# Notes de publication *Double Masters*

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

Document modifié pour la dernière fois le 5 juin 2020

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. Rendez-vous sur [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

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

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent 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 les parties 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 *Double Masters* sera autorisée pour les tournois homologués en format Limité à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 7 août 2020. Ces cartes sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d’une carte dans ces boosters ne modifie pas sa légalité dans un format. Notamment, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard, Pioneer ou Modern.

Rendez-vous sur [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) 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 mécaniques de jeu

Plus de vingt capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l’extension *Double Masters*. Les cartes avec ces mécaniques ont des notes individuelles dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, le cas échéant. Les règles de ces mécaniques de jeu n’ont pas été modifiées pour cette extension, à une exception près mentionnée avec la carte en question (Oubliette).

Dans cette partie, vous verrez des notes relatives à certaines des mécaniques les plus courantes et les plus complexes.

## Retour de mécanique : arme vivante

Certains équipements particulièrement pernicieux du plan de Nouvelle Phyrexia sont si impatients de passer à l’attaque qu’ils créent un jeton pour les porter dès qu’ils arrivent sur le champ de bataille.

Carapace écorcheuse  
{1}  
Artefact : équipement  
Arme vivante *(Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Germe, puis attachez-lui cet équipement.)*  
La créature équipée gagne +1/+1.  
Équipement {2}

* Le jeton Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l’équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu’une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
* Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l’arme vivante a un coût d’équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Germe n’est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d’exister, à moins qu’un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
* Si le jeton Germe est détruit, l’équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
* Si le déclenchement de l’arme vivante fait que deux germes sont créés (à cause d’un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l’équipement devient attaché à l’un d’eux. L’autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d’exister, à moins qu’un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

## Retour de mécanique : régénérer

Certaines créatures n’abandonnent pas si facilement. Régénérer est une action mot-clé qui empêche la destruction d’une créature.

Abomination perverse  
{5}{B}  
Créature : zombie et mutant  
5/3  
{B} : Régénérez l’Abomination perverse.  
Recyclage de marais {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.)*

* Quand vous régénérez un permanent, vous créez un effet de remplacement « bouclier » à utiliser plus tard. Cet effet signifie « la prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, à la place retirez toutes les blessures marquées sur lui et engagez-le. Si c’est une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »
* Un permanent peut régénérer même s’il est déjà engagé.
* Un permanent qui régénère ne quitte pas le champ de bataille et n'arrive pas sur le champ de bataille. Les capacités qui se déclenchent au moment où une créature meurt ou arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas si une créature régénère.
* Les permanents sont détruits par les effets qui utilisent le mot « détruisez ». Les créatures peuvent aussi être détruites en ayant des blessures mortelles marquées sur elles. Sacrifier un permanent ne le détruit pas, et réduire l’endurance d’une créature à 0 ne la détruit pas non plus.
* Si un permanent devrait être détruit de deux manières en même temps, un bouclier de régénération le protège des deux. Cela se produit, par exemple, si une créature avec le contact mortel inflige à une créature un nombre de blessures supérieur ou égal à l’endurance de cette créature.

## Thème de l’extension : copier des permanents

Mais ce ne sont pas ces mécaniques qui nous intéressent vraiment... c'est le dédoublement ! L’extension *Double Masters* contient de nombreuses manières de créer de jetons qui sont des copies de permanents, de transformer un permanent en copie d’un autre permanent, ou de faire arriver quelque chose sur le champ de bataille comme une copie d’un autre permanent.

Assembleur mécanique  
{3}  
Créature-artefact : ouvrier spécialisé  
2/3  
{7} : Créez un jeton qui est une copie de l’artefact ciblé. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Scène de théâtre  
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie du terrain ciblé, excepté qu’elle a cette capacité.

Acier sculpteur  
{3}  
Artefact  
Vous pouvez faire que l’Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n’importe quel artefact sur le champ de bataille.

* La copie copie exactement ce qui est imprimé sur l’objet qu’elle copie et rien d'autre (à moins qu’elle ne copie un permanent qui copie autre chose ou qui soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait qu’un permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui 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. Notamment, si quelque chose copie une créature qui n’est normalement pas une créature, la copie ne devient pas une créature.
* Si un permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
* Si un permanent copié copie autre chose, la copie ne copie que ce que ce permanent copie.
* Si un permanent copié est un jeton, la copie copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu’elles sont indiquées par l’effet qui l’a créé. Si la copie est un permanent non-jeton qui devient une copie ou qui arrive sur le champ de bataille comme une copie de ce jeton, la copie n’est pas un jeton.
* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l’objet copié se déclenchent si la copie est arrivée sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de l’objet copié fonctionnent aussi. Si un permanent devient une copie d'un autre objet, ces capacités ne s'appliquent pas au moment où ce permanent devient une copie puisqu'il n'arrive pas sur le champ de bataille.
* Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, par exemple si elle a été créée comme copie d’un jeton ou si un permanent arrive sur le champ de bataille comme copie d’une aura, le joueur qui va être le contrôleur de la copie choisit ce qu’elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si un jeton d’aura ne peut pas être légalement attaché à quoi que ce soit, il n'est pas créé.
* Si un permanent devient une copie d’une aura, il est mis dans le cimetière de son propriétaire à moins qu’il ne soit déjà attaché à quelque chose qu’il pourrait légalement enchanter.
* L’effet qui crée une copie ou qui fait qu’un objet arrive sur le champ de bataille en tant que copie ou en devient une peut indiquer que c’est une copie « excepté » certaines modifications de ses caractéristiques, comme les capacités ou les types de cartes. Si quelque chose copie la copie plus tard, la nouvelle copie aura aussi ces modifications.
* Si l’effet indique que la copie « acquiert » ou « a » une capacité sans indiquer que c’est une exception, cette capacité acquise ne sera pas copiée si autre chose copie la copie.
* Si un permanent devient une copie d’une créature, la copie ne peut pas attaquer ni payer {T} à moins qu’elle n’ait été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent.

## Thème de l’extension : copier des sorts

Non, vous ne voyez pas double ! Cette extension ne vous fournit pas seulement de nombreuses manières de copier des permanents, elle vous encourage aussi à copier des sorts.

Mage ambisort  
{1}{R}{R}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
Flash  
Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Si un effet vous instruit de copier un sort et indique que vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie, cet effet peut copier n’importe quel sort approprié, pas seulement un qui a 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. La copie se résout avant le sort d’origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que l'effet ne vous autorise à en choisir de nouvelles. Si c’est le cas, 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, 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.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *DOUBLE MASTERS*

Acier trempé  
{1}{W}{W}  
Enchantement  
Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures-artefacts que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l’Acier trempé quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Acte blasphématoire  
{8}{R}  
Rituel  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.  
L’Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

* 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 l’Acte blasphématoire). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La capacité de l’Acte blasphématoire ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {R}.
* Le coût total de lancement de l’Acte blasphématoire est verrouillé avant de le payer. Par exemple, s’il y a trois créatures sur le champ de bataille, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve, le coût total de l’Acte blasphématoire est {5}{R}. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.
* Bien que les joueurs puissent répondre à l’Acte blasphématoire une fois qu'il a été lancé, une fois qu'il est annoncé, ils ne peuvent pas répondre avant que le coût soit calculé et payé.

Ad Nauseam  
{3}{B}{B}  
Éphémère  
Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* À chaque fois que vous mettez la carte révélée dans votre main et que vous perdez le nombre de points de vie approprié, vous décidez de continuer à révéler une autre carte ou non. Vous ne décidez pas à l’avance combien de cartes vous mettez dans votre main de cette manière.
* Vous pouvez continuer à révéler des cartes avec Ad Nauseam même si votre total de points de vie est réduit à 0 ou moins. Si vous continuez, vous continuerez à perdre des points de vie, ce qui fera baisser votre total de points de vie à une valeur négative. Dès que vous vous arrêtez, vous perdez la partie en tant qu’action basée sur l’état.

Agrandir  
{3}{G}{G}  
Rituel  
Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

* Une seule créature est contrainte de bloquer la créature affectée. Les autres créatures peuvent aussi la bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
* Si chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (comme le fait d'être engagée), la créature affectée n’est pas bloquée. S'il y a un coût associé au blocage de la créature affectée, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'a pas à être bloquée dans ce cas non plus.

Aimant de culbute  
{3}  
Artefact  
L’Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».  
{T}, retirez un marqueur « charge » de l’Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

* Une fois que l’Aimant de culbute est à court de marqueurs « charge », il reste sur le champ de bataille.

Anciens frémissements  
{G}  
Rituel  
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l’ordre de votre choix.

* Les objets qui n’ont pas de coût de mana, y compris les terrains qui produisent du mana coloré, sont incolores par défaut.

Ange de l’aube  
{4}{W}  
Créature : ange  
3/3  
Vol  
Quand l’Ange de l’aube arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu’à la fin du tour.

* La capacité déclenchée de l’Ange de l’aube 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 et n'acquièrent pas la vigilance.

Archange de Thiune  
{3}{W}{W}  
Créature : ange  
3/4  
Vol, lien de vie  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Si une créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de la capacité de l’Archange de Thiune à temps pour la sauver.
* Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité 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 (par exemple 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, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité 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.

Arcum Dagsson  
{3}{U}  
Créature légendaire : humain et artificier  
2/2  
{T} : Le contrôleur de la créature-artefact ciblée la sacrifie. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d’artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

* La capacité d’Arcum Dagsson cible une créature-artefact, pas le joueur qui la contrôle.
* Si la créature-artefact ciblée est une cible illégale au moment où la capacité d’Arcum essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche dans sa bibliothèque. Si la cible est légale mais pas sacrifiée (probablement à cause d’un effet tel que celui de Sigarda de la Milice des hérons), son contrôleur cherche une carte d'artefact non-créature dans sa bibliothèque.
* Les capacités qui se déclenchent quand la créature est sacrifiée sont mises sur la pile en même temps que les capacités déclenchées qui se déclenchent quand l’artefact non-créature arrive sur le champ de bataille.

Aristocrate Falkenrath  
{2}{B}{R}  
Créature : vampire et noble  
4/1  
Vol, célérité  
Sacrifiez une créature : L’Aristocrate Falkenrath acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur l’Aristocrate Falkenrath.

* La capacité activée de l’Aristocrate Falkenrath vérifie si la créature sacrifiée était un humain au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille. Peu importe quels sont ses types de créature dans le cimetière.
* Si la créature sacrifiée était un humain, l’Aristocrate Falkenrath acquiert l’indestructible et gagne aussi un marqueur +1/+1.
* Vous pouvez sacrifier l’Aristocrate Falkenrath pour payer le coût de sa propre capacité. Il ne reçoit pas de marqueur et n’acquiert pas l’indestructible, mais cela pourra profiter aux capacités qui vérifient quand ou si une créature meurt.

Arixméthès, l’île assoupie  
{2}{G}{U}  
Créature légendaire : kraken  
12/12  
Arixméthès, l’île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui.  
Tant qu’Arixméthès a un marqueur « sommeil » sur lui, c’est un terrain. *(Ce n’est pas une créature.)*  
À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d’Arixméthès.  
{T} : Ajoutez {G}{U}.

* Arixméthès ne peut pas être joué comme un terrain.
* Arixméthès n'est pas un terrain avant qu'il ne soit arrivé sur le champ de bataille. Les effets tels que ceux de la Lune de sang n'affectent pas sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille. Similairement, les effets de remplacement qui modifient la manière dont les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille verront Arixméthès arriver sur le champ de bataille comme une créature et pas un terrain. Cependant, les capacités déclenchées (comme les capacités de toucheterre) verront qu'un terrain est arrivé sur le champ de bataille et pas une créature.
* Arixméthès peut s'engager pour du mana au tour où il est arrivé sur le champ de bataille tant qu'il a des marqueurs « sommeil » sur lui. Si vous trouvez un moyen de le dégager, bien sûr.
* Tant qu’Arixméthès est un terrain, il est toujours vert et bleu, il est toujours légendaire, et son coût converti de mana est toujours 4.
* L'effet d'Arixméthès qui fait de lui un terrain remplace tous les effets précédents qui lui donnaient des types supplémentaires. Par exemple, un Métamorphe phyrexian qui copie Arixméthès sera un terrain, pas un terrain-artefact, jusqu'à ce que ses marqueurs « sommeil » soient retirés.
* La capacité déclenchée d'Arixméthès se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles ont été choisies pour ce sort. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Une fois qu'Arixméthès est à nouveau une créature, il peut attaquer au même tour tant que vous l'avez contrôlé depuis le début de votre tour le plus récent.

Artisan de la Manche étincelante  
{2}{W}  
Créature : nain et artificier  
2/2  
Fabrication 1 *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)*

* Vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur l’Artisan de la Manche étincelante ou de créer un jeton Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où un marqueur est ajouté ou un jeton est créé.
* La fabrication ne fait pas arriver l’Artisan de la Manche étincelante sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 déjà sur lui. L’Artisan de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.
* Si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur l’Artisan de la Manche étincelante pour n’importe quelle raison au moment où la fabrication se résout (par exemple, s’il n’est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Servo.

Artisan golem  
{5}  
Créature-artefact : golem  
3/3  
{2} : Une créature-artefact ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.  
{2} : Une créature-artefact ciblée gagne, selon votre choix, le vol, le piétinement ou la célérité jusqu’à la fin du tour.

* L’Artisan golem peut être la cible de ses propres capacités.
* Vous ne choisissez pas si la créature-artefact ciblée acquiert le vol, le piétinement ou la célérité avant la résolution de la deuxième capacité de l'Artisan golem.

Assolement  
{G}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Vous ne pouvez pas lancer l’Assolement sans sacrifier de terrain, et vous ne pouvez pas sacrifier de terrains supplémentaires.

Attaque furtive  
{3}{R}  
Enchantement  
{R} : Vous pouvez mettre une carte de créature de votre main sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez la créature au début de la prochaine étape de fin.

* Vous ne sacrifiez la créature que si vous la contrôlez toujours à la fin du tour. Si cette créature a quitté le champ de bataille, même si elle est revenue, vous ne la sacrifiez pas.

Atraxa, voix des praetors  
{G}{W}{U}{B}  
Créature légendaire : ange et horreur  
4/4  
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie  
Au début de votre étape de fin, proliférez. *(Choisissez n’importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

* Vous pouvez choisir n’importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d’autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
* Vous n’êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n’importe quel nombre » inclut zéro, vous n’êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n’êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
* Les joueurs peuvent répondre au sort ou à la capacité dont l’effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
* Mettre des marqueurs « loyauté » sur les planeswalkers ne provoque pas l’activation de leurs capacités de loyauté.

Automate accompli  
{7}  
Créature-artefact : construction  
5/7  
Fabrication 1 *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)*

* Vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur l’Automate accompli ou de créer un jeton Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où un marqueur est ajouté ou un jeton est créé.
* La fabrication ne fait pas arriver l’Automate accompli sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 déjà sur lui. L’Automate accompli arrive sur le champ de bataille comme une créature 5/7, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.
* Si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur l’Automate accompli pour n’importe quelle raison au moment où la fabrication se résout (par exemple, s’il n’est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Servo.

Automate évolutif  
{3}  
Créature-artefact : construction  
2/2  
Au moment où l’Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
L’Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.  
Les autres créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

* Le choix du type de créature est effectué au moment où l’Automate évolutif arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +1/+1.
* Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu’artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.
* Bien que l’Automate évolutif soit une construction, les autres créatures Construction que vous contrôlez ne gagneront pas +1/+1 à moins que vous n'ayez choisi Construction au moment où l’Automate évolutif est arrivé sur le champ de bataille.

Avacyn, ange de l’espoir  
{5}{W}{W}{W}  
Créature légendaire : ange  
8/8  
Vol, vigilance, indestructible  
Les autres permanents que vous contrôlez ont l’indestructible.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Avacyn quitte le champ de bataille pendant ce tour.
* Un planeswalker avec l’indestructible perd quand même des marqueurs « loyauté » au moment où il subit des blessures. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire si sa loyauté devient 0.

Baliste ambulante  
{X}{X}  
Créature-artefact : construction  
0/0  
La Baliste ambulante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.  
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Baliste ambulante.  
Retirez un marqueur +1/+1 de la Baliste ambulante : Elle inflige 1 blessure à n’importe quelle cible.

* Un coût de lancement de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour lancer la Baliste ambulante.
* Si la Baliste ambulante a subi des blessures ou que son endurance a été réduite par un effet, ceci limite le nombre de fois où vous pourrez lui retirer des marqueurs +1/+1 pendant un même tour. Par exemple, si elle a trois marqueurs +1/+1 sur elle et qu’elle a subi 1 blessure ce tour-ci, elle sera immédiatement détruite après la deuxième activation de la capacité et vous ne pourrez pas l’activer une troisième fois.

Banshee de Morkrut  
{3}{B}{B}  
Créature : esprit  
4/4  
*Morbidité* — Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, la créature ciblée gagne -4/-4 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité de morbidité de la Banshee de Morkrut se déclenche une seule fois, pas une fois pour chaque créature qui est morte ce tour-ci. Si aucune créature n'est morte au moment où la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas du tout.
* S'il n'y a aucune créature sur le champ de bataille quand la capacité de morbidité se déclenche, la capacité doit cibler la Banshee de Morkrut elle-même.

Battecrâne  
{5}  
Artefact : équipement  
Arme vivante *(Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Germe, puis attachez-lui cet équipement.)*  
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.  
{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.  
Équipement {5}

* La capacité de renvoyer la Battecrâne dans la main de son propriétaire ne peut être activée que si la Battecrâne est sur le champ de bataille. Si la Battecrâne n’est plus sur le champ de bataille quand la capacité se résout, la Battecrâne reste dans sa nouvelle zone et n’est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Blâme métallique  
{2}{U}  
Éphémère  
Improvisation *(Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)*  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}.

* Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L’improvisation s’applique après que le coût total a été calculé.
* L’improvisation ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort.
* L’improvisation ne peut pas payer {U} dans le coût total du Blâme métallique.
* Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l’improvisation fera que cet artefact est engagé quand vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l’engager à nouveau pour l’improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l’improvisation, cet artefact ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l’engager pour l’improvisation.
* Engager un artefact ne fait pas que ses capacités cessent de s’appliquer, à moins que ces capacités ne l’indiquent.
* Un équipement attaché à une créature ne devient pas engagé quand cette créature devient engagée, et engager cet équipement ne fait pas que la créature devienne engagée.

Blindage crânien  
{2}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.  
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.  
Équipement {1}

* Le Blindage crânien est compté par sa propre capacité, donc elle lui donne au moins +1/+0.
* La première capacité activée du Blindage crânien est similaire à une capacité d'équipement, mais ce n’est pas une capacité d’équipement. Plus important, elle peut être activée à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un autre joueur.

Bombe à rochet  
{2}  
Artefact  
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.  
{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

* 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 a normalement un coût converti de mana de 0.
* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Bosh, golem de fer  
{8}  
Créature-artefact légendaire : golem  
6/7  
Piétinement  
{3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n’importe quelle cible un nombre de blessures égal au coût converti de mana de l’artefact sacrifié.

* Bosh peut être sacrifié pour payer le coût de sa dernière capacité.
* Si un artefact sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Bravache de fer  
{3}  
Créature-artefact : golem  
1/1  
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*  
Quand le Bravache de fer arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

* Le Bravache de fer peut être la cible de sa propre capacité.

Breya, forgeuse d’étherium  
{W}{U}{B}{R}  
Créature-artefact légendaire : humain  
4/4  
Quand Breya, forgeuse d’étherium arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.  
{2}, sacrifiez deux artefacts : Choisissez l’un —  
• Breya inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.  
• La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu’à la fin du tour.  
• Vous gagnez 5 points de vie.

* Breya peut être l’un des deux artefacts sacrifiés pour payer le coût de sa dernière capacité.

Brudiclad, ingénieur telchor  
{4}{U}{R}  
Créature-artefact légendaire : artificier  
4/4  
Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.  
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

* Le dernier effet de la capacité déclenchée de Brudiclad affecte tous les jetons que vous contrôlez autres que le jeton choisi, y compris le jeton qui vient juste d'être créé si ce n'est pas le jeton choisi.
* Tous les autres jetons que vous contrôlez deviennent une copie du jeton choisi, même ceux qui ne sont pas du même type. Par exemple, si vous contrôlez un jeton d'artefact Trésor et que vous choisissez le jeton Myr que Brudiclad vient de créer, votre trésor devient une copie du myr.
* L’effet de la capacité déclenchée de Brudiclad dure indéfiniment. Il continue de s'appliquer même si Brudiclad quitte le champ de bataille.

Cabinet du conjurateur  
{5}  
Artefact  
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l’objet qu’elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d’exister.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
* Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu’à la fin du tour », vous la contrôlez pendant l’étape de fin de ce tour.
* Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. 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, toute créature que vous contrôliez grâce à l’effet du Cabinet du conjurateur est exilée.

Calice toujours ruisselant  
{0}  
Artefact  
Multikick {2} *(Vous pouvez payer {2} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)*  
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu’il a été kické.  
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

* Vous pouvez lancer le Calice toujours ruisselant sans le kicker du tout si vous le souhaitez. Cependant, si le Calice toujours ruisselant n'a aucun marqueur « charge » sur lui, activer sa dernière capacité ne produit pas de mana.

Canoniste des Éthermentés  
{1}{W}  
Créature-artefact : humain et clerc  
2/2  
Chaque joueur qui a lancé un sort non-artefact ce tour-ci ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

* Chaque tour, chaque joueur peut lancer n’importe quel nombre de sorts d’artefact plus au maximum un sort non-artefact.
* La Canoniste des Éthermentés prend en compte les sorts qui ont été lancés plus tôt pendant le tour avant l’arrivée sur le champ de bataille de la Canoniste des Éthermentés, y compris les sorts qui sont toujours sur la pile d’une manière quelconque. Cependant, les sorts sur la pile au moment où la Canoniste des Éthermentés arrive sur le champ de bataille ont alors déjà été lancés, donc ils ne sont pas affectés.

Carapace clone  
{5}  
Créature-artefact : changeforme  
2/2  
*Empreinte* — Quand la Carapace clone arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l’ordre de votre choix.  
Quand la Carapace clone meurt, retournez la carte exilée face visible. Si c’est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Au moment où la première capacité de la Carapace clone se résout, vous devez exiler l’une des cartes que vous regardez, même si aucune d’elles n’est une carte de créature.
* Au moment où la deuxième capacité de la Carapace clone se résout, si la carte exilée n'est pas une carte de créature, elle reste simplement en exil face visible.
* Si vous acquérez le contrôle de la Carapace clone d’un autre joueur, vous ne pouvez pas regarder la carte exilée face cachée. Cependant, si la Carapace clone meurt, vous retournez cette carte face visible, et si c'est une carte de créature, vous la mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Carcasse de poussière de verre  
{3}{W}{U}  
Créature-artefact : golem  
3/4  
À chaque fois qu’un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Carcasse de poussière de verre gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Recyclage {w/u} *({w/u}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Une fois qu'une créature a bloqué la Carcasse de poussière de verre, résoudre sa capacité déclenchée ne la fait pas devenir non-bloquée.

Casse-cou de la Course ovale  
{3}{B}  
Créature : humain et pilote  
4/2  
À chaque fois qu’un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Casse-cou de la Course ovale depuis votre cimetière dans votre main.

* La capacité de la Casse-cou de la Course ovale se déclenche uniquement si elle est déjà dans votre cimetière au moment où un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Chagrin accablant  
{1}{B}{B}  
Rituel  
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu’à la fin du tour. Regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Le Chagrin accablant affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de batailleou qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas -2/-2.

Championne de Lambholt  
{1}{G}{G}  
Créature : humain et guerrier  
1/1  
Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois qu’une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

* La première capacité de la Championne de Lambholt s’applique même si elle n'attaque pas.
* La comparaison des forces a seulement lieu quand les bloqueurs sont déclarés. Diminuer la force d'une créature bloqueuse (ou augmenter celle de la Championne de Lambholt) après ce moment ne fera pas qu'une créature arrête de bloquer ou devienne non-bloquée.

Championne des sylves  
{1}{G}  
Créature : elfe et éclaireur  
2/2  
À chaque fois qu’au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur la Championne des sylves.

* Le nombre de marqueurs +1/+1 que vous mettez sur la Championne des sylves correspond au nombre de jetons qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle, même si certains ou tous ont quitté le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée.

Charme d’Izzet  
{U}{R}  
Éphémère  
Choisissez l’un —  
• Contrecarrez le sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.  
• Le Charme d’Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
• Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

* Si vous choisissez le dernier mode, vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que le Charme d'Izzet se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Charognard de Silumgar  
{4}{B}  
Créature : zombie et oiseau  
2/3  
Vol  
Exploitation *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)*  
À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Charognard de Silumgar. Il acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour s’il a exploité cette créature.

* Une créature avec l’exploitation « a exploité cette créature » si le contrôleur de la capacité d’exploitation de la créature a sacrifié une créature au moment de la résolution de la capacité d’exploitation.
* Vous choisissez de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d’exploitation se résout. Une créature peut s’exploiter elle-même.
* Vous ne pouvez pas sacrifier plus d’une créature à une même capacité d’exploitation.
* Si le Charognard de Silumgar subit des blessures mortelles en même temps qu’une autre créature que vous contrôlez, il ne reçoit pas de marqueur de sa dernière capacité à temps pour le sauver.

Chef de la fonderie  
{3}  
Créature-artefact : construction  
2/3  
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature-artefact que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Chef de la fonderie quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Chef-d’œuvre d’ingéniosité  
{1}  
Artefact : équipement  
Vous pouvez faire que le Chef-d’œuvre d’ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n’importe quel équipement sur le champ de bataille.

* Le Chef-d’œuvre d’ingéniosité arrive sur le champ de bataille détaché. Il n'arrive pas attaché à la même créature que l'équipement qu'il copie.

Chemin vers l’exil  
{W}  
Éphémère  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Chemin vers l’exil essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Le contrôleur de la créature ne cherche pas une carte de terrain de base.
* Le contrôleur de la créature exilée n'est pas obligé de chercher un terrain de base dans sa bibliothèque. Si ce joueur ne le fait pas, il ne mélange pas sa bibliothèque.

Cocher des morts  
{3}{B}  
Créature : vampire  
3/2  
Quand le Cocher des morts meurt, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 ciblée depuis votre cimetière.

* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si le Cocher des morts meurt en même temps qu'une créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2, vous pouvez cibler cette carte et la renvoyer sur le champ de bataille.
* Si une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 devient une copie du Cocher des morts et meurt, elle peut être la cible de sa propre capacité.

Colosse de pestacier  
{12}  
Créature-artefact : golem  
11/11  
Piétinement, infection, indestructible  
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d’où qu’il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

* Les blessures qu’une créature avec l’infection inflige ne font pas que des blessures soient marquées sur une créature ou qu’un joueur perde des points de vie. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur cette créature ou autant de marqueurs « poison » sont donnés à ce joueur. Les blessures infligées aux planeswalkers leur font quand même perdre autant de marqueurs « loyauté ».
* Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état.
* Les marqueurs -1/-1 restent sur la créature indéfiniment. Ils ne sont pas retirés si la créature régénère ou si le tour se termine.
* Les blessures d’une source avec l’infection sont des blessures dans tous les cas de figure. Si la source avec l'infection a aussi le lien de vie, les blessures infligées par cette source font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur. Les blessures d’une source avec l’infection peuvent être prévenues ou redirigées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent si une source avec l'infection inflige des blessures, le cas échéant.

Commandement d’austérité  
{4}{W}{W}  
Rituel  
Choisissez deux —  
• Détruisez tous les artefacts.  
• Détruisez tous les enchantements.  
• Détruisez toutes les créatures dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.  
• Détruisez toutes les créatures dont le coût converti de mana est supérieur ou égal à 4.

* Chacun des modes choisis est effectué successivement. Si un permanent a une capacité qui se déclenche à chaque fois qu’il est détruit ou qu’un autre permanent est détruit, il verra les permanents détruits en même temps que lui ou avant lui, mais pas les permanents détruits par les modes suivants.
* Si le premier et le dernier mode sont choisis, une créature-artefact avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 devra être régénérée deux fois pour survivre. C’est dû au fait que les modes ont lieu successivement, et le « bouclier » de régénération est utilisé par le premier. C’est aussi vrai pour les autres combinaisons de modes qui couvrent un permanent deux fois.
* Si une carte est exilée « jusqu’à » ce qu’un autre permanent quitte le champ de bataille, la carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille immédiatement après que ce permanent quitte le champ de bataille pendant la résolution du Commandement d’austérité, et elle peut être détruite par un mode suivant.

Construction impatiente  
{2}  
Créature-artefact : construction  
2/2  
Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. *(Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)*

* Si plusieurs joueurs reçoivent pour instruction d’appliquer le regard en même temps, par exemple pendant la résolution de la capacité déclenchée de la Construction impatiente, ces joueurs regardent chacun la carte du dessus de leur bibliothèque en même temps, puis ils choisissent dans l’ordre du tour de mettre ces cartes au-dessus ou au-dessous de leur bibliothèque.

Corde d’adjuration  
{X}{G}{G}{G}  
Éphémère  
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.)*  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* 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.
* 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. La convocation ne change pas le coût de mana du sort ou son coût converti de mana.
* 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. Vous pouvez ensuite engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer le coût total du sort. Par exemple, si vous lancez la Corde d’adjuration et que vous choisissez que X soit 3, le coût total est {3}{G}{G}{G}. Si vous engagez deux créatures vertes et deux créatures blanches, vous devrez payer {1}{G}.
* 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.

Coureuse de reliques  
{1}{U}  
Créature : humain et gredin  
2/1  
La Coureuse de reliques ne peut pas être bloquée si vous avez lancé un sort historique ce tour-ci. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

* Une fois que la Coureuse de reliques a été bloquée, lancer un sort historique ne retire pas la créature bloqueuse du combat et ne fait que la Coureuse de reliques devienne non-bloquée.

Crible temporel  
{U}{B}  
Artefact  
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.

* Le Crible temporel peut être l’un des artefacts que vous sacrifiez pour payer le coût de sa propre capacité.

Croisée d’Odric  
{2}{W}  
Créature : humain et soldat  
\*/\*  
La force et l’endurance de la Croisée d’Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

* La capacité qui définit la force et l'endurance de la Croisée d’Odric fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant que la Croisée d’Odric est sur le champ de bataille, sa capacité la compte elle-même.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Croisée d’Odric peuvent devenir mortelles si d’autres créatures que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour.

Crypte de mana  
{0}  
Artefact  
Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

* Aucun joueur ne peut choisir d’agir entre le moment où le résultat du pile ou face est déterminé et celui où les blessures sont infligées si vous perdez.

Décharge d’arme  
{R}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l’initiative jusqu’à la fin du tour.  
Surcharge {1}{R} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)*

* Si vous ne payez pas le coût de surcharge de la Décharge d’arme, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n’aura aucune cible.
* Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec le linceul ou avec la protection contre la couleur appropriée.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Déferlante de connaissance  
{4}{U}  
Rituel  
Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez.

* Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Déluge toxique  
{2}{B}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.  
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu’à la fin du tour.

* Si vous lancez le Déluge toxique sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous payez X points de vie. C’est dû au fait qu’il n’a pas {X} dans son coût de mana.
* Toutes les créatures sur le champ de bataille quand le Déluge toxique se résout sont affectées. Celles qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.

Démembrement  
{2}{R}  
Rituel  
Détruisez l’artefact ciblé. Si cet artefact avait des marqueurs sur lui, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou « charge » sur un artefact que vous contrôlez.

* Le Démembrement cible uniquement l’artefact qui sera détruit. Quand la capacité du Démembrement se résout, vous choisissez le type de marqueurs que vous voulez et choisissez un artefact que vous contrôlez pour les mettre sur lui. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où les marqueurs sont mis sur l’artefact.
* Si l’artefact ciblé est une cible illégale au moment où le Démembrement essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne mettez pas de marqueurs sur un artefact. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), vous mettez des marqueurs sur un artefact.
* Peu importe le type de marqueurs que l’artefact détruit avait sur lui, seul leur nombre importe. Si un artefact avait cinq marqueurs « mèche » et deux marqueurs « piège » sur lui, vous mettez sept marqueurs +1/+1 ou sept marqueurs « charge » sur un artefact.
* Vous pouvez mettre des marqueurs +1/+1 sur un artefact non-créature. Ils ne font rien à moins que l’artefact ne devienne une créature, auquel cas ils s’ajoutent à la force et à l’endurance de la créature.

Désintégration illicite  
{1}{B}{R}  
Éphémère  
Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Désintégration illicite essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n’inflige aucune blessure à un joueur. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur subit 3 blessures.
* Le fait que vous contrôliez un artefact ou non est uniquement vérifié après que la créature a été détruite pendant la résolution de la Désintégration illicite. Par exemple, si vous détruisez un Garde de la foire qui a exilé votre créature-artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur du Garde de la foire.

Destrier de la Ligue de fer  
{4}  
Créature-artefact : construction  
2/2  
Célérité  
Fabrication 1 *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)*

* Vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur le Destrier de la Ligue de fer ou de créer un jeton Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où un marqueur est ajouté ou un jeton est créé.
* La fabrication ne fait pas arriver le Destrier de la Ligue de fer sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 déjà sur lui. Le Destrier de la Ligue de fer arrive sur le champ de bataille comme une créature 2/2, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.
* Si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur le Destrier de la Ligue de fer pour n’importe quelle raison au moment où la fabrication se résout (par exemple, s’il n’est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Servo.

Disciple de Bolas  
{3}{B}  
Créature : humain et sorcier  
2/1  
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

* Si vous contrôlez au moins une autre créature quand la capacité se résout, vous devez en sacrifier une. Si vous ne contrôlez pas d'autres créatures à cet instant, la capacité n'aura aucun effet.
* La force de la créature au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille est le nombre de points de vie que vous gagnez et le nombre de cartes que vous piochez.

Disciple du Caveau  
{B}  
Créature : humain et clerc  
1/1  
À chaque fois qu’un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que l’adversaire ciblé perde 1 point de vie.

* Si un artefact est mis dans un cimetière en même temps que le Disciple du Caveau, sa capacité se déclenche pour cet artefact.

Djoïra, capitaine de l’Aquilon  
{2}{U}{R}  
Créature légendaire : humain et artificier  
3/3  
À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

* Un sort est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type d’enchantement saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un sort plus historique qu'un autre, et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un sort est historique ou il ne l'est pas.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Échos de mana  
{2}{R}{R}  
Enchantement  
À chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez ajouter une quantité de {C} égale au nombre de créatures que vous contrôlez qui partagent un type de créature avec elle.

* La quantité de mana à ajouter à votre réserve n’est déterminée qu’au moment où la capacité déclenchée des Échos de mana se résout. La capacité n'est pas une capacité de mana ; les joueurs peuvent y répondre.
* La créature qui arrive sur le champ de bataille partage un type de créature avec elle-même si elle a des types de créature, par conséquent, les Échos de mana ajoutent généralement au moins {C}.
* Les Échos de mana comptent le nombre de créatures qui partagent un type, pas le nombre de types qu'elles partagent. Par exemple, si un humain et guerrier arrive sur le champ de bataille pendant que vous contrôlez deux humains et deux autres humains et guerriers, vous ajoutez cinq {C} à votre réserve.

Échange au berceau  
{2}{W}  
Éphémère tribal : changeforme  
Changelin *(Cette carte a tous les types de créature.)*  
Exilez la créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

* Tribal est un type de carte (comme créature ou éphémère), pas un super-type (comme légendaire).
* Le changelin s’applique dans toutes les zones, pas seulement le champ de bataille.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Échange au berceau essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Changeforme.

Empathe farouche  
{2}{G}  
Créature : elfe  
1/1  
Quand l’Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Épée d’Eau et de Feu  
{3}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l’Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n’importe quelle cible et vous piochez une carte.  
Équipement {2}

* Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Épée de Festin et de Famine  
{3}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et le vert.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d’une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.  
Équipement {2}

* Vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez même si le joueur ne peut pas se défausser d'une carte.
* Vous pouvez engager vos terrains pour du mana pendant que la capacité déclenchée est sur la pile. Cependant, vous perdrez le mana produit de cette manière si vous ne le dépensez pas avant la fin de l’étape des blessures de combat en cours.

Épée des humbles  
{2}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+2.  
Équipement {2}  
À chaque fois qu’une créature 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l’Épée des humbles sur le champ de bataille depuis votre cimetière, puis l’attacher à cette créature.

* La dernière capacité déclenchée de l’Épée des humbles ne se déclenche que si elle est dans votre cimetière immédiatement après que la créature 1/1 arrive sur le champ de bataille.
* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prenez en considération les capacités statiques pour déterminer si sa force et son endurance sont toutes les deux 1. Les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées ne peuvent pas être utilisés pour augmenter ou réduire la force et l’endurance de la créature à temps pour que la dernière capacité se déclenche ou pour l’empêcher de se déclencher.
* Une fois que la dernière capacité s’est déclenchée, modifier la force ou l’endurance de la créature ne vous empêche pas de renvoyer l’Épée des humbles et de l’attacher à la créature.
* N’importe quelle créature peut être équipée avec l’Épée des humbles, pas seulement les créatures 1/1.
* Si l'Épée des humbles ne peut pas être attachée à la créature qui a provoqué le déclenchement de sa dernière capacité, probablement parce que cette créature a quitté le champ de bataille, l'Épée des humbles revient sur le champ de bataille et reste détachée.

Épée des Ténèbres et de la Lumière  
{3}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer jusqu’à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
Équipement {2}

* Si vous choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et que cette carte est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie. Si vous ne choisissez pas de cible du tout, vous gagnez simplement 3 points de vie.
* La capacité déclenchée peut cibler une carte de créature qui a été mise dans votre cimetière par des actions basées sur l'état immédiatement après les blessures de combat qui ont provoqué le déclenchement de la capacité.

Esperzoa  
{2}{U}  
Créature-artefact : méduse  
4/3  
Vol  
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* Quand la capacité de l’Esperzoa se résout, si vous ne contrôlez pas d’autre artefact, vous devrez renvoyer l’Esperzoa lui-même.

Exploration  
{G}  
Enchantement  
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

* La capacité de l’Exploration est cumulative si vous en contrôlez plus d'une. Elle est aussi cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de la Dryade du bosquet ilyséen.

Explosifs artificiels  
{X}  
Artefact  
Solarisation *(Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur « charge » pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.*  
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

* Vous pouvez choisir n’importe quelle valeur pour X au moment où vous lancez les Explosifs artificiels. La valeur choisie pour X n’affecte pas directement le nombre de marqueurs « charge » avec lesquels les Explosifs artificiels arrivent sur le champ de bataille, mais elle vous permet de payer plus de mana et donc, de dépenser plus de couleurs de mana pour les lancer.
* Le mana incolore ne donne pas aux Explosifs artificiels un autre marqueur « charge ». « Incolore » n’est pas une couleur.
* 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 a normalement un coût converti de mana de 0.
* Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Faille cyclonique  
{1}{U}  
Éphémère  
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)*

* Si vous ne payez pas le coût de surcharge de la Faille cyclonique, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n’aura aucune cible.
* Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Familier de Djoïra  
{4}  
Créature-artefact : oiseau  
2/2  
Vol  
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

* Un sort est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type d’enchantement saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un sort plus historique qu'un autre, et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un sort est historique ou il ne l'est pas.
* La dernière capacité du Familier de Djoïra ne réduit pas son propre coût pendant que vous le lancez.

Fertiliseur de crânes  
{4}{G}  
Créature : élémental  
3/3  
Dévorement 1 *(Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n’importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)*  
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu’il a dévorée.

* Comme le dévorement s’applique au moment où le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, il ne peut pas dévorer les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que lui.

Fiellefeu de Kuldotha  
{4}{R}{R}  
Créature : élémental  
4/4  
Quand le Fiellefeu de Kuldotha arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, le Fiellefeu de Kuldotha inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n’importe quel nombre de cibles.

* Vous répartissez les blessures au moment où la capacité déclenchée du Fiellefeu de Kuldotha est mise sur la pile, pas au moment où elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Vous ne pouvez pas choisir plus de 4 cibles et assigner 0 blessure à une cible.
* Vous pouvez choisir zéro cible. Si vous faites ainsi, le Fiellefeu de Kuldotha n’inflige aucune blessure, mais vous pouvez sacrifier un artefact.
* Si certaines des cibles deviennent illégales pour la capacité du Fiellefeu de Kuldotha, le partage d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées. Si toutes les cibles deviennent illégales, vous ne pouvez pas sacrifier d'artefact.
* Vous ne choisissez pas de sacrifier un artefact et lequel sacrifier avant la résolution de la capacité. Une fois que vous décidez de sacrifier un artefact (ou non), il est trop tard pour que les joueurs puissent répondre.

Flambeau de l’Inquiétude  
{3}{B}{B}  
Rituel  
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d’artefact ou de créature ciblée d’un cimetière. Mélangez le Flambeau de l’Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

* Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où le Flambeau de l’Inquiétude essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne le mélangez pas dans votre bibliothèque.
* 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, le permanent que vous contrôliez grâce au Flambeau de l’Inquiétude est exilé.

Fonderie mécanoptère  
{w/b}{U}  
Artefact  
{1}, sacrifiez un artefact non-jeton : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

* Vous pouvez sacrifier la Fonderie mécanoptère pour payer le coût de sa propre capacité.

Force des armes  
{W}  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour. Si vous contrôlez un équipement, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* Vous créez un jeton Humain et Soldat si vous contrôlez un équipement, pas seulement un qui soit attaché à la créature ciblée, et pas seulement un qui soit attaché à n’importe quelle créature.
* Vous créez un seul jeton, quel que soit le nombre d'équipements que vous contrôlez après le premier.
* Le jeton Humain et Soldat que vous créez ne peut pas être la cible pour lui faire gagner +2/+2.

Force de volonté  
{3}{U}{U}  
Éphémère  
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez le sort ciblé.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de la Force de volonté) 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.

Forge de sombracier  
{9}  
Artefact  
Les artefacts que vous contrôlez ont l’indestructible.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature-artefact que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Forge de sombracier quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Forgeur de soleil  
{3}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +4/+0.  
{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d’éphémère rouge ou blanche avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Équipement {3}

* Vous ne pouvez pas payer le coût de détachement du Forgeur de soleil à moins que le Forgeur de soleil ne soit attaché à une créature.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* 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.

Forgeron d’énigmes  
{1}{U}  
Créature : humain et artificier  
2/1  
À chaque fois que vous lancez un sort d’artefact, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d’une carte.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité du Forgeron d’énigmes se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Forgeronne de douleur  
{1}{B}  
Créature : humain et artificier  
2/1  
À chaque fois que vous lancez un sort d’artefact, vous pouvez faire que la créature ciblée gagne +2/+0 et acquière le contact mortel jusqu’à la fin du tour.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Forgeronne de myrs  
{1}{W}  
Créature : humain et artificier  
2/1  
À chaque fois que vous lancez un sort d’artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Pendant la résolution de la capacité de la Forgeronne de myrs, vous ne pouvez pas payez plus de {1} pour obtenir plus d’un myr.

Gantelets en peau de golem  
{1}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.  
Équipement {2} *({2} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le bonus des Gantelets en peau de golem est en supplément de tout bonus que lui donne l’autre équipement.
* Les Gantelets en peau de golem sont comptés par leur propre capacité, donc ils leur donnent au moins +1/+0.

Gardien du trésor  
{4}  
Créature-artefact : construction  
3/3  
Quand le Gardien du trésor meurt, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous révéliez une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Si vous ne lancez pas la carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle est mise au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire avec les autres cartes.
* Si votre bibliothèque ne contient aucune carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, vous révélez toutes les cartes de votre bibliothèque puis vous les remettez dans un ordre aléatoire.
* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* 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.

Géant tailleur de pierre  
{3}{W}{W}  
Créature : géant et guerrier  
4/4  
Vigilance  
{1}{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement et mettez-la sur le champ de bataille. Attachez-la à une créature que vous contrôlez. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

* La capacité du Géant tailleur de pierre ne cible pas une créature. Cependant, la créature doit pouvoir être équipée légalement par l'équipement. Par exemple, vous pouvez attacher l’équipement à une créature avec le linceul, mais pas à une créature avec la protection contre les artefacts.
* S’il n’y a aucune créature légale à laquelle attacher l’équipement, il reste sur le champ de bataille détaché.

Geist de Saint Traft  
{1}{W}{U}  
Créature légendaire : esprit et clerc  
2/2  
Défense talismanique *(Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)*  
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker le jeton Ange attaque. Ce n’est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que le Geist de Saint Traft attaque.
* Bien que l’ange soit une créature attaquante, il n’a jamais été déclaré comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
* Les effets qui disent que l’ange ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande) affectent uniquement la déclaration d’attaquants. Ils n’empêchent pas le jeton Ange d’arriver sur le champ de bataille, attaquant.
* Si vous créez plus d'un jeton Ange (probablement à cause de la Saison de dédoublement), ils sont exilés à la fin du combat. En revanche, si quelque chose d’autre devient une copie du jeton Ange, la copie n’est pas exilée.

Genèse gélatineuse  
{X}{X}{G}  
Rituel  
Créez X jetons de créature X/X verte Limon.

* Par exemple, si vous choisissez que la valeur de X est 1, vous payez {2}{G} et créez un limon 1/1. Si X est 2, vous payez {4}{G} et créez deux limons 2/2. Si X est 3, payer {6}{G} vous donne trois limons 3/3, et ainsi de suite.

Geth, seigneur du Caveau  
{4}{B}{B}  
Créature légendaire : zombie  
5/5  
Intimidation *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)*  
{X}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte d’artefact ou de créature avec un coût converti de mana de X ciblée depuis le cimetière d’un adversaire. Ce joueur meule ensuite X cartes.

* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* La carte ciblée doit avoir un coût converti de mana de X exactement. Vous ne pouvez pas payer plus pour faire que le joueur meule plus de cartes.
* 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 et/ou permanent que vous contrôliez grâce à la dernière capacité de Geth est exilé.

Glaneur d’os  
{3}{B}  
Créature : oiseau  
3/2  
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.  
Vol, contact mortel

* Dans une partie multijoueurs, un joueur peut perdre la partie en même temps que ses créatures meurent. Si c’est le cas, la réduction de coût du Glaneur d’os s’applique.

Godo, seigneur de guerre bandit  
{5}{R}  
Créature légendaire : humain et barbare  
3/3  
Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d’équipement et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.  
À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samouraïs que vous contrôlez. Cette phase est suivie d’une phase de combat supplémentaire.

* Contrairement à beaucoup d’effets qui accordent des phases de combat supplémentaires, vous n’obtenez pas une phase principale supplémentaire avec la capacité de Godo, seigneur de guerre bandit. La phase de combat supplémentaire a lieu immédiatement après la première phase de combat.

Grand architecte  
{1}{U}{U}  
Créature : vedalken et artificier  
1/3  
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu’à la fin du tour.  
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d’artefact ou activer des capacités d’artefact.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature bleue que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Grand architecte quitte le champ de bataille pendant ce tour.
* La deuxième capacité du Grand architecte fait que la créature-artefact affectée perd toutes les autres couleurs qu'elle a, mais ne fait pas qu'elle cesse d'être un artefact.
* Vous pouvez engager n'importe quelle créature bleue dégagée que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité de mana du Grand architecte. Cela inclut aussi le Grand architecte lui-même.

Grand prêtre de Skirsdag  
{1}{B}  
Créature : humain et clerc  
1/2  
*Morbidité* — {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N’activez cette capacité que si une créature est morte ce tour-ci.

* Contrairement au Grand prêtre de Skirsdag lui-même, les deux autres créatures que vous engagez pour activer sa capacité ne doivent pas obligatoirement avoir été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Grenouillifier  
{1}{U}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature  
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. *(Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)*

* Si la créature affectée acquiert une capacité après que Grenouillifier lui devient attaché, elle garde cette capacité.
* Grenouillifier remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C’est juste une grenouille bleue. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu’elle avait (comme artefact).
* Grenouillifier remplace tout effet précédent qui établissait la force et l’endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force ou l’endurance qui commence à s’appliquer après que Grenouillifier devient attaché à une créature remplace cet effet.
* Les effets qui modifient la force et/ou l’endurance d’une créature, comme celui du Poids mort, s’y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et/ou son endurance.
* Grenouillifier peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l’effet de Grenouillifier fait que le permanent enchanté reste une créature 1/1 bleue Grenouille même après que l’effet temporaire expire.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si Grenouillifier lui devient attaché pendant ce tour.

Guide gobelin  
{R}  
Créature : gobelin et éclaireur  
2/2  
Célérité  
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c’est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

* Si le Guide gobelin attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Si le joueur défenseur révèle une carte non-terrain, elle reste au-dessus de sa bibliothèque.

Hache d’éclairs  
{R}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d’une carte ou payez {5}.  
La Hache d’éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

* Le coût converti de mana de la Hache d’éclairs est 1, quel que soit le coût supplémentaire que vous avez payé.

Incinérateur de Ciergeroc  
{2}{R}{R}  
Créature : géant et shamane  
5/4  
Quand l’Incinérateur de Ciergeroc arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d’une carte au hasard. Si vous vous défaussez d’une carte de créature de cette manière, l’Incinérateur de Ciergeroc inflige un nombre de blessures égal à la force de cette carte à une cible, joueur ou planeswalker.

* Vous choisissez la cible, joueur ou planeswalker, quand la capacité est mise sur la pile. Vous ne saurez pas combien de blessures seront infligées jusqu'à la résolution de la capacité.
* Si la cible, joueur ou planeswalker, est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne vous défaussez d’aucune carte.
* Si vous n’avez aucune carte en main quand la capacité de l’Incinérateur de Ciergeroc se résout, vous ne vous défaussez d’aucune carte.
* L'Incinérateur de Ciergeroc inflige un nombre de blessures égal à la force de la carte de créature défaussée telle qu’elle existe dans votre cimetière.

Ingérence du mage  
{W}{U}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
Au moment où l’Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.  
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

* Personne ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre le moment où une carte est nommée et le moment où la capacité de l’Ingérence du mage commence à s’appliquer.
* Les sorts du nom choisi qui se trouvent déjà sur la pile d’une manière quelconque quand l’Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille ne sont pas affectés par la capacité de l’Ingérence du mage.

Instructrice d’armes  
{R}{W}  
Créature : humain et soldat et allié  
3/2  
Les autres créatures que vous contrôlez gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un équipement.

* La capacité de l’Instructrice d’armes donne seulement +1/+0, quel que soit le nombre d’équipements que vous contrôlez après le premier.
* La capacité de l’Instructrice d’armes s’applique même si l’équipement que vous contrôlez n’est attaché à aucune créature.

Jacasserie des écureuils  
{G}  
Rituel  
Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.  
Flashback {1}{G} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

* Vous devez quand même 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 le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

Jace, le sculpteur de l’esprit  
{2}{U}{U}  
Planeswalker légendaire : Jace  
3  
+2: Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de la bibliothèque de ce joueur.  
0: Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l’ordre de votre choix.  
-1: Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.  
-12: Exilez toutes les cartes de la bibliothèque du joueur ciblé. Ce joueur mélange ensuite sa main dans sa bibliothèque.

* Vous piochez trois cartes et vous en remettez deux pendant la résolution de la deuxième capacité de Jace. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.
* Si le joueur ciblé pour la dernière capacité de Jace n'a aucune carte en main, ce joueur ne mélange rien dans sa bibliothèque, et la bibliothèque de ce joueur reste vide. Ce joueur ne perdra pas la partie avant d’avoir essayé de piocher dans une bibliothèque vide.

Jambières d’éclair  
{2}  
Artefact : équipement  
La créature équipée a la célérité et le linceul. *(Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)*  
Équipement {0}

* Vous ne pouvez pas simplement retirer l’équipement d’une créature. Si les Jambières d’éclair sont attachées à la seule créature que vous contrôlez, vous ne pourrez pas lui attacher d'autres équipements (ni la cibler avec quoi que ce soit d'autre) jusqu'à ce que vous ayez une autre créature sur laquelle vous pouvez déplacer les Jambières d’éclair.
* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-là. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser un seul exemplaire des Jambières d’éclair pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Jugement selon le Conseil  
{1}{W}{W}  
Rituel  
*Volonté du conseil* — En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

* Comme les votes sont annoncés dans l’ordre du tour, chaque joueur connaîtra les votes des joueurs qui ont déjà voté.
* Chaque joueur doit voter pour l'un des permanents candidats. Ils ne peuvent pas s’abstenir.
* Aucun joueur ne vote jusqu’à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou cette capacité doivent être effectuées sans connaître l’issue du vote.
* Aucun des permanents candidats n’est ciblé. Les joueurs peuvent voter pour un permanent qui a la protection contre le blanc, par exemple.
* Les joueurs ne peuvent rien faire après avoir fini de voter mais avant que le ou les permanents « gagnants » soient exilés.
* Dans le cas inhabituel où aucun permanent ne reçoit le moindre vote, rien n’est exilé.

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 ses 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.

Kaalia de l’Immensité  
{1}{R}{W}{B}  
Créature légendaire : humain et clerc  
2/2  
Vol  
À chaque fois que Kaalia de l’Immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature Ange, Démon ou Dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

* La capacité de Kaalia ne se déclenche pas si elle attaque un planeswalker.
* Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit une créature attaquante, elle n’a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive sur le champ de bataille attaquant.
* Les effets qui disent que la créature Ange, Démon ou Dragon ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si la créature a le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature d'arriver sur le champ de bataille, attaquante.
* Si l’adversaire que Kaalia attaquait n’est plus dans la partie quand sa capacité se résout, vous pouvez mettre une carte de créature Ange, Démon ou Dragon sur le champ de bataille engagée, mais elle n’attaquera personne et ne sera pas une créature attaquante.
* Si Kaalia attaque un adversaire, la créature arrive attaquant ce joueur même si d’une manière quelconque Kaalia attaque un joueur ou un planeswalker différent au moment où sa capacité déclenchée se résout.

Karn libéré  
{7}  
Planeswalker légendaire : Karn  
6  
+4: Le joueur ciblé exile une carte de sa main.  
-3: Exilez le permanent ciblé.  
-14: Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-Aura exilées par Karn libéré. Mettez ensuite ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Une partie qui recommence termine immédiatement la partie précédente. Les joueurs de cette partie en commencent alors immédiatement une nouvelle. Aucun joueur ne gagne ou ne perd la partie d’origine et ce n'est pas un match nul à cause de la capacité de Karn.
* Les joueurs ne peuvent pas déplacer de cartes entre leur deck et leur réserve avant la nouvelle partie.
* Le joueur qui contrôlait la capacité qui a fait recommencer la partie est celui qui joue en premier dans la nouvelle partie. La nouvelle partie commence comme une partie normale : chaque joueur mélange son deck (à l'exception des cartes laissées en exil par la capacité de Karn). Le total de points de vie de chaque joueur devient 20 (ou le total de points de vie de départ correspondant au format auquel vous jouez). Les joueurs piochent une main de sept cartes. Les joueurs peuvent déclarer des mulligans. Les joueurs peuvent effectuer les actions basées sur les cartes de leur main de départ, comme avec les Lignes ley.
* La première et la troisième capacité de Karn sont liées. De même, la deuxième et la troisième capacité de Karn sont liées. Seules les cartes de permanent non-aura exilées par l'une des deux premières capacités de Karn restent en exil quand la partie recommence.
* Après le processus de pré-partie mais avant le premier tour de la nouvelle partie, la capacité de Karn finit de se résoudre et les cartes restées en exil sont mises sur le champ de bataille. Si cela provoque le déclenchement de capacités déclenchées, ces capacités sont mises sur la pile au début de la première étape d’entretien.
* Les permanents mis sur le champ de bataille par la capacité de Karn auront été sous le contrôle du contrôleur de départ de manière continue depuis le début du premier tour de ce joueur. Les créatures parmi eux peuvent attaquer et leurs capacités activées ayant {T} dans leur coût peuvent être activées.
* Les permanents mis sur le champ de bataille par la capacité de Karn qui sont arrivés sur le champ de bataille engagés se dégagent pendant la première étape de dégagement de leur contrôleur.
* Aucune action entreprise dans la partie qui vient d'être relancée ne s'applique à la nouvelle partie. Par exemple, si vous aviez subi des blessures du Flagellateur stigmatique dans la partie d’origine, l’effet qui indique que vous ne pouvez pas gagner de points de vie n’est pas conservé pour la nouvelle partie.
* Les joueurs n’ont pas les marqueurs ou les emblèmes qu’ils avaient pendant la partie d’origine.
* Dans une partie multijoueurs, un joueur qui a quitté la partie avant qu’elle ne soit recommencée par la capacité de Karn n’est pas impliqué dans la nouvelle partie.
* Si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les permanents que vous contrôlez grâce à la capacité de Karn sont exilés.
* Dans une partie de Commander, chaque joueur met son commandant dans la zone de commandement avant de mélanger son deck, à moins qu’il n’ait été exilé par Karn. Dans ce cas, le commandant reste en exil et est mis sur le champ de bataille quand la dernière capacité de Karn finit de se résoudre.
* Le nombre de fois qu’un joueur a lancé son commandant depuis la zone de commandement est réinitialisé à zéro. Les blessures de combat infligées aux joueurs par chaque commandant sont remises à zéro.

Karrthus, tyran de Jund  
{4}{B}{R}{G}  
Créature légendaire : dragon  
7/7  
Vol, célérité  
Quand Karrthus, tyran de Jund arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de tous les dragons, puis dégagez tous les dragons.  
Les autres créatures Dragon que vous contrôlez ont la célérité.

* Quand la capacité déclenchée se résout, vous dégagez tous les dragons, y compris ceux que vous contrôlez déjà.
* L’effet de changement de contrôle de la capacité déclenchée de Karrthus dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si Karrthus quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.

Kemba, kha régente  
{1}{W}{W}  
Créature légendaire : chat et clerc  
2/4  
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

* Le nombre d’équipements attachés à Kemba est déterminé au moment où la capacité se résout. Si Kemba n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, le nombre d’équipements qui lui étaient attachés au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifié pour déterminer le nombre de jetons Chat à créer.

Labyrinthe d’Ith  
Terrain  
{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

* Le Labyrinthe d’Ith est en fait un terrain sans capacité de mana. Il ne s'engage pas pour du mana incolore.
* Le Labyrinthe d’Ith peut cibler une créature attaquante dégagée. Il prévient quand même les blessures de combat qu'elle devrait infliger et subir.
* La créature n'est pas retirée du combat ; ses blessures sont simplement prévenues. C'est toujours une créature attaquante jusqu’à la fin de la phase de combat.
* Vous pouvez activer la capacité du Labyrinthe d’Ith ciblant une créature attaquante que vous contrôlez pendant l’étape des blessures de combat ou l’étape de fin de combat. Elle sera dégagée et les blessures qu’elle avait déjà infligées ne seront pas annulées.

Lame ancestrale  
{1}{W}  
Artefact : équipement  
Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.  
La créature équipée gagne +1/+1.  
Équipement {1} *({1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* Le jeton Soldat que vous créez arrive sur le champ de bataille en tant que créature 1/1. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille verra le jeton arriver en tant que créature 1/1.
* Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Soldat et celui où la Lame ancestrale lui devient attachée.
* Si la capacité déclenchée fait que deux soldats sont créés (à cause d’un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), la Lame ancestrale devient attachée à l’un d’eux.

Le Dieu-Scarabée  
{3}{U}{B}  
Créature légendaire : dieu  
5/5  
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.  
{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c’est un zombie 4/4 noir.  
Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* Le nombre de zombies que vous contrôlez est compté au moment où la première capacité du Dieu-Scarabée se résout. Les joueurs peuvent essayer de modifier ce nombre en réponse à la capacité (par exemple en activant sa deuxième capacité).
* Si Le Dieu-Scarabée meurt mais qu’il quitte votre cimetière avant la prochaine étape de fin, il reste dans sa nouvelle zone.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Dieu-Scarabée fait que l’équipe adverse perd un nombre de points de vie égal à deux fois le nombre de zombies que vous contrôlez, même si vous n’appliquez le regard qu’à une valeur égale au nombre de zombies que vous contrôlez.

Lige de la Filandre  
{6}{G}{G}  
Créature : élémental  
8/8  
Piétinement  
À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n’importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d’eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu’il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

* Le fait qu’un terrain affecté reste une créature 8/8 verte Élémental dépend uniquement du fait qu’il ait encore un marqueur « éveil » sur lui, pas du fait que le Lige de la Filandre soit encore sur le champ de bataille.
* Si un marqueur « éveil » est déplacé d’un terrain affecté sur un autre terrain, cela ne fait pas que le destinataire est affecté par la capacité du Lige de la Filandre.

Lune de sang  
{2}{R}  
Enchantement  
Les terrains non-base sont des montagnes.

* Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
* Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu’il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive sur le champ de bataille, comme la première capacité de la Caverne des âmes.
* Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu’ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain montagne et acquièrent la capacité « {T} : Ajoutez {R}. »
* Cet effet n’affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain non-base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire, et les terrains ne s’appellent pas « Montagne ».

Mage au trésor  
{2}{U}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
Quand le Mage au trésor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d’artefact avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 6, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Mage de l’abysse  
{3}{B}  
Créature : humain et sorcier  
4/3  
Au début de l’entretien de chaque joueur, détruisez une créature non-artefact ciblée contrôlée et choisie par ce joueur. Elle ne peut pas être régénérée.

* La capacité déclenchée peut cibler une créature avec l’indestructible. Elle ne sera pas détruite.
* Même si le joueur dont c’est l’entretien choisit la créature ciblée, vous contrôlez la capacité. Un adversaire ne peut pas cibler une créature avec la défense talismanique qu'il contrôle.

Mage de l’albâtre  
{1}{W}  
Créature : humain et sorcier  
2/1  
{1}{W} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

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

Mage de la volonté  
{2}{B}  
Créature : humain et sorcier  
3/3  
{2}{B}, {T}, exilez le Mage de la volonté : Jusqu’à la fin du tour, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre cimetière. Si une carte devait être mise dans votre cimetière d’où qu’elle vienne ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

* Les cartes qui devraient être mises dans votre cimetière sont exilées même si vous ne les avez pas jouées ce tour-ci, comme une créature non-jeton qui devrait mourir.
* Les jetons sont mis dans votre cimetière normalement (et cessent aussitôt d'exister). Les capacités qui se déclenchent quand une créature meurt peuvent se déclencher pour des créatures-jetons mises dans votre cimetière mais ne se déclencheront pas pour des créatures non-jeton exilées à la place d’être mises dans votre cimetière.
* Vous payez les coûts d’une carte dans votre cimetière si vous la lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme ceux de surcharge à la place du coût de mana de la carte.
* Vous pouvez jouer une carte de terrain depuis votre cimetière uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain disponible.
* Le Mage de la volonté ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes de votre cimetière. Par exemple, si vous avez une carte de créature sans le flash dans votre cimetière, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
* Si un autre effet essaie de changer où un sort est mis au moment où il se résout, comme une capacité de rebond ou de rappel, vous pouvez choisir d’exiler la carte à cause de l’effet du Mage de la volonté ou d’appliquer l’autre effet.

Maître de l’étherium  
{2}{U}  
Créature-artefact : vedalken et sorcier  
\*/\*  
La force et l’endurance du Maître de l’étherium sont chacune égales au nombre d’artefacts que vous contrôlez.  
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

* La capacité qui définit la force et l'endurance du Maître de l’étherium fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant que le Maître de l’étherium est sur le champ de bataille, sa capacité le compte lui-même.
* 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 au Maître de l’étherium peuvent devenir mortelles si d’autres artefacts que vous contrôlez quittent le champ de bataille ce tour-là, et les blessures infligées à d’autres créatures-artefacts que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Maître de l’étherium quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Maître épisseur  
{3}{W}  
Créature : humain et artificier  
1/1  
Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.  
Les golems que vous contrôlez gagnent +1/+1.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un golem que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Maître épisseur quitte le champ de bataille pendant ce tour.

Maître-forgeron de Kuldotha  
{5}  
Créature-artefact : construction  
3/5  
{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d’artefact et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Le Maître-forgeron de Kuldotha peut être l'un des trois artefacts que vous sacrifiez pour activer la capacité.

Maîtresse transmutatrice  
{3}{U}  
Créature-artefact : humain et artificier  
1/2  
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d’artefact de votre main.

* La Maîtresse transmutatrice peut être renvoyée dans la main de son propriétaire pour payer le coût de sa capacité activée.
* La carte d'artefact que vous mettez sur le champ de bataille quand la capacité se résout peut être la même carte que celle que vous avez renvoyée dans votre main quand vous avez payé le coût. Si c’est le cas, elle est renvoyée sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente.

Manamorphose  
{1}{r/g}  
Éphémère  
Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.  
Piochez une carte.

* Vous choisissez la ou les couleurs de mana à ajouter à votre réserve avant de piocher une carte.

Marteau de Nazahn  
{4}  
Artefact légendaire : équipement  
À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu’un autre équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une créature ciblée que vous contrôlez.  
La créature équipée gagne +2/+0 et a l’indestructible.  
Équipement {4}

* Si le Marteau de Nazahn arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres équipements que vous contrôlez, sa capacité se déclenchera pour chacun de ces équipements.
* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la créature équipée peuvent devenir mortelles si vous attachez le Marteau de Nazahn à une créature différente pendant ce tour.

Mazirek, nécroprêtre kraul  
{3}{B}{G}  
Créature légendaire : insecte et shamane  
2/2  
Vol  
À chaque fois qu’un joueur sacrifie un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* La dernière capacité de Mazirek est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d’un autre moyen de sacrifier des permanents.
* Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d’un sort ou de l’activation d’une capacité, la dernière capacité de Mazirek se résout avant ce sort ou cette capacité.
* Si vous sacrifiez Mazirek et d’autres permanents en même temps, la dernière capacité de Mazirek se déclenche pour les autres permanents.
* Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n’est pas sacrifié.

Marteleur gobelin  
{R}  
Créature : gobelin et guerrier  
1/1  
Piétinement  
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

* Le bonus du Marteleur gobelin vient en plus de tout autre bonus que lui donne l’équipement.

Monolithe de basalte  
{3}  
Artefact  
Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.  
{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

* La dernière capacité du Monolithe de basalte peut le dégager aussi souvent que vous pouvez payer. Si vous pensez avoir trouvé un moyen de produire une quantité illimitée de mana avec, vous avez probablement raison.

Morguesort  
{2}  
Créature-artefact : horreur  
0/4  
{u/p} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort. *({u/p} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)*

* Vous pouvez activer la capacité du Morguesort même si le Morguesort n’est pas une cible légale pour le sort ciblé ou la capacité ciblée, ou même si ce sort ou cette capacité n’a pas de cibles. Dans ce cas, aucune cible n'est remplacée.
* Si le Morguesort quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité ou s’il devient d’une autre manière une cible illégale pour le sort ciblé ou la capacité ciblée avant la résolution de sa capacité, aucune cible n’est remplacée.
* Si remplacer une cible d’un sort ou d’une capacité par le Morguesort rend d'autres cibles de ce sort ou de cette capacité illégales, cette cible ne peut pas être remplacée par le Morguesort.
* Si le sort ou la capacité a plusieurs occurrences du mot « cible » ou « ciblé », vous choisissez quelle cible vous remplacez par le Morguesort au moment où la capacité du Morguesort se résout.
* Si un sort ou une capacité a plusieurs cibles mais n’utilise pas le mot « cible » ou « ciblé » plusieurs fois, comme la capacité de la Raie bioluminescente, vous ne pouvez remplacer qu’une seule des cibles par le Morguesort.
* Si un sort ou une capacité a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles.

Mox de chrome  
{0}  
Artefact  
*Empreinte* — Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.  
{T} : Ajoutez un mana d’une des couleurs de la carte exilée.

* Si le Mox de chrome n'a pas l'empreinte d'une carte, il ne peut pas ajouter de mana à votre réserve. Il ne peut jamais ajouter {C} à votre réserve de mana, même s’il a l’empreinte d’une carte ayant un symbole de mana incolore dans son coût de mana.
* S’il a l’empreinte d’une carte multicolore, vous choisissez une des couleurs de cette carte à chaque fois que vous engagez le Mox de chrome pour du mana.

Mox d’opale  
{0}  
Artefact légendaire  
*Art des métaux* — {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N’activez cette capacité que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

* Si vous contrôlez le Mox d’opale et un autre artefact, puis que vous faites arriver sur le champ de bataille un deuxième Mox d’opale comme votre troisième artefact, vous ne pouvez activer la capacité de mana d’aucun des deux avant d’en avoir mis un dans votre cimetière à cause de la « règle de légende ».

Museleur vexatoire  
{r/g}{r/g}  
Créature : gobelin et shamane  
2/2  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
{r/g} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

* Un sort ou une capacité qui contrecarre des sorts peut quand même cibler des sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés. Quand ce sort ou cette capacité se résout, le sort ne pouvant pas être contrecarré n’est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité le contrecarrant a quand même lieu.

Mystères d’Ulvenwald  
{2}{G}  
Enchantement  
À chaque fois qu’une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez. *(Créez un jeton d’artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*  
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* Si une créature non-jeton meurt en même temps que les Mystères d’Ulvenwald, la première capacité se déclenche.
* La dernière capacité est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un indice à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous avez besoin d’un autre moyen de le sacrifier, par exemple la capacité activée des jetons Indice.
* Si vous sacrifiez un indice en tant que partie du lancement d’un sort ou de l’activation d’une capacité, la dernière capacité se résout avant ce sort ou cette capacité.

Nattes, experte en conjuration  
{2}{U}{U}  
Créature légendaire : humain et sorcier  
2/2  
Au début de l’entretien de chaque joueur, ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d’artefact, de créature ou de terrain de sa main.

* L’effet de Nattes ne compte pas comme jouer un terrain si vous en mettez un sur le champ de bataille avec lui. Vous pouvez toujours jouer un terrain pour le tour pendant l'une de vos phases principales.
* Si le permanent que vous mettez sur le champ de bataille a une capacité qui se déclenche au début de votre entretien, elle ne se déclenche pas pendant cet entretien.

Nécromancien condamné  
{2}{B}  
Créature : humain et clerc et mercenaire  
2/2  
{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

* Comme les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés, le Nécromancien condamné ne peut pas être la cible de sa propre capacité.

Nexus des scintimites  
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu’à la fin du tour. C’est toujours un terrain.  
{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.

* Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.
* Le Nexus des scintimites peut être la cible de sa dernière capacité après l’activation de sa capacité du milieu. L’activer après qu’il a bloqué une créature ne le retire pas du combat et ne l’empêche pas d’infliger et de subir des blessures de combat.

Nexus du Maelstrom  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Enchantement  
Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. *(Quand vous lancez votre premier sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte non-terrain d’un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

* Cet effet prend en compte les sorts qui ont été lancés plus tôt pendant le tour avant l’arrivée sur le champ de bataille du Nexus du Maelstrom, y compris les sorts qui sont toujours sur la pile. Si vous avez déjà lancé des sorts ce tour (y compris le Nexus du Maelstrom lui-même), cette capacité ne donne la cascade à aucun de vos sorts ce tour-là.
* Si le premier sort que vous lancez pendant un tour a déjà la cascade, les deux capacités de cascade se déclenchent séparément. Gérez-les séparément : d’abord une capacité de cascade se résout, et vous lancez la carte applicable si vous le souhaitez. Ce nouveau sort se résout. Puis, l'autre capacité de cascade se résout de la même manière. Enfin, le sort initial se résout.
* Le coût converti de mana d'un sort est uniquement déterminé par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit. Si son coût de mana inclut {X}, tenez compte de la valeur choisie pour X. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
* La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu’elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
* Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
* Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra normalement.
* Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.

Noble hiérarche  
{G}  
Créature : humain et druide  
0/1  
Exaltation *(À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.)*  
{T} : Ajoutez {G},{W} ou {U}.

* Si vous déclarez seulement une créature comme attaquant, chaque capacité d'exaltation sur chaque permanent que vous contrôlez (y compris, peut-être, la créature attaquante elle-même) se déclenche.
* Vous devez attaquer avec exactement une créature pour que les capacités d'exaltation se déclenchent. Les capacités d'exaltation ne se déclencheront pas si vous attaquez un joueur avec une créature et un planeswalker avec une autre, par exemple, ou si vous attaquez avec deux créatures mais que l’une est retirée du combat.
* Certains effets mettent les créatures sur le champ de bataille déjà attaquantes. Comme ces créatures n'ont jamais été déclarées comme attaquants, elles sont ignorées par les capacités d'exaltation. Elles ne provoquent pas le déclenchement des capacités d'exaltation. Si des capacités d'exaltation se sont déjà déclenchées (parce qu'une seule créature a été déclarée comme attaquant), ces capacités se résolvent normalement même s'il peut à présent y avoir plusieurs attaquants.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, une créature « attaque seule » si elle est la seule créature déclarée comme attaquant par toute votre équipe. Si vous contrôlez cette créature attaquante, vos capacités d'exaltation se déclenchent, mais celles de votre équipier ne se déclenchent pas.

Nodule de surcharge  
{1}  
Artefact  
Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».  
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

* Le Nodule de surcharge peut être la cible de sa propre capacité activée. Comme elle ne « déplace » pas un marqueur, la capacité retire un marqueur Nodule de surcharge puis en met un sur lui.
* Une fois que le Nodule de surcharge est à court de marqueurs « charge », il reste sur le champ de bataille.

Obscur confident  
{1}{B}  
Créature : humain et sorcier  
2/1  
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Obstacle  
{1}{U}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

* Le contrôleur de l’Obstacle, pas nécessairement le contrôleur du sort contrecarré, choisit où va le sort contrecarré.

Ombre de la mort  
{B}  
Créature : avatar  
13/13  
L’Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

* La capacité de l'Ombre de la mort s'applique uniquement pendant que l'Ombre de la mort est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force et son endurance sont 13.
* La valeur de X change au moment où vous gagnez et perdez des points de vie. Elle n’est pas verrouillée au moment où l’Ombre de la mort arrive sur le champ de bataille.
* Si votre total de points de vie est négatif, X est considéré être 0.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, votre total de points de vie est le total de points de vie de votre équipe.

O-naginata  
{1}  
Artefact : équipement  
L’O-naginata ne peut être attaché qu’à une créature de force supérieure ou égale à 3.  
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement.  
Équipement {2} *({2} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* L’O-naginata ne peut devenir attaché à une créature que si la force de cette créature est supérieure ou égale à 3 avant que l’O-naginata lui soit attaché.
* La capacité d’équipement de l’O-naginata peut cibler n’importe quelle créature que vous contrôlez, mais si la force de la créature est inférieure ou égale à 2, il ne lui deviendra pas attaché au moment de sa résolution.
* L’O-naginata devient détaché si la force de la créature équipée est réduite pour devenir inférieure ou égale à 2, y compris l’effet de l’O-naginata, au moment où les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Oracle de grès  
{7}  
Créature-artefact : sphinx  
4/4  
Vol  
Quand l’Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

* Vous choisissez un adversaire pendant la résolution de la capacité de l’Oracle de grès. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où vous piochez des cartes.
* Pour piocher un nombre de cartes égal à la différence, commencez par déterminer combien de cartes vous piochez, puis piochez autant de cartes, en le modifiant par tout effet de remplacement. Par exemple, si vous avez deux cartes en main et que l'adversaire choisi en a cinq, la Réverbération de pensée fait que vous piochez six cartes à la place de trois.

Orbe mesmérique  
{2}  
Artefact  
À chaque fois qu’un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent meule une carte. *(Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Si des permanents deviennent dégagés pendant l’étape de dégagement, la capacité de l’Orbe mesmérique se déclenche autant de fois. Cependant, comme aucun joueur n'a la priorité pendant l'étape de dégagement, ces capacités attendent d'être mises sur la pile jusqu’au début de l’entretien. À ce moment-là, tous les déclencheurs « au début de l’entretien » se déclenchent aussi. Les déclencheurs de ces capacités et de l’Orbe mesmérique sont mis sur la pile en même temps.

Oubliette  
{1}{B}{B}  
Enchantement  
Quand l’Oubliette arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée passe hors phase jusqu’à ce que l’Oubliette quitte le champ de bataille. Engagez cette créature au moment où elle passe en phase de cette manière. *(Les auras et les équipements passent hors phase avec elle. Tant que les permanents sont hors phase, ils sont traités comme s’ils n’existaient pas.)*

* Si l’Oubliette quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas hors phase ou engagée.
* Tant qu’un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n’existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n’ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
* Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
* Les effets instantanés qui attendent « jusqu’à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Flibustière à voile volante, n’ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
* Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Druide éveilleur ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
* Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
* Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
* Une créature passée hors phase à cause de l’Oubliette ne passe pas en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Elle passe en phase immédiatement après que l’Oubliette quitte le champ de bataille.
* Les capacités qui se déclenchent quand une créature devient engagée ne se déclenchent pas quand la créature passe en phase engagée.

Ouvrez les chambres fortes !  
{4}{W}{W}  
Rituel  
Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes d’artefact et d’enchantement de tous les cimetières. *(Les auras qui n’ont rien à enchanter restent dans les cimetières.)*

* Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu’elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
* Si une aura peut être renvoyée sur le champ de bataille avec Ouvrez les chambres fortes !, elle doit l’être même si son propriétaire n’aime pas ce qu’elle devrait enchanter.
* Si plusieurs joueurs ont des auras dans leurs cimetières, le joueur dont c'est le tour annonce ce que ses auras enchanteront, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Ensuite, tous les artefacts et enchantements (y compris les auras et les non-auras) arrivent sur le champ de bataille en même temps.
* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut pas enchanter un artefact ou un enchantement qui est aussi mis sur le champ de bataille avec Ouvrez les chambres fortes !.

Paladin de puracier  
{W}{W}  
Créature : humain et chevalier  
2/2  
À chaque fois qu’un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.  
*Art des métaux* — Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

* Vous pouvez toujours activer les autres capacités d’équipement des équipements si vous le souhaitez.
* Une fois que la capacité d’équipement {0} est activée, faire que le Paladin de puracier quitte le champ de bataille ou faire que son contrôleur contrôle moins de trois artefacts n’empêche pas la capacité d’équipement de se résoudre.

Pentode prismatique  
{2}  
Artefact  
Solarisation *(Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur « charge » pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.*  
Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

* La solarisation vérifie le mana qui a été dépensé pour lancer le sort. Si un effet vous autorise à dépenser du mana « comme s’il était du mana » de n’importe quelle couleur ou n’importe quel type, cela vous autorise à dépenser du mana que vous ne pourriez autrement pas dépenser, mais cela ne change pas le mana que vous dépensez pour lancer le sort.
* Une fois que la Pentode prismatique est à court de marqueurs « charge », elle reste sur le champ de bataille.

Piège vorace  
{2}{B}{B}  
Éphémère : piège  
Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d’où qu’elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.  
Exilez toutes les cartes depuis le cimetière du joueur ciblé.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (par exemple, le coût alternatif du Piège vorace), 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.

Piègepont  
{3}  
Artefact  
Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

* L’effet du Piègepont vérifie le nombre de cartes dans votre main uniquement pendant qu’un joueur (y compris vous) déclare des attaquants. Une fois qu’une créature a légalement attaqué, changer sa force ou le nombre de cartes dans votre main ne la retire pas du combat.

Pillage cruel  
{2}{B}  
Rituel  
L’adversaire ciblé se défausse de deux cartes.  
*Saccage* — Si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

* Si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci, vous gagnez un trésor même si l’adversaire ciblé se défausse d’une ou de zéro carte.
* Vous créez un seul jeton Trésor si vous avez attaqué ce tour-ci, quel que soit le nombre de créatures avec lesquelles vous avez attaqué après la première.

Pongidification  
{U}  
Éphémère  
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Pongidification essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée un jeton Grand singe. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), son contrôleur crée un jeton Grand singe.

Pour le plus grand bien  
{2}{G}{G}  
Enchantement  
Sacrifiez une créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous de trois cartes.

* Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes vous piochez.
* Si vous n'avez pas trois cartes en main quand vous avez pour instruction de vous défausser de trois cartes, vous vous défaussez de votre main.
* Vous piochez et vous vous défaussez de cartes pendant que la capacité de Pour le plus grand bien se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Poussée fatale  
{B}  
Éphémère  
Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.  
*Révolte* — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 4 à la place, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

* La Poussée fatale peut cibler n’importe quelle créature, même si elle a un coût converti de mana supérieur ou égal à 5. Le coût converti de mana de la créature est uniquement vérifié au moment où la Poussée fatale se résout.
* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Les capacités de révolte se moquent de la raison pour laquelle le permanent a quitté le champ de bataille, de qui a provoqué son déplacement, ou de l’endroit où il a été déplacé. Elles sont autant satisfaites par un artefact que vous avez sacrifié pour payer un coût, que par une créature que vous contrôliez qui a été détruite par Réduit à néant, ou un enchantement que vous avez renvoyé dans votre main avec la Faille cyclonique.
* Les jetons qui quittent le champ de bataille satisferont une capacité de révolte.

Profondeurs obscures  
Terrain neigeux légendaire  
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.  
{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.  
Quand les Profondeurs obscures n’ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l’indestructible.

* Les Profondeurs obscures sont en fait un terrain sans capacité de mana. Elles ne s'engagent pas pour du mana incolore.
* La dernière capacité des Profondeurs obscures est un déclenchement basé sur l’état. Elle ne se redéclenche pas pendant que la capacité est sur la pile, mais si la capacité est contrecarrée et que les Profondeurs obscures sont encore sur le champ de bataille sans marqueur « glace » sur elles, elle se redéclenche immédiatement.
* Si les Profondeurs obscures quittent le champ de bataille avant la résolution de leur capacité déclenchée, vous ne pourrez pas les sacrifier, et vous ne créerez pas Marit Lage.

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

* La taille du bonus est déterminée au moment où la Puissance des masses se résout. Elle ne change pas si le nombre de créatures que vous contrôlez change plus tard pendant le tour.
* 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.

Puissance sylvestre  
{1}{G}  
Éphémère  
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.  
Flashback {2}{G}{G} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

Pulsation du Maelstrom  
{1}{B}{G}  
Rituel  
Détruisez le permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent.

* La Pulsation du Maelstrom n'a qu'une seule cible. Les autres permanents ayant le même nom seront détruits même s’ils ont la défense talismanique ou la protection.
* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Pulsation du Maelstrom essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne détruisez aucun permanent. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous détruisez les autres permanents ayant le même nom.
* Le nom d'un jeton est le même que les sous-types de créature avec lesquels il a été créé à moins que le jeton soit une copie d'un autre permanent ou que l'effet qui a créé le jeton lui donne spécifiquement un nom différent. Par exemple, un jeton de créature 1/1 rouge Élémental créé par le Jeune pyromancien et un jeton de créature 4/4 verte Élémental créé par le Marcheur du bosquet s'appellent tous les deux « Élémental ».

Rage balduviane  
{X}{R}  
Éphémère  
Une créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour.  
Piochez une carte au début de l’entretien du prochain tour.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Rage balduviane essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte au prochain tour.

Rage de bataille temurienne  
{1}{R}  
Éphémère  
Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu’à la fin du tour. *(Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)*  
*Férocité* — Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu’à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

* La Rage de bataille temurienne vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elle se résout. Si c'est le cas, la créature ciblée a le piétinement jusqu'à la fin du tour même si vous ne contrôlez plus une créature de force supérieure ou égale à 4 plus tard dans le tour.
* Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes ses 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.

Raie bioluminescente  
{4}{U}  
Créature : poisson  
3/3  
Quand la Raie bioluminescente arrive sur le champ de bataille, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur n’importe quel nombre de permanents ciblés.

* Vous pouvez ne choisir aucune cible si vous ne voulez pas doubler les marqueurs sur des permanents.
* Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent, mettez un autre marqueur sur lui pour chaque marqueur qu’il a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des permanents s’appliquent selon le cas approprié.
* Au moment où la capacité de la Raie bioluminescente se résout, vous devez doubler chaque sorte de marqueur sur les permanents qu’elle cible.

Récupérateur Myr  
{2}  
Créature-artefact : myr  
1/1  
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d’artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si le Récupérateur Myr meurt en même temps qu’un autre artefact que vous possédez, sa capacité peut cibler cette autre carte d’artefact.

Récupérateurs aurioks  
{3}{W}  
Créature : humain et soldat  
2/4  
{1}{W} : Renvoyez la carte d’artefact avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 1 ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Récupérateur provocateur  
{2}{B}  
Créature : éthérien et artificier  
2/2  
Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Vous pouvez sacrifier le Récupérateur provocateur pour payer le coût de sa propre capacité. Il ne reçoit pas de marqueur, mais cela pourra profiter aux capacités qui vérifient quand ou si une créature meurt.
* Si vous sacrifiez une créature-artefact pour activer la capacité du Récupérateur provocateur, vous mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur, pas deux.

Refonte  
{X}{U}{U}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d’artefact avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0 pour cette carte.

Renverser la statue  
{2}{W}  
Éphémère  
Engagez le permanent ciblé. Si c’est un artefact, détruisez-le.  
Piochez une carte.

* Renverser la statue peut cibler n’importe quel permanent, même un qui est déjà engagé.
* Si Renverser la statue cible un artefact, cet artefact sera engagé s’il est dégagé, puis sera ensuite détruit. Toute capacité qui se déclenche au moment où il devient engagé le fait et elle se résout après la fin de la résolution de Renverser la statue.
* Si le permanent ciblé est une cible illégale quand Renverser la statue essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais n’est pas engagée, pas détruite ou ni engagée ni détruite, vous piochez une carte.

Répliquant  
{6}  
Créature-artefact : changeforme  
2/4  
*Empreinte* — Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.  
Tant que la carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l’endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C’est toujours un changeforme.

* La force et l’endurance de base du Répliquant sont remplacées par la force et l’endurance de la carte dont il a l’empreinte. Les marqueurs et les autres effets qui modifient la force et l’endurance du Répliquant s’applique quand même.
* Les capacités qui définissent un \* dans la force et l’endurance d’une créature s'appliquent pendant que la carte est en exil, mais celles qui les augmentent ou les diminuent ne s’appliquent pas. Par exemple, la capacité de la Croisée d’Odric s'applique pour déterminer la force et l’endurance du Répliquant, mais la capacité de l’Ombre de la mort ne s’applique pas.
* La force et l’endurance du Répliquant sont constamment mises à jour si la force et l’endurance de la carte exilée changent.
* Si un permanent assimilé ou un permanent mutant est exilé par la capacité déclenchée du Répliquant, le contrôleur de cette capacité choisit la durée d'effet relative des cartes exilées. Le Répliquant regarde les informations de celle qui a la durée d'effet la plus récente.

Réserve cachée  
{W}{B}  
Enchantement  
*Révolte* — Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.  
{1}, sacrifiez une créature : Regard 1.

* S un permanent que vous contrôliez n’a pas quitté le champ de bataille avant le début de votre étape de fin, la première capacité de la Réserve cachée ne se déclenche pas du tout. Cependant, le permanent peut avoir quitté le champ de bataille avant l’arrivée de la Réserve cachée.
* Les capacités de révolte vérifient uniquement si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci ou non. Elles ne s’appliquent pas plusieurs fois si plus d'un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille. Elles ne vérifient pas si le permanent qui a quitté le champ de bataille est toujours dans la zone où il a été déplacé.
* Les capacités de révolte se moquent de la raison pour laquelle le permanent a quitté le champ de bataille, de qui a provoqué son déplacement, ou de l’endroit où il a été déplacé. Elles sont autant satisfaites par un artefact que vous avez sacrifié pour payer un coût, que par une créature que vous contrôliez qui a été détruite par Réduit à néant, ou un enchantement que vous avez renvoyé dans votre main avec la Faille cyclonique.
* Les jetons qui quittent le champ de bataille satisferont une capacité de révolte.

Retour de l’effroi  
{2}{B}{B}  
Rituel  
Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback — Sacrifiez trois créatures. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

* Vous devez toujours suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

Retrouvailles cathartiques  
{1}{R}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.  
Piochez trois cartes.

* Comme se défausser de deux cartes est un coût supplémentaire, vous ne pouvez pas lancer les Retrouvailles cathartiques si vous n'avez pas au moins deux autres cartes en main.

Révélation shamanique  
{3}{G}{G}  
Rituel  
Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.  
*Férocité* — Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

* Après que vous piochez des cartes pendant la résolution de la Révélation shamanique, rien d’autre ne se passe avant que vous ne gagniez la quantité de points de vie appropriée. Notamment, les capacités qui se déclenchent quand vous piochez des cartes ne sont mises sur la pile qu'après que vous avez gagné des points de vie.

Réverbération de blessure  
{5}{B}  
Enchantement  
Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu’il a perdu ce tour-ci. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

* Quand la capacité de la Réverbération de blessure se résout, elle vérifie le nombre de points de vie que chaque adversaire a perdu pendant le tour, puis elle fait perdre à cet adversaire autant de points de vie. Peu importe la manière dont l'adversaire a perdu ses points de vie et par qui. Peu importe également si la Réverbération de blessure n'était pas sur le champ de bataille au moment où au moins une partie de ces points de vie ont été perdus.
* La capacité de la Réverbération de blessure vérifie uniquement si des points de vie ont été perdus. Peu importe si des points de vie ont aussi été gagnés. Par exemple, si un adversaire a perdu 4 points de vie et en a gagné 6 pendant le tour, ce joueur aura un total de points de vie plus élevé que lorsqu'il a commencé le tour, mais la capacité de la Réverbération de blessure lui fait perdre quand même 4 points de vie.
* Si la capacité de la Réverbération de blessure se résout, et qu’un adversaire perd des points de vie plus tard pendant le même tour, cette perte de points de vie n’est jamais comptée par la Réverbération de blessure.
* Plusieurs Réverbérations de blessure se déclenchent chacune séparément. Par exemple, si un adversaire a perdu 1 point de vie, la capacité déclenchée de la première se résout et lui fait perdre encore 1 point de vie. Comme il a maintenant perdu 2 points de vie, la capacité déclenchée de la suivante lui fait perdre 2 points de vie, puis la suivante 4, et ainsi de suite.

Réverbération de faveur  
{4}{W}  
Enchantement  
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

* Les effets de plusieurs Réverbérations de faveur sont cumulatifs. Par exemple, si vous contrôlez deux Réverbérations de faveur, vous gagnez quatre fois la quantité de points de vie d'origine. Si vous contrôlez trois Réverbérations de faveur, vous gagnez huit fois la quantité d'origine, et ainsi de suite.
* Si un effet devait fixer votre total de points de vie à une valeur spécifique qui est supérieure à votre total de points de vie actuel, cet effet vous ferait gagner un nombre de points de vie équivalent à la différence. La Réverbération de faveur double alors la quantité de points de vie que cet effet vous ferait gagner. Par exemple, si vous avez 3 points de vie et qu’un effet fait que votre total de points de vie « devient 10 », votre total de points de vie deviendra en fait 17.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le contrôleur de la Réverbération de faveur est le seul joueur affecté. Si l'équipier de ce joueur gagne des points de vie, la Réverbération de faveur n'aura aucun effet, même si ce gain de points de vie est appliqué au total de points de vie partagé de l'équipe.

Réverbération de mana  
{4}{G}{G}  
Enchantement  
Si vous engagez un permanent pour du mana, il produit deux fois cette quantité de mana à la place.

* Vous « engagez un permanent pour du mana » uniquement si vous activez une capacité de mana de ce permanent qui inclut le symbole {T} dans son coût. Une capacité de mana produit du mana en tant que partie de son effet.
* Si une capacité se déclenche « à chaque fois que vous engagez » quelque chose pour du mana et qu’elle produit du mana, cette capacité de mana déclenchée n’est pas affectée par la Réverbération de mana.
* La Réverbération de mana ne produit pas de mana elle-même. En fait, elle fait produire plus de mana aux permanents que vous engagez pour du mana. Si la capacité de mana de ce permanent pose des restrictions ou des limites au mana qu'il produit, elles s'appliqueront à tout le mana qu’il produit de cette manière.
* Les effets de plusieurs Réverbérations de mana sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez deux Réverbérations de mana sur le champ de bataille, vous obtiendrez quatre fois la quantité et le type de mana d’origine. Si vous en avez trois, vous obtiendrez huit fois ce mana, et ainsi de suite.

Réverbération de pensée  
{4}{U}{U}{U}  
Enchantement  
Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place.

* Si un sort ou une capacité vous fait piocher plusieurs cartes, l’effet de la Réverbération de pensée double la pioche de chaque carte. Par exemple, si vous lancez l'Harmonisation (« Piochez trois cartes »), vous piocherez six cartes.
* Les effets de plusieurs Réverbérations de pensée sont cumulatifs. Par exemple, si vous avez deux Réverbérations de pensée sur le champ de bataille, vous piocherez quatre fois le nombre de cartes d’origine. Si vous en avez trois, vous piocherez huit fois le nombre de cartes, et ainsi de suite.
* Si au moins deux effets de remplacement devaient s’appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit l’ordre dans lequel il les applique.

Réverbération de rage  
{4}{R}{R}  
Enchantement  
Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative.

* Si une créature perd la double initiative après avoir attribué des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat d'initiative (par exemple parce que la Réverbération de rage quitte le champ de bataille), cette créature n’attribuera pas de blessures pendant l’étape des blessures de combat normale.

Revigoration  
{2}{G}  
Éphémère  
Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu’un adversaire gagne 3 points de vie.  
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu’à la fin du tour.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de la Revigoration) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Si un effet indique qu’un adversaire ne peut pas gagner de points de vie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur gagne des points de vie pour payer le coût alternatif de la Revigoration. Si à la place, un effet remplace les gains de points de vie, comme celui du Vortex sulfureux, vous pouvez choisir de payer le coût même si l’action du coût est remplacée par rien.

Révocateur phyrexian  
{2}  
Créature-artefact : horreur  
2/1  
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « Coût : Effet ». Certains mots-clés sont des capacités activées (comme l’équipement) ; ils ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées et statiques de sources du nom choisi ne sont pas affectées.
* La capacité du Révocateur phyrexian affecte les sources du nom choisi quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Par exemple, une capacité de recyclage d'une carte du nom choisi ne peut pas être activée depuis la main.

Riku aux deux reflets  
{2}{G}{U}{R}  
Créature légendaire : humain et sorcier  
2/2  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.  
À chaque fois qu’une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

* Pendant la résolution des capacités déclenchées de Riku, vous ne pouvez pas payer le mana plusieurs fois pour créer plusieurs copies.
* La première capacité de Riku peut copier le sort d’éphémère ou de rituel même s’il a été contrecarré avant la résolution de la capacité déclenchée. De même, la deuxième capacité de Riku peut créer un jeton qui est une copie de la créature même si elle a quitté le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée. Utilisez les dernières valeurs copiables connues du sort ou de la créature pour déterminer à quoi ressemble la copie.

Rituel de la moisson de mort  
{2}{B}{G}  
Enchantement  
*Morbidité* — Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte.

* Si une créature n’est pas morte avant le début de l’étape de fin d’un tour, la capacité du Rituel de la moisson de mort ne se déclenche pas du tout. Cependant, la créature peut être morte avant l’arrivée sur le champ de bataille du Rituel de la moisson de mort.
* Vous piochez une carte quand la capacité se résout, pas une carte par créature qui est morte pendant le tour.

Rythme du printemps  
{2}{G}  
Enchantement  
À chaque fois qu’un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n’importe quel type que ce terrain a produit.

* Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
* Si vous engagez un terrain pour plus d'un mana, vous choisissez un type qui a été produit et ajoutez un mana de ce type.
* Le Rythme du printemps ne s’intéresse pas aux restrictions ou aux conditions que vos terrains mettent sur le mana qu’ils produisent, comme celles de la Terra nullius et de la Caverne des âmes. Il produit simplement un mana du type approprié, sans restrictions ni conditions.

Saccage coûteux  
{1}{B}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.  
Piochez deux cartes.

* Vous ne pouvez pas sacrifier un artefact pour générer le mana du coût du Saccage coûteux et aussi pour payer son coût supplémentaire.
* Vous ne pouvez pas lancer le Saccage coûteux sans sacrifier de permanent, et vous ne pouvez pas sacrifier de permanents supplémentaires.

Saisie des pensées  
{B}  
Rituel  
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

* Vous perdez 2 points de vie même si le joueur ciblé n’a pas de cartes non-terrain dans sa main pour s’en défausser.

Saison de dédoublement  
{4}{G}  
Enchantement  
Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

* La Saison de dédoublement affecte les permanents qui arrivent sur le champ de bataille avec un certain nombre de marqueurs.
* Les planeswalkers arrivent sur le champ de bataille avec le double du nombre normal de marqueurs « loyauté ». Cependant, si vous activez une capacité dont le coût vous fait mettre des marqueurs « loyauté » sur un planeswalker, le nombre que vous mettez n’est pas doublé. C'est dû au fait que ces marqueurs sont mis comme un coût, pas comme un effet.
* S'il y a deux Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est quatre fois le nombre original. S'il y a trois Saisons de dédoublement sur le champ de bataille, alors le nombre de jetons ou de marqueurs est huit fois le nombre original, et ainsi de suite.

Sangbruyère  
{2}{G}  
Créature : plante et élémental  
2/3  
À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangbruyère.

* La capacité du Sangbruyère est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un permanent à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d’un autre moyen de sacrifier des permanents.
* Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d’un sort ou de l’activation d’une capacité, la capacité du Sangbruyère se résout avant ce sort ou cette capacité.
* Un permanent légendaire qui est mis dans un cimetière à cause de la « règle de légende » n’est pas sacrifié.

Sceptre isochronique  
{2}  
Artefact  
*Empreinte* — Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d’éphémère ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 de votre main.  
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

* Si le Sceptre isochronique quitte le champ de bataille pendant que la capacité activée est sur la pile, la capacité peut quand même créer une copie. En revanche, si la carte dont il a l'empreinte quitte la zone d'exil pendant que la capacité activée est sur la pile, la copie ne peut pas être créée.
* Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
* Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d’exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
* 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.

Sentinelle du Trident de perles  
{4}{U}  
Créature : ondin et soldat  
3/3  
Flash  
Quand la Sentinelle du Trident de perles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent historique ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

* La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de l’étape de fin même si la Sentinelle du Trident de perles n'est plus sur le champ de bataille.
* Si le permanent renvoyé sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent au début de l’étape de fin, ces capacités ne se déclenchent pas ce tour-là.
* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d’exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l’objet qu’il était.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Shamane frustefeu  
{2}{R}  
Créature : gobelin et shamane  
3/1  
*Coup de sang* — {1}{R}, défaussez-vous du Shamane frustefeu : La créature attaquante ciblée gagne +3/+1 jusqu’à la fin du tour.  
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, si le Shamane frustefeu est dans votre cimetière, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Shamane frustefeu dans votre main.

* La dernière capacité du Shamane frustefeu ne se déclenche que s'il est dans votre cimetière quand les créatures infligent des blessures de combat à un joueur. Notamment, si le Shamane frustefeu subit des blessures mortelles en même temps qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, la capacité du Shamane frustefeu ne se déclenche pas.
* Si des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plus d'un joueur en même temps (probablement dans le cadre d'une partie multijoueurs), la capacité déclenchée du Shamane frustefeu se déclenche une fois pour chacun de ces joueurs. Cependant, seule la première de ces capacités pour laquelle vous payez renvoie le Shamane frustefeu dans votre main. Même s'il est remis dans votre cimetière avant que les autres capacités ne se résolvent, il est considéré comme étant un Shamane frustefeu différent de celui dont la capacité s'est déclenchée.

Sharuûm l’Hégémon  
{3}{W}{U}{B}  
Créature-artefact légendaire : sphinx  
5/5  
Vol  
Quand Sharuûm l’Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d’artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

* Si Sharuûm l’Hégémon est mise dans votre cimetière comme une action basée sur l’état immédiatement après que Sharuûm l’Hégémon arrive sur le champ de bataille (probablement à cause de la « règle de légende »), elle peut être la carte d'artefact ciblée par sa propre capacité.

Skithiryx, le Dragon du Fléau  
{3}{B}{B}  
Créature légendaire : dragon et squelette  
4/4  
Vol  
Infection *(Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)*  
{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.  
{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

* Les blessures qu’une créature avec l’infection inflige ne font pas que des blessures soient marquées sur une créature ou qu’un joueur perde des points de vie. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur cette créature ou autant de marqueurs « poison » sont donnés à ce joueur. Les blessures infligées aux planeswalkers leur font quand même perdre autant de marqueurs « loyauté ».
* Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état.
* Les marqueurs -1/-1 restent sur la créature indéfiniment. Ils ne sont pas retirés si la créature régénère ou si le tour se termine.
* Les blessures d’une source avec l’infection sont des blessures dans tous les cas de figure. Si la source avec l'infection a aussi le lien de vie, les blessures infligées par cette source font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur. Les blessures d’une source avec l’infection peuvent être prévenues ou redirigées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent si une source avec l'infection inflige des blessures, le cas échéant.

Soif de connaissance  
{2}{U}  
Éphémère  
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d’une carte d’artefact.

* Vous pouvez vous défausser d'un artefact ou de deux cartes qui peuvent être ou non des artefacts. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes d’artefact.

Sphère de bataille myr  
{7}  
Créature-artefact : myr et construction  
4/7  
Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.  
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu’à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou planeswalker qu’elle attaque.

* Vous choisissez la valeur de X au moment où la dernière capacité se résout. Vous ne pouvez pas choisir une valeur de X supérieure au nombre de myrs dégagés que vous contrôlez.
* Vous pouvez engager n’importe quel myr dégagé que vous contrôlez au moment où la dernière capacité se résout, pas uniquement les jetons Myr que vous avez créés avec la première capacité. Cela inclut les myrs qui n’ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent.
* Au moment où la dernière capacité se résout, vous pouvez engager un myr dégagé que vous contrôlez même si la Sphère de bataille myr n’est alors plus sur le champ de bataille. Si cela s’est produit, la Sphère de bataille myr ne pourra pas bénéficier du bonus de +X/+0, mais elle infligera toujours X blessures au joueur ou planeswalker approprié.

Sphinx du Pacte des Guildes  
{7}  
Créature-artefact : sphinx  
5/5  
Le Sphinx du Pacte des Guildes est de toutes les couleurs.  
Vol  
Défense talismanique contre le monochrome *(Cette créature ne peut pas être la cible de sorts monochromes ou de capacités monochromes que vos adversaires contrôlent.)*

* La capacité qui fait que le Sphinx du Pacte des Guildes est de toutes les couleurs s’applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Un objet est monochrome s'il a exactement une couleur. Un objet incolore n'est pas monochrome.

Stagiaire sanguin  
{3}{R}  
Créature : gobelin et guerrier  
2/3  
{T} : Le Stagiaire sanguin inflige 4 blessures à la créature ciblée. N’activez cette capacité que si la force du Stagiaire sanguin est supérieure ou égale à 4.

* Une fois que la capacité du Stagiaire sanguin a été activée, il inflige des blessures même si la force du Stagiaire sanguin est inférieure à 4 au moment où la capacité se résout.

Strix parasite  
{2}{U}  
Créature-artefact : oiseau  
2/2  
Vol  
Quand le Strix parasite arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent noir, le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* Si vous ne contrôlez pas un permanent noir immédiatement après que le Strix parasite arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous n’en contrôlez pas au moment où la capacité se résout, aucun joueur ne gagne ni ne perd de points de vie. Cependant, ce n’est pas obligatoirement le même permanent noir les deux fois.
* La capacité du Strix parasite se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de permanents noirs que vous contrôlez après le premier.

Tambour de sautefeuille  
{1}  
Artefact  
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

* Vous pouvez engager une créature qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour activer la capacité du Tambour de sautefeuille.

Thrinax hématospore  
{2}{G}{G}  
Créature : lézard  
2/2  
Dévorement 1 *(Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n’importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)*  
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Thrinax hématospore.

* Si le Thrinax hématospore arrive sur le champ de bataille en même temps que d’autres créatures que vous contrôlez, ces créatures ne gagnent pas de marqueurs +1/+1 supplémentaires de la dernière capacité du Thrinax hématospore. Ces créatures ne peuvent pas non plus être dévorées par le Thrinax hématospore.

Tir dégagé  
{2}{G}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Vous ne pouvez pas lancer le Tir dégagé à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
* Au moment où le Tir dégagé essaie de se résoudre, si l’une de ces créatures est une cible illégale, la créature que vous contrôlez n’infligera pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que l’autre créature ne l’est pas, votre créature gagne quand même +1/+1.

Titan de récupération  
{4}{B}{B}  
Créature-artefact : golem  
6/4  
Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Exilez trois cartes d’artefact depuis votre cimetière : Renvoyez le Titan de récupération depuis votre cimetière dans votre main.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (par exemple, le coût alternatif du Titan de récupération), 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.
* Lancer le Titan de récupération en payant son coût alternatif ne change pas le moment où vous pouvez le lancer. Vous pouvez uniquement le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un sort de créature.
* Vous ne pouvez activer sa deuxième capacité que si le Titan de récupération est dans votre cimetière. Pour payer le coût de cette capacité, vous pouvez exiler trois cartes d’artefact depuis votre cimetière, y compris le Titan de récupération lui-même. Cependant, si vous l'exilez pour payer le coût, il n’est pas renvoyé dans votre main quand la capacité se résout.

Titan morceleur  
{8}  
Créature-artefact : golem  
7/10  
Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

* La capacité du Titan morceleur n’est pas ciblée. Quand elle se résout, le contrôleur du Titan morceleur doit choisir un terrain pour chaque type de terrain de base (plaine, île, marais, montagne et forêt), puis ils sont détruits simultanément.
* Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous choisissez les terrains et le moment où vous les détruisez. Notamment, ils ne peuvent pas activer des capacités de mana de ces terrains.
* Si l'un des types de terrain de base n'est pas présent, il n'est pas choisi. Si le seul terrain d’un certain type est un terrain que vous contrôlez, vous devez le choisir.
* Si un terrain a plus d'un type de terrain de base, il peut être choisi plus d'une fois.

Tremblement de terre agressif  
{X}{R}  
Rituel  
Le Tremblement de terre agressif inflige X blessures à chaque créature sans l’équitation et à chaque joueur.

* L’équitation est une capacité mot-clé qui fonctionne comme le vol. Elle apparaît dans l’extension *Portal Three Kingdoms* et n’apparaît pas dans l’extension *Double Masters*. Cela signifie que dans la plupart des cas, le Tremblement de terre agressif inflige simplement X blessures à chaque créature et à chaque joueur, même aux créatures représentées à cheval sur leur illustration.

Trésor au rebut  
{2}{R}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.  
Renvoyez sur le champ de bataille une carte d’artefact ciblée depuis votre cimetière.

* Le Trésor au rebut ne peut pas cibler l’artefact que vous sacrifiez pour payer son coût supplémentaire.
* L’artefact que vous sacrifiez est sacrifié après avoir déterminé le coût total de lancement du Trésor au rebut. Ses capacités peuvent affecter ce coût.
* Vous ne pouvez pas sacrifier un artefact pour générer le mana pour payer le coût du Trésor au rebut et aussi pour payer son coût supplémentaire.

Trinisphère  
{3}  
Artefact  
Tant que la Trinisphère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. *(Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n’importe quelle couleur de mana ou du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)*

* 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. Enfin, appliquez l’effet de la Trinisphère si le composant de mana du coût du sort est inférieur à trois manas. Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Si la Trinisphère quitte le champ de bataille ou devient engagée ou dégagée comme coût de lancement d’un sort, ce coût est payé après que vous avez verrouillé le coût total.

Triplettes Sen  
{2}{W}{U}{B}  
Créature-artefact légendaire : humain et sorcier  
3/3  
Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Ce tour-ci, ce joueur ne peut pas lancer de sorts ou activer de capacités et il joue avec sa main révélée. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis la main de ce joueur ce tour-ci.

* L’adversaire ciblé ne peut pas activer de capacités, y compris des capacités de mana.
* Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mot-clé (comme le recyclage) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
* Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Les capacités déclenchées ne sont pas affectées par les Triplettes Sen.
* Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive sur le champ de bataille engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne sont pas affectées par les Triplettes Sen. Les capacités qui s’appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » sont également des effets de remplacement et ne sont pas affectées.
* Vous ne pouvez pas activer les capacités des cartes dans la main de l'adversaire ciblé.
* Les Triplettes Sen ne vous permettent pas de jouer plus d’un terrain pendant votre tour et ne changent pas le moment où vous pouvez lancer des sorts depuis la main de l'adversaire ciblé.

Trône de Geth  
{2}  
Artefact  
{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. *(Choisissez n’importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*

* Vous pouvez sacrifier le Trône de Geth pour payer le coût de sa propre capacité.
* Vous pouvez choisir n’importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d’autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
* Vous n’êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n’importe quel nombre » inclut zéro, vous n’êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n’êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
* Les joueurs peuvent répondre au sort ou à la capacité dont l’effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
* Mettre des marqueurs « loyauté » sur les planeswalkers ne provoque pas l’activation de leurs capacités de loyauté.

Usine de Mishra  
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{1} : L’Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu’à la fin du tour. C’est toujours un terrain.  
{T} : La créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.

* Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.
* L’Usine de Mishra peut être la cible de sa dernière capacité après l’activation de sa capacité du milieu. Activer l’Usine de Mishra après qu’elle a bloqué une créature ne la retire pas du combat et ne l’empêche pas d’infliger et de subir des blessures de combat.

Valeur d’Akros  
{3}{W}  
Enchantement  
À chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité de la Valeur d’Akros affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout, y compris la créature qui a provoqué son déclenchement. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Vengeliane  
{2}{G}{G}  
Créature : élémental  
4/3  
Célérité  
À chaque fois que vous lancez un sort, si c’est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* La capacité déclenchée de la Vengeliane fonctionne uniquement si la Vengeliane est déjà dans votre cimetière au moment où vous finissez de lancer votre deuxième sort de créature pendant un tour et si elle y reste jusqu’à la résolution de la capacité déclenchée.
* La capacité déclenchée de la Vengeliane vérifie les sorts que vous lancez pendant l’ensemble du tour, pas uniquement ceux que vous lancez pendant que la Vengeliane est dans votre cimetière. Par exemple, si vous lancez un sort de créature, puis que la Vengeliane est mise dans votre cimetière, et que vous lancez ensuite un autre sort de créature, la capacité de la Vengeliane se déclenche.
* La capacité de la Vengeliane se déclenche uniquement pour le deuxième sort de créature que vous lancez pendant un tour. Elle ne se déclenche pas pour le troisième, le quatrième, et ainsi de suite. Peu importe également le nombre de sorts non-créature que vous lancez pendant un tour, la capacité compte uniquement les sorts de créature.

Vigueur surnaturelle  
{B}  
Éphémère  
Jusqu’à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

* L’effet de la Vigueur surnaturelle ne fonctionne qu’une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu’elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas une deuxième fois.

Vish Kal, arbitre de sang  
{4}{W}{B}{B}  
Créature légendaire : vampire  
5/5  
Vol, lien de vie  
Sacrifiez une créature : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Vish Kal, arbitre de sang, X étant la force de la créature sacrifiée.  
Retirez tous les marqueurs +1/+1 de Vish Kal : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu’à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

* Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 vous mettez sur Vish Kal.
* La dernière capacité de Vish Kal n'inflige pas de blessures. Elle ne vous fait pas gagner de points de vie par sa capacité de lien de vie.

Voix du renouveau  
{G}{W}  
Créature : élémental  
2/2  
À chaque fois qu’un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l’endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* La force et l’endurance du jeton changent en même temps que le nombre de créatures que vous contrôlez. La capacité du jeton le compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.

Voloscille  
{1}{W}{W}  
Créature : élémental  
3/1  
Vol  
Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

* La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de l’étape de fin même si le Voloscille n'est plus sur le champ de bataille.
* Si le permanent renvoyé sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent au début de l’étape de fin, ces capacités ne se déclenchent pas ce tour-là.
* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d’exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l’objet qu’il était.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Magic: The Gathering, Magic et Oracle sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2020 Wizards.