R}  
Créature : peuple fée et sorcier  
1/3  
Vol  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité déclenchée des Mini dragonautes se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Minotaure des Fonderies  
{2}{R}  
Créature : minotaure et guerrier  
2/3  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, une créature ciblée qu’un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* Résoudre la capacité déclenchée du Minotaure des Fonderies après qu'une créature a bloqué ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.
* La capacité déclenchée du Minotaure des Fonderies se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Monument déchaîné  
{4}  
Artefact Créature : clerc  
0/0  
Piétinement  
Le Monument déchaîné arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Monument déchaîné.

* La capacité déclenchée du Monument déchaîné se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Mouchard chuchotant  
{1}{B}  
Créature : vampire et gredin  
1/3  
À chaque fois que vous surveillez pour la première fois à chaque tour, le Mouchard chuchotant inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

* Si vous surveillez avant que le Mouchard chuchotant arrive sur le champ de bataille, surveiller à nouveau ce tour-là ne déclenche pas sa capacité.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Mouchard chuchotant fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous gagnez 1 point de vie.

Mystique bruissant  
{3}{U}  
Créature : humain et sorcier  
1/5  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

* La capacité déclenchée du Mystique bruissant se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Nécrobasilic de la Citerraine  
{3}{B}  
Créature : zombie et lézard  
3/3  
{1}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécrobasilic de la Citerraine. Il acquiert la menace jusqu’à la fin du tour. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.

Niv-Mizzet, Parun  
{U}{U}{U}{R}{R}{R}  
Créature légendaire : dragon et sorcier  
5/5  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Vol  
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n’importe quelle cible.  
À chaque fois qu’un joueur lance un sort d’éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

* Si un effet vous instruit de piocher plusieurs cartes, la première capacité déclenchée de Niv-Mizzet se déclenche autant de fois. Vous choisissez des cibles pour ces capacités après avoir pioché toutes les cartes.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », la première capacité de Niv-Mizzet ne se déclenche pas.
* La deuxième capacité déclenchée de Niv-Mizzet se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Ceci provoque le déclenchement de sa première capacité déclenchée, et celle-ci se résout également avant le sort.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la deuxième capacité déclenchée de Niv-Mizzet mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement. Notamment, la carte que vous piochez pourra peut-être contrecarrer ce sort.

Patron de guerre de la Légion  
{2}{R}  
Créature : gobelin et soldat  
2/2  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

* Si le jeton ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il devient engagé), 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.

Peintre de marque d’humeur  
{2}{B}{B}  
Créature : humain et shamane  
2/3  
*Maquis* — Quand la Peintre de marque d’humeur arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert la menace et gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité de maquis se résout. Si le nombre de cartes de créature dans votre cimetière change plus tard pendant le tour, la créature ciblée n'est pas affectée.
* S'il n'y a pas de cartes de créature dans votre cimetière, la créature ciblée acquiert seulement la menace jusqu'à la fin du tour.

Phantasme esclave  
{U}  
Créature : esprit  
2/2  
Défenseur  
À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Phantasme esclave.  
Tant que le Phantasme esclave a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s’il n’avait pas le défenseur.

* Vous ne mettez qu'un seul marqueur +1/+1 sur le Phantasme esclave à chaque fois que vous surveillez, quel que soit le nombre de cartes que vous avez regardées quand vous avez surveillé.
* Une fois que le Phantasme esclave a attaqué, lui retirer des marqueurs +1/+1 ne le retire pas du combat.

Phénix d’arc  
{3}{R}  
Créature : phénix  
3/2  
Vol, célérité  
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d’éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d’arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

* Comme l'étape de début de combat a lieu avant que les attaquants soient déclarés, vous pouvez attaquer avec le Phénix d’arc pendant le même combat où il revient sur le champ de bataille.

Pillards golgari  
{3}{G}  
Créature : elfe et guerrier  
0/0  
Célérité  
*Maquis* — Les Pillards golgari arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

* Si vous renvoyez les Pillards golgari sur le champ de bataille depuis votre cimetière, sa capacité de maquis se compte elle-même.

Prix de la célébrité  
{3}{B}  
Éphémère  
Ce sort coûte {2} de moins à lancer s’il cible une créature légendaire.  
Détruisez la créature ciblée.  
Surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* Le coût converti de mana du Prix de la célébrité est 4, même s'il coûte {2} de moins à lancer.
* Vous surveillez avant de résoudre les capacités qui se déclenchent à la mort de la créature ciblée.
* Le Prix de la célébrité peut cibler une créature qui a l’indestructible. Elle n'est pas détruite, mais vous surveillez.

Puissance des masses  
{G}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

* Le bonus est déterminé quand la Puissance des masses se résout. Il ne change pas, même si plus tard le nombre de créatures que vous contrôlez change.
* Si vous ciblez une créature que vous contrôlez avec la Puissance des masses, n’oubliez pas de compter cette créature quand vous déterminez la valeur du bonus.

Quasiréplique  
{1}{U}{U}  
Rituel  
Créez un jeton qui est une copie d’une créature ciblée que vous contrôlez.  
Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d’une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature 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 la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copie.
* Si la créature copiée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la Quasiréplique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l’a créé.
* 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 copiée fonctionnent aussi.

Ral, meneur des tempêtes *(Deck de planeswalker uniquement)*  
{4}{U}{R}  
Planeswalker légendaire : Ral  
4  
+1 : Piochez une carte.  
−2 : Ral, meneur des tempêtes inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.  
−7 : Piochez sept cartes. Ral, meneur des tempêtes inflige 7 blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

* Si certaines des cibles deviennent illégales pour la deuxième capacité de Ral, le partage d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.

Ral, vice-roi d’Izzet  
{3}{U}{R}  
Planeswalker légendaire : Ral  
5  
+1 : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.  
-3 : Ral, vice-roi d’Izzet inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d’éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.  
-8 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, cet emblème inflige 4 blessures à n’importe quelle cible et vous piochez deux cartes. »

* Si vous avez une seule carte dans votre bibliothèque, la première capacité de Ral la met dans votre main. Rien n’est mis dans votre cimetière.
* Si des cartes exilées que vous possédez sont face cachée, elles n'ont pas de caractéristiques. Si ce sont normalement des éphémères ou des rituels, ils ne sont pas comptés pour la deuxième capacité de Ral.
* L’emblème créé par la dernière capacité de Ral est incolore. Les blessures qu’il inflige sont de source incolore.
* La capacité déclenchée de l’emblème de Ral se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si le permanent ou le joueur ciblé devient une cible illégale pour la capacité déclenchée de l'emblème de Ral, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas deux cartes.

Réaction  
{r/w}{r/w}  
Éphémère  
La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.  
//  
Résurgence  
{3}{R}{W}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l’initiative et la vigilance jusqu’à la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

* La Résurgence affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard pendant le tour n’acquerront par l'initiative et la vigilance.
* Si vous lancez la Résurgence quand ce n'est pas une phase principale (par exemple avec la capacité de l'Experte omnisort), les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la vigilance, mais il n'y a pas de phase de combat ou de phase principale supplémentaire. Si vous la lancez pendant la phase principale d'un adversaire, il y a une phase de combat et une phase principale supplémentaires, mais ce joueur attaque pendant cette phase de combat, pas vous.

Réanimation éclatante  
{4}{G}  
Rituel  
Renvoyez jusqu’à trois cartes multicolores ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Réanimation éclatante.

* Si certaines des cibles de la Réanimation éclatante, mais pas toutes, deviennent illégales, les cibles restantes sont renvoyées dans votre main et la Réanimation éclatante est exilée. Si toutes ses cibles deviennent illégales, la Réanimation éclatante ne se résout pas et elle est mise dans votre cimetière.

Recherche du Cérébropyre  
{U}{R}  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur la Recherche du Cérébropyre.  
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.  
{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Elle inflige 5 blessures à n’importe quelle cible.

* La capacité déclenchée de la Recherche du Cérébropyre se résout avant le sort qui a causé son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Regard pétrificateur de Vraska *(Deck de planeswalker uniquement)*  
{4}{B}{G}  
Rituel  
Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vraska, gorgone royale, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

* Le nombre de points de vie gagnés est égal à l'endurance de la créature détruite au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Si elle n'a pas été détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance telle qu'elle existe actuellement sur le champ de bataille.
* Si la créature ciblée devient une cible illégale pour le Regard pétrificateur de Vraska, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie et vous ne cherchez pas Vraska, gorgone royale.

Réunion de mission  
{U}{U}  
Éphémère  
Surveillez 2, puis choisissez une carte d’éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. *(Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* La carte d'éphémère ou de rituel que vous choisissez peut être une carte que vous venez de surveiller dans votre cimetière.
* La Réunion de mission ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte choisie. Par exemple, si vous choisissez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
* La Réunion de mission est encore sur la pile pendant que vous choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Votre Réunion de mission ne peut pas vous donner cette même Réunion de mission.
* Si vous avez lancé un sort de cette manière et que cette carte est exilée, elle est considérée comme un nouvel objet dans la zone dans laquelle elle est mise. Elle ne sera pas exilée si elle est mise dans votre cimetière plus tard pendant ce tour.

Rituel de suie  
{2}{B}{B}  
Rituel  
Détruisez toutes les créatures dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

* Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n’a pas de coût de mana normalement a un coût converti de mana de 0.
* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Rumeurs vicieuses  
{B}  
Rituel  
Les Rumeurs vicieuses infligent 1 blessure à chaque adversaire. Chaque adversaire se défausse d’une carte, puis met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous gagnez 1 point de vie.

* Au moment où les Rumeurs vicieuses se résolvent, elles infligent 1 blessure à chaque adversaire, puis l’adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps. Puis chaque adversaire met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière en même temps. Enfin, vous gagnez 1 point de vie.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, les Rumeurs vicieuses font perdre 2 points de vie à l'équipe adverse, chacun de ces joueurs se défausse d'une carte et met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous gagnez 1 point de vie.

Sangvapeur bouillonnant  
{1}{R}  
Créature : élémental  
1/1  
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.  
Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

* Le Sangvapeur bouillonnant doit être sur le champ de bataille pour que sa capacité se déclenche. Le lancer ne déclenchera pas sa propre capacité.
* La capacité déclenchée du Sangvapeur bouillonnant se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si le Sangvapeur bouillonnant a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui après que vous avez payé un sort rouge, sa capacité ne se déclenche pas. S'il a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui au moment où sa capacité déclenchée se résout, il ne gagne pas de marqueur +1/+1.

Scarabée à carapace de fer  
{1}{G}  
Créature : insecte  
1/1  
Quand le Scarabée à carapace de fer arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

* Vous pouvez choisir le Scarabée à carapace de fer comme cible pour sa propre capacité.

Secrets noyés  
{1}{U}  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, le joueur ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

* Les Secrets noyés doivent être sur le champ de bataille pour que leur capacité se déclenche. Les lancer ne déclenchera pas leur propre capacité.
* La capacité déclenchée des Secrets noyés se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Secrets du mausolée  
{1}{B}  
Éphémère  
*Maquis* — Cherchez dans votre bibliothèque une carte noire avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Une carte de terrain qui produit du mana noir, même un marais, n'a normalement pas de couleur.
* Si une carte de votre bibliothèque inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Sentinelle de la Chambre  
{X}  
Artefact Créature : construction  
0/0  
La Sentinelle de la Chambre arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.  
{X}, {T}, retirez X marqueurs +1/+1 de la Sentinelle de la Chambre : Elle inflige X blessures à n’importe quelle cible.  
{W}{U}{B}{R}{G} : Renvoyez la Sentinelle de la Chambre depuis votre cimetière dans votre main.

* Vous pouvez choisir n’importe quelle valeur pour X au moment où vous lancez la Sentinelle de la Chambre. La valeur choisie pour X n’affecte pas directement le nombre de marqueurs +1/+1 avec lesquels la Sentinelle de la Chambre arrive sur le champ de bataille, mais elle vous permet de payer plus de mana et donc, de dépenser plus de couleurs de mana pour la lancer.
* Si un effet vous permet de dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer la Sentinelle de la Chambre, vous ne prenez en compte que le mana véritablement dépensé pour déterminer le nombre de marqueurs qu'elle reçoit.
* Le mana incolore ne donne pas à la Sentinelle de la Chambre un autre marqueur +1/+1. « Incolore » n’est pas une couleur.
* Si la Sentinelle de la Chambre arrive sur le champ de bataille sans être lancé, il ne reçoit pas de marqueurs +1/+1.
* Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie de la Sentinelle de la Chambre, considérez la quantité de mana qui a été dépensé pour lancer cette créature pour déterminer le nombre de marqueurs +1/+1 avec lequel elle arrive sur le champ de bataille.
* La valeur de X choisie quand vous activez la première capacité activée de la Sentinelle de la Chambre ne doit pas obligatoirement être la même valeur de X choisie quand vous l'avez lancée.

Se préparer pour le combat  
{W}  
Rituel  
Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à deux créatures ciblées.

* Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois avec pour lui faire gagner deux marqueurs +1/+1.

Shamane scintispore  
{B}{G}  
Créature : elfe et shamane  
3/1  
Quand la Shamane scintispore arrive sur le champ de bataille, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

* La carte de terrain que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque peut être celle que vous venez de mettre dans votre cimetière.

Sinistre sabotage  
{1}{U}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez le sort ciblé.  
Surveillez 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)*

* Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour le Sinistre sabotage. Le sort n’est pas contrecarré quand le Sinistre sabotage se résout, mais vous surveillez 1 quand même.

Soulèvement de la Citerraine  
{2}{B}{G}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu’à la fin du tour. Ensuite, une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*

* Rappelez-vous qu'une source avec le contact mortel doit infliger des blessures, mais pas nécessairement des blessures de combat, pour détruire une autre créature. Tant que la créature qui se bat que vous contrôlez a une force supérieure à 0 (et que les blessures ne sont pas prévenues), la créature qui se bat que vous ne contrôlez pas sera détruite.
* Si l'une des deux créatures ciblées est une cible illégale au moment où le Soulèvement de la Citerraine essaie de se résoudre, aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures. Les créatures que vous contrôlez acquièrent quand même le contact mortel.
* Si les deux créatures ciblées sont des cibles illégales au moment où le Soulèvement de la Citerraine essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucune créature n'inflige de blessures ou n'acquiert le contact mortel.
* La première partie de l’effet du Soulèvement de la Citerraine n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas le contact mortel.

Suivante de Vraska *(Decks de planeswalker uniquement)*  
{1}{B}{G}  
Créature : zombie et soldat  
3/3  
Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de la Suivante de Vraska.

* Le nombre de points de vie gagnés est égal à la force de la Suivante de Vraska au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
* Si la force de la Suivante de Vraska est négative, vous ne perdez ni ne gagnez aucun point de vie.
* Si vous ne contrôlez pas un planeswalker Vraska au moment où la capacité déclenchée de la Suivante de Vraska se résout, probablement parce que Vraska a quitté le champ de bataille en même temps que la Suivante de Vraska, vous ne gagnez pas de points de vie.

Surveillance accrue  
{1}{U}  
Enchantement  
Vous pouvez regarder deux cartes supplémentaires à chaque fois que vous surveillez.  
Exilez la Surveillance accrue : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

* Les cartes supplémentaires que vous regardez via la capacité de la Surveillance accrue font partie de ce que vous surveillez. Vous pouvez mettre ces cartes dans votre cimetière ou les remettre au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre, avec les autres.
* Si vous contrôlez une deuxième Surveillance accrue, leurs effets s'appliquent tous les deux et vous pouvez regarder quatre cartes supplémentaires. Si vous en contrôlez une troisième, vous pouvez regarder six cartes supplémentaires, et ainsi de suite.
* La dernière capacité de la Surveillance accrue ne peut être activée que tant qu'elle est sur le champ de bataille.

Tajic, tranchant de la Légion  
{1}{R}{W}  
Créature légendaire : humain et soldat  
3/2  
Célérité  
Mentor *(À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)*  
Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.  
{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l’initiative jusqu’à la fin du tour.

* Si Tajic et d'autres créatures que vous contrôlez devaient subir des blessures non-combat mortelles en même temps, les blessures qui seraient infligées à vos autres créatures sont prévenues.

Tempête de mille ans  
{4}{U}{R}  
Enchantement  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque autre sort d’éphémère et de rituel que vous avez lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

* Les sorts que vous avez lancés qui ont été contrecarrés ont quand même été lancés, par conséquent ils ajouteront des copies quand la capacité de la Tempête de mille ans se résoudra pour les sorts lancés plus tard dans le tour.
* Si un effet vous instruit de lancer plusieurs sorts, ils sont lancés un par un dans l'ordre de votre choix.
* La capacité de la Tempête de mille ans peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
* Des copies sont créées même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de la Tempête de mille ans a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. Les copies se résolvent avant le sort d'origine.
* Les copies ont les mêmes cibles que le sort qu'elles copient 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), les copies auront 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, les copies ont la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour les copies. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
* Les copies créées par la capacité de la Tempête de mille ans sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme celle de la Tempête de mille ans elle-même) ne se déclenchent pas.

Titubeur à rhizomes  
{2}{B}{G}  
Créature : fongus et zombie  
2/2  
*Maquis* — Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

* Si vous renvoyez le Titubeur à rhizomes sur le champ de bataille depuis votre cimetière, sa capacité de maquis se compte elle-même.

Trahison mnémonique  
{1}{U}{B}  
Rituel  
Exilez toutes les cartes des cimetières de tous les adversaires. Vous pouvez lancer ces cartes ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quel type pour lancer ces sorts. Au début de la prochaine étape de fin, si certaines de ces cartes restent exilées, renvoyez-les dans les cimetières de leurs propriétaires.  
Exilez la Trahison mnémonique.

* Vous ne pouvez pas jouer de cartes de terrain exilées de cette manière.
* La Trahison mnémonique ne change pas le moment où vous pouvez lancer 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 avez lancé un sort de cette manière et que cette carte est exilée, elle est considérée comme un nouvel objet. La Trahison mnémonique ne vous permet plus de la lancer. Elle reste en exil quand la capacité déclenchée à retardement de la Trahison mnémonique se résout.
* Seules les cartes qui restent en exil sont renvoyées dans les cimetières de leurs propriétaires. Par exemple, un sort de permanent lancé de cette manière restera sur le champ de bataille.
* 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, tout sort ou permanent que vous contrôliez grâce à l’effet de la Trahison mnémonique est exilé. Si vous quittez la partie avant la résolution de la capacité déclenchée à retardement de la Trahison mnémonique, les cartes restent exilées.

Tribunal du Conclave  
{3}{W}  
Enchantement  
Convocation *(Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*  
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu’un adversaire contrôle jusqu’à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

* Si le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Troll du charnier  
{1}{B}{G}  
Créature : troll  
4/4  
Piétinement  
Au début de votre entretien, exilez une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier. Sinon, sacrifiez-le.  
{B}{G}, défaussez-vous d’une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll du charnier.

* Vous ne pouvez pas choisir de ne pas exiler une carte de créature de votre cimetière si vous en avez une à exiler.
* Vous pouvez activer la dernière capacité du Troll du charnier pendant votre entretien, avant que sa capacité déclenchée ne se résolve.
* Comme votre étape d'entretien est après votre étape de dégagement, vos terrains seront dégagés pour vous permettre d'activer la dernière capacité du Troll du charnier pendant votre entretien. Cependant, comme votre étape d'entretien est avant votre étape de pioche, vous n'aurez pas encore pioché une carte pour le tour.

Trophée de l'assassin  
{B}{G}  
Éphémère  
Détruisez un permanent ciblé qu’un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où le Trophée de l'assassin essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque.
* Si le permanent ciblé est une cible légale mais qu'il n'est pas détruit, probablement parce qu'il a l'indestructible, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque.
* Si le contrôleur du permanent ne cherche pas dans sa bibliothèque, il ne mélange pas sa bibliothèque.

Trostani la discordante  
{3}{G}{W}  
Créature légendaire : dryade  
1/4  
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Quand Trostani la discordante arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.  
Au début de votre étape de fin, chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu’il possède.

* Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux autres créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Trostani quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Si une créature a une capacité qui se déclenche au début de chaque étape de fin et que la capacité de Trostani vous permet d'en acquérir le contrôle, la capacité de cette créature est toujours contrôlée par l'ancien contrôleur de la créature. Si la créature a une capacité qui se déclenche au début de votre étape de fin, cette capacité ne se déclenche pas quand vous en acquérez le contrôle.

Utopie urbaine  
{1}{G}  
Enchantement : aura  
Enchanter : terrain  
Quand l’Utopie urbaine arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

* Le terrain enchanté ne perd pas les autres capacités qu'il avait. Il ne gagne ni ne perd pas non plus de types de terrain.

Vague cosmotronique  
{3}{R}  
Rituel  
La Vague cosmotronique inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

* Comme la Vague cosmotronique ne modifie pas les caractéristiques des permanents, la série de créatures affectées par son deuxième effet est constamment mise à jour. Les créatures qui arrivent sous le contrôle d’un adversaire plus tard pendant le tour ne pourront pas bloquer.

Vapeurs méphitiques  
{2}{B}  
Rituel  
Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* Les créatures qui vont mourir après avoir gagné -1/-1 seront encore sur le champ de bataille pendant que vous surveillez. Elles ne seront envoyées dans les cimetières de leurs propriétaires qu'après que les Vapeurs méphitiques ont entièrement fini de se résoudre. Si une de leurs capacités se déclenchent par surveiller, ces capacités se déclenchent mais ne se résolvent pas avant que les créatures n'aient quitté le champ de bataille.
* Les Vapeurs méphitiques affectent uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où elles se résolvent. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -1/-1.

Visite divine  
{3}{W}{W}  
Enchantement  
Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

* Les caractéristiques du jeton sont entièrement remplacées par un jeton de créature blanche Ange 4/4 avec le vol et la vigilance. Elle n'a pas les capacités avec lesquelles le jeton aurait été créé. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s’applique quand même.
* Si vous créez un jeton non-créature qui sera une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, par exemple à cause d'un effet comme celui de la Marche des machines, l'effet de la Visite divine ne s'applique pas à la création de ce jeton. (Ceci est dû au fait que l’effet de la Visite divine modifie la manière dont les jetons sont créés, et que l’effet de la Marche des machines ne s’applique pas avant de prendre en considération la manière dont les jetons arrivent sur le champ de bataille.)
* Si un effet modifie le joueur qui contrôle la création du jeton, cet effet s'applique avant l'effet de la Visite divine.

Visite mortelle  
{3}{B}{B}  
Rituel  
Détruisez la créature ciblée.  
Surveillez 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n’importe quel nombre d’entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n’importe quel ordre.)*

* Vous surveillez avant de résoudre les capacités qui se déclenchent à la mort de la créature ciblée.
* La Visite mortelle peut cibler une créature qui a l’indestructible. Elle n'est pas détruite, mais vous surveillez.

Voleur de sanité  
{1}{U}{B}  
Créature : spectre  
2/2  
Vol  
À chaque fois que le Voleur de sanité inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l’une d’elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Vous pouvez regarder cette carte et la lancer tant qu’elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quel type pour lancer ce sort.

* L’effet du Voleur de sanité ne change pas quand vous pouvez lancer la carte exilée. 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.
* Un effet qui vous instruit de « lancer » une carte ne vous permet pas de jouer des terrains.
* Vous pouvez quand même lancer la carte exilée si le Voleur de sanité quitte le champ de bataille ou quitte votre contrôle. Si un autre joueur acquiert le contrôle du Voleur de sanité, ce joueur ne peut pas lancer la carte exilée.
* Lancer une carte exilée lui fait quitter l’exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
* 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 sorts et permanents que vous contrôlez par l'effet du Voleur de sanité sont exilés, et les cartes exilées face cachées restent face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Vraska, reine des Golgari  
{2}{B}{G}  
Planeswalker légendaire : Vraska  
4  
+2 : Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez 1 carte.  
-3 : Détruisez le permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.  
-9 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

* Vous choisissez de sacrifier un permanent ou non (et lequel) pendant que la première capacité de Vraska se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez le permanent à sacrifier et celui où vous le sacrifiez.
* Les jetons qui ne sont pas une copie d'autre chose n'ont pas de coût de mana. Tout ce qui n’a pas de coût de mana normalement a un coût converti de mana de 0.
* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Magic: The Gathering, Magic, Les guildes de Ravnica, Ixalan, Les combattants d'Ixalan, Dominaria, Decks de planeswalker et les noms et les symboles des guildes sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2018 Wizards.