# Notes de publications *Ikoria : la terre des béhémoths*

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 6 mars 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 *Ikoria : la terre des béhémoths* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 17 avril 2020. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Les guildes de Ravnica*, *L’allégeance de Ravnica*, *La Guerre des Planeswalkers*, *Édition de base 2020*, *Le trône d’Eldraine*, *Theros par-delà la mort* et *Ikoria : la terre des béhémoths*.

Les cartes publiées dans les boosters de draft et les boosters thématiques de l’extension *Ikoria : la terre des béhémoths*, ainsi que la carte promo Buy-a-Box, seront autorisées en format Standard.

Soixante-et-onze nouvelles cartes (portant le code d’identification de l’extension C20 et dont les numéros de collection vont de 1 à 71) sont publiées dans les decks Commander *Ikoria : la terre des béhémoths*. Ces cartes sont légales en tournoi dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Elles ne sont pas légales pour jouer dans les formats Standard, Pioneer ou Modern. Les autres cartes de ces decks (portant le code d’identification de l’extension C20 et dont les numéros de collection vont de 72 à 314) sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d’une carte dans ces decks ne modifie pas sa légalité dans un format.

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 [**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) pour plus d’informations sur la variante Commander.

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

## Nouvelle capacité mot-clé : mutation

## Nouvelle mécanique de jeu : permanents mutants

L’évolution tourne mal sur Ikoria. Pour s’adapter aux nouveaux dangers qui les entourent, certaines créatures sont contraintes de fusionner pour devenir plus grosses, plus efficaces et plus dangereuses que jamais. Cela se reflète dans le jeu avec le nouveau mot-clé de mutation et la nouvelle mécanique de jeu des permanents mutants.

Vulperruche
{3}{W}
Créature : renard et oiseau
2/3
Mutation {2}{W} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Vol
À chaque fois que cette créature subit une mutation, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

## Lancement et résolution de sorts de créature avec la mutation

* La mutation représente un coût alternatif. 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 mutation) 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 et même si un coût alternatif a été payé.
* Un sort lancé avec la mutation devient un sort de créature mutante. Il nécessite une créature ciblée ayant le même propriétaire que le sort de créature mutante. Dans le cas rare où le joueur qui lance le sort de créature mutante n’est pas son propriétaire, ce joueur doit choisir une créature ciblée que le propriétaire du sort possède aussi.
* Un sort de créature mutante est un sort de créature, même s’il n'arrive pas sur le champ de bataille en tant que créature.
* Au moment où un sort de créature mutante commence à se résoudre, vérifiez si sa cible est toujours légale. Si ce n'est pas le cas, le sort cesse d'être un sort de créature mutante. Il continue de se résoudre comme un sort de créature normale et arrive sur le champ de bataille.
* Un sort de créature mutante qui se résout n'arrive pas sur le champ de bataille. Il fusionne simplement avec la créature ciblée. Au moment où cela se produit, le contrôleur du sort de créature mutante choisit de le mettre au-dessus ou au-dessous de la créature ciblée. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas.
* Si la créature ciblée est déjà une créature mutante, le sort de créature mutante peut uniquement être mis au-dessus ou au-dessous. Il ne peut pas être mis au milieu.

## Permanents mutants

* La créature mutante qui en résulte a toutes les caractéristiques de la carte ou du jeton qui est le plus au-dessus, et aussi toutes les capacités de ses autres cartes et jetons.
* La créature mutante est la même créature qu’avant la mutation, ce qui veut dire que les auras ou les marqueurs qui étaient sur elle y restent, qu’elle reste engagée si elle l’était, qu’elle est toujours attaquante si elle l’était, et ainsi de suite. Si elle a été sous le contrôle de son contrôleur de façon continue depuis le début de son tour le plus récent, elle peut attaquer et {T}.
* Les caractéristiques de la créature mutante dans son ensemble sont copiables.
* La créature mutante est un jeton si l'objet le plus au-dessus est un jeton. Si son objet le plus au-dessus est une carte, c'est une créature non-jeton, même si elle contient un jeton.
* Si la créature mutante a des capacités qui s’y réfèrent avec son nom, comme la capacité du Dauphin en phase, cela signifie « cette créature », même si la mutation fait qu’elle a un nouveau nom.
* Si une créature qui est une copie d’une autre créature subit une mutation, les caractéristiques qu’elle acquiert grâce à sa mutation s’appliquent après l’effet de copie.

## Capacités déclenchées « à chaque fois que cette créature subit une mutation »

* Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que cette créature subit une mutation » se déclenche quand un sort de créature mutante devient une partie d’un permanent mutant. Elle ne se déclenche pas si un sort de créature mutante devient un sort de créature normale et arrive sur le champ de bataille.
* Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que cette créature subit une mutation » se déclenche que cette capacité soit celle du sort de créature mutante ou celle de la créature avec laquelle le sort de créature mutante fusionne.
* Si une créature a plusieurs capacités qui se déclenchent « à chaque fois que cette créature subit une mutation », son contrôleur choisit l’ordre de résolution de ces capacités.
* Si une capacité se déclenche quand une créature subit une mutation et compte le nombre de fois où cette créature a subi des mutations, elle inclut la fois qui a causé le déclenchement de la capacité.

## Quitter le champ de bataille

* Une créature mutante ne peut pas être séparée jusqu’à ce qu’elle quitte le champ de bataille. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier une carte de créature faisant partie d'une créature mutante si vous devez sacrifier une créature. Vous devez sacrifier la créature dans son ensemble.
* Si une créature mutante quitte le champ de bataille, un seul objet quitte le champ de bataille et chaque carte est mise dans la zone appropriée. Par exemple, si une créature mutante constituée de trois cartes meurt, une seule créature est morte et trois cartes sont mises dans le cimetière d'un joueur.
* Si une créature mutante est mise dans une bibliothèque, son propriétaire choisit l’ordre relatif de ces cartes. Par exemple, si une créature mutante constituée de trois cartes est mise dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus, ces trois cartes sont mises en troisième, quatrième et cinquième positions à partir du dessus dans l’ordre choisi par leur propriétaire. Cet ordre n'est pas révélé aux autres joueurs.
* Si un effet exile une créature mutante puis la renvoie sur le champ de bataille, chaque carte est renvoyée individuellement. Elles ne sont plus fusionnées. Si cet effet a un effet supplémentaire sur l’objet renvoyé, il affecte chacun de ces permanents.
* Si plusieurs effets de remplacement devaient s’appliquer à la créature mutante qui quitte le champ de bataille ou qui est mise dans une nouvelle zone, appliquer un de ces effets affecte tous les objets déplacés.
* Dans la variante Commander, si un commandant fait partie d’une créature mutante, la créature qui en résulte est un commandant. Si elle quitte le champ de bataille et que le commandant est mis dans la zone de commandement à la place, ce permanent et les autres cartes qui constituaient ce permanent vont dans la zone appropriée tandis que la carte de commandant va dans la zone de commandement.

## Situations inhabituelles

* Si un permanent mutant a des capacités de définition de caractéristique, elles remplacent les caractéristiques de l'objet le plus au-dessus. Par exemple, si une créature mutante a une capacité qui définit un \* dans sa force ou son endurance, comme la capacité du Mycodraxe d’ossuaire, cette capacité remplace la force et l’endurance définies par l’objet le plus au-dessus de la créature mutante.
* Si un sort de créature mutante fusionne avec une créature qui n’est une créature que temporairement, elle reste un permanent mutant quand l’effet qui en faisait une créature expire. Elle a toujours toutes les caractéristiques de l’objet le plus au-dessus, ce qui peut en faire une créature ou pas, et elle a toutes les capacités de ses autres cartes.
* La créature mutante est face visible si son objet le plus au-dessus est face visible. Si son objet le plus au-dessus est face cachée, c'est une créature face cachée, même si elle est aussi constituée de cartes face visible.

## Nouvelle mécanique de jeu : marqueurs « mot-clé »

Parfois, les créatures acquièrent des capacités jusqu’à la fin du tour, mais sur Ikoria, ces modifications sont souvent permanentes. Ces changements sont reflétés par la nouvelle mécanique de jeu de marqueurs « mot-clé ».

Taille maximale
{2}{G}
Éphémère
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu’à la fin du tour. Mettez un marqueur « piétinement » sur elle.

* Un permanent qui a un marqueur « mot-clé » sur lui a ce mot-clé.
* Pour déterminer l’interaction des effets continus, la durée d’effet d’un marqueur « mot-clé » sur un objet est la fois la plus récente où un marqueur de ce type a été mis sur cet objet. Retirer un marqueur « mot-clé » ne change pas la durée d’effet des marqueurs restants.
* Parmi les mots-clés qu’un marqueur « mot-clé » peut accorder, plusieurs occurrences de n’importe quel de ces mots-clés sont redondantes.
* Certains boosters *Ikoria : la terre des béhémoths* incluent une carte perforée avec les marqueurs qui apparaissent dans l’extension. Ils ne sont pas nécessaires pour jouer. Comme pour les autres marqueurs, les joueurs peuvent utiliser toute méthode acceptée par tous les joueurs pour représenter les marqueurs.

## Nouvelle capacité mot-clé : compagnon

Les spécimens de la flore et de la faune d’Ikoria n’en veulent pas tous à votre vie. En fait, certains peuvent même devenir vos meilleurs amis si votre deck est assez intéressant pour attirer leur attention.

Zirda, éveilleur de l’aube
{1}{r/w}{r/w}
Créature légendaire : élémental et renard
3/3
Compagnon — Chaque carte de permanent dans votre deck de départ a une capacité activée. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Les capacités que vous activez qui ne sont pas des capacités de mana coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins de un mana.
{1}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* Votre compagnon commence la partie en dehors de la partie. En tournoi, cela signifie votre réserve. En jeu amical, c’est simplement une carte que vous possédez qui n’est pas dans votre deck de départ.
* Avant de mélanger votre deck pour qu’il devienne votre bibliothèque, vous pouvez révéler une carte depuis l’extérieur de la partie pour qu’elle soit votre compagnon si votre deck de départ remplit les prérequis de la capacité de compagnon. Vous ne pouvez pas révéler plus d'une carte. Elle reste révélée à l’extérieur de la partie au moment où la partie commence.
* Les prérequis de la capacité de compagnon s’appliquent uniquement à votre deck de départ. Ils ne s'appliquent pas à votre réserve.
* Si plus d’un joueur souhaite révéler un compagnon, le joueur qui commence est le premier à le faire, et les joueurs procèdent dans l’ordre du tour. Une fois qu’un joueur a choisi de ne pas révéler de compagnon, ce joueur ne peut pas changer d’avis.
* Si vous révélez un compagnon en dehors de la partie, tant qu’il y reste, vous pouvez le lancer à tout moment où c’est légal de le faire. Une fois que c’est fait, il arrive dans la partie et fonctionne comme n’importe quelle autre carte que vous avez mise dans la partie. Par exemple, s’il est contrecarré ou détruit, il est mis dans votre cimetière, et reste dans la partie.
* Les autres capacités du compagnon s’appliquent uniquement si la créature est sur le champ de bataille. Elles n’ont aucun effet tant que le compagnon est en dehors de la partie.
* La capacité de compagnon n’a aucun effet si la carte est dans votre deck de départ et ne crée aucune restriction à mettre une carte ayant une capacité de compagnon dans votre deck de départ. Par exemple, Zirda peut être mis dans votre deck de départ même si vos autres cartes de permanent n’ont pas toutes de capacités activées.
* Vous pouvez avoir un compagnon dans la variante Commander. Votre deck, y compris votre commandant, doit remplir les prérequis de son compagnon. Votre compagnon ne fait pas partie de vos cent cartes.

## Retour de capacité mot-clé : recyclage

Cette extension fait revenir une mécanique populaire qui a déjà fait plusieurs apparitions dans le passé. Le recyclage revient, ce qui vous donne la possibilité d’échanger tout le potentiel d’un sort contre la pioche d’une carte... avec parfois un petit bonus quand vous recyclez la carte.

Bizarrerie aviaire
{3}{U}
Créature : oiseau
2/4
Vol
Recyclage {2}{U} *({2}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*
Quand vous recyclez la Bizarrerie aviaire, mettez un marqueur « vol » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.
* Les capacités déclenchées par le recyclage d’une carte et la capacité de recyclage en tant que telle ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme l'effet de la Révocation) ne les affectent pas.
* Vous pouvez recycler une carte même si elle a une capacité déclenchée par un recyclage qui n’aura pas de cible légale. C’est dû au fait que la capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Cela signifie également que si l’une des capacités est contrecarrée (par exemple avec le Refus), l’autre capacité se résout quand même.

## Cycle de cartes : les mythes des monstres du zénith

Dans la nature insolite et sauvage d’Ikoria, cinq spécimens sont suffisamment redoutables pour inspirer leurs propres mythes et légendes. Chaque carte du cycle des mythes peut être lancée avec une seule couleur de mana, mais le récit est bien plus épique si vous dépensez aussi une certaine combinaison de deux autres couleurs de mana.

Mythe de Vadrok
{2}{R}{R}
Rituel
Le Mythe de Vadrok inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n’importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si {W}{U} ont été dépensés pour lancer ce sort, jusqu’à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Les capacités du mythe vérifient les couleurs de mana dépensées pour lancer le sort. Ce n'est pas un coût alternatif pour lancer le sort.
* Si un effet copie le sort de mythe, aucun mana n’a été dépensé pour lancer la copie, donc la copie ne reçoit pas le bonus.
* La capacité vérifie le mana qui a été dépensé pour lancer un 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.
* Si un effet vous permet de lancer un sort sans payer son coût de mana, vous ne pouvez pas choisir de le lancer et de payer à moins qu’une autre règle ou un autre effet ne vous autorise à lancer ce sort pour un coût. De la même manière, vous ne pouvez pas renoncer à une réduction de coût à moins que cet effet n’indique que vous pouvez le faire.

## Retour de capacité mot-clé Commander : partenariat

Chacun des cinq decks Commander *Ikoria : la terre des béhémoths* contient une paire de cartes très spéciale : un brideur monochrome et son compagnon bicolore.

Haldan, arcaniste avide
{2}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
Partenariat avec Pako, retriever ésotérique *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Pako dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Vous pouvez jouer des cartes non-créature avec des marqueurs « rabattage » sur elles depuis l’exil si vous les avez exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Pako, retriever ésotérique
{3}{R}{G}
Créature légendaire : élémental et chien de chasse
3/3
Partenariat avec Haldan, arcaniste avide
Célérité
À chaque fois que Pako, retriever ésotérique attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur et mettez un marqueur « rabattage » sur chacune d’elles. Mettez un marqueur +1/+1 sur Pako pour chaque carte non-créature exilée de cette manière.

* « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger sa bibliothèque. »
* Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu’il trouve est révélée, même si ces mots n’apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
* La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n’a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
* Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Haldan et Pako sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le bleu, le rouge et/ou le vert dans leur identité couleur, mais pas de cartes avec le blanc ou le noir.
* Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
* Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l’un d’eux cesse d’être votre commandant.
* Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n’êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l’autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d’un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L’effet du Flambeau du Commandement met l’un d’eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
* La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant se trouve dans votre bibliothèque d’une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque.

## Retour d'action mot-clé Commander : inciter

Plusieurs cartes apparaissant dans ces decks vous permettent d’agacer des créatures, et de les pousser dans une attaque frénétique en direction d’un autre joueur.

Impetus brillant
{2}{R}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

* Si une créature incitée ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu’elle est engagée ou arrivée ce tour-ci sous le contrôle du joueur), elle n'attaque pas. S’il y a un coût associé à son attaque, son contrôleur n’est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n’est pas forcé d’attaquer dans ce cas non plus.
* Si une créature incitée ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu’elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre qu’un joueur qui l’a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l’un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n’importe quel adversaire) ou un joueur qui l’a incitée.
* Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu’elle cesse d’être incitée.
* Être incité plusieurs fois par le même joueur est redondant.
* Si vous incitez une créature que vous contrôlez, elle doit attaquer et elle doit attaquer un joueur plutôt qu’un planeswalker.
* Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l’un de vos adversaires qui ne l’a pas incitée. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.

## Cycle de cartes Commander : sorts gratuits de Commander

Cinq cartes des decks Commander *Ikoria : la terre des béhémoths* illustrent certaines des créatures légendaires des decks faisant ce qu’elles aiment le plus au monde. Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ces sorts gratuitement.

Ripaille mortelle
{3}{B}
Éphémère
Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Exilez la créature ciblée.

* Une fois que vous commencez à lancer ce sort, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n’avez pas fini de le lancer. Notamment, personne ne peut tenter de retirer le commandant que vous contrôlez pour vous faire payer son coût.
* Peu importe à qui appartient le commandant que vous contrôlez. Il suffit que ce soit un commandant. Si vous avez deux commandants, il vous suffit d’en contrôler un.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *IKORIA : LA TERRE DES BÉHÉMOTHS*

Acte cruel
{1}{B}
Éphémère
Choisissez l’un —
• Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
• Retirez jusqu’à trois marqueurs d’une créature ciblée.

* Si vous choisissez le deuxième mode de l’Acte cruel, vous choisissez quels marqueurs retirer de la créature, quel que soit le contrôleur de la créature. Vous pouvez choisir des marqueurs de différentes sortes.
* Si vous choisissez le premier mode et que la créature gagne un marqueur en réponse, vous ne pouvez pas lui retirer de marqueurs à la place ; le sort ne se résout simplement pas. De même, si vous choisissez le deuxième mode et que la créature perd ses marqueurs en réponse, vous ne pouvez pas la détruire à la place.

Appel du Thanatophile
{2}{B}
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu’à deux cartes de créature ciblées avec un coût converti de mana total inférieur ou égal à 3. Mettez un marqueur « contact mortel » sur l’une d’entre elles. Puis mettez un marqueur « menace » sur l’une d’entre elles.

* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Vous pourriez ciblez une seule carte de créature avec l’Appel du Thanatophile. Dans ce cas, vous mettez les deux marqueurs sur cette créature.
* Si vous renvoyez deux cartes de créature, vous pouvez mettre un marqueur sur chacune d’elles ou mettre les deux marqueurs sur une seule.
* Si vous ne renvoyez aucune carte de créature sur le champ de bataille, vous ne mettez aucun marqueur sur aucune créature.

Appuis solides
{W}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Tant que la créature enchantée a la vigilance, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

* La dernière capacité des Appuis solides ne modifie pas la force de la créature enchantée, elle modifie seulement la quantité de blessures de combat que cette créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l’endurance utilisent les valeurs actuelles. Par exemple, si une créature se bat pendant qu’elle est enchantée par les Appuis solides, cette créature inflige une quantité de blessures égale à sa force, et non pas à son endurance.

Archipélagore
{5}{U}{U}
Créature : léviathan
7/7
Mutation {5}{U} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, engagez jusqu’à X créatures ciblées, X étant le nombre de mutations subies par cette créature. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

* La capacité déclenchée de l’Archipélagore peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Argousin du général
{W}{B}
Créature : humain et soldat
2/3
Les humains légendaires que vous contrôlez ont l’indestructible.
{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c’était une carte de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* 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 humain légendaire que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l’Argousin du général quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Seules les créatures sont des humains. Les planeswalkers comme Lukka et Narset qui représentent des personnages humains ne sont pas affectés par l’Argousin du général.

Artisan fielleux
{b/g}{b/g}
Créature : cauchemar
1/1
L’Artisan fielleux gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{X}{b/g}, {T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X, mettez-la sur le champ de bataille, et mélangez ensuite votre bibliothèque. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* La première capacité de l’Artisan fielleux s’applique uniquement tant qu’il est sur le champ de bataille.
* 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 l’Artisan fielleux peuvent devenir mortelles si des cartes de créature quittent votre cimetière pendant ce tour-là.
* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Attaque éclair du Raptor de tonnerre
{1}{R}
Éphémère
L’Attaque éclair du Raptor de tonnerre inflige à la cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

* L’Attaque éclair du Raptor de tonnerre est encore sur la pile pendant que vous déterminez combien de blessures sont infligées. Elle n'est pas dans votre cimetière pour contribuer à cette quantité de blessures.
* L’effet de remplacement de l’Attaque éclair du Raptor de tonnerre exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s’il devait mourir ce tour-ci pour n’importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles. Il s’applique à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé même si l’Attaque éclair du Raptor de tonnerre ne lui inflige aucune blessure (probablement parce que vous n’avez aucune carte d’éphémère ou de rituel dans votre cimetière).

Avaler tout entier
{W}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez une créature dégagée que vous contrôlez.
Exilez la créature engagée ciblée. Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature engagée pour payer le coût supplémentaire de ce sort.

* Vous devez engager exactement une créature pour lancer Avaler tout entier ; vous ne pouvez pas le lancer sans engager de créature, et vous ne pouvez pas engager de créatures supplémentaires.
* Vous pouvez engager n’importe quelle créature 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 supplémentaire.
* La créature engagée ciblée est exilée même si la créature que vous avez engagée quitte le champ de bataille ou devient dégagée avant la résolution d’Avaler tout entier.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Avaler tout entier essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne mettez de marqueurs +1/+1 sur aucune créature.
* Si un effet copie Avaler tout entier, la copie mettra un marqueur +1/+1 sur la créature engagée pour payer le coût supplémentaire du sort d’origine.

Aventurière de Bourg-sur-Lave
{2}{W}
Créature : humain et soldat
3/3
Quand l’Aventurière de Bourg-sur-Lave arrive sur le champ de bataille, choisissez pair ou impair. *(Zéro est pair.)*
L’Aventurière de Bourg-sur-Lave a la protection contre chaque coût converti de mana de la valeur choisie.

* Vous choisissez pair ou impair pour l’Aventurière de Bourg-sur-Lave avant qu’elle n’arrive sur le champ de bataille. À aucun moment les joueurs ne peuvent le cibler avant qu’il n’ait acquis les capacités de protection appropriées.
* Si aucun choix n’a été fait pour la capacité de l’Aventurière de Bourg-sur-Lave d’une manière quelconque, sa dernière capacité ne lui accorde aucune capacité de protection.
* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Si un permanent ou une carte dans n’importe quelle autre zone inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti de mana d’un jeton qui n’est pas une copie d’un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d’un autre objet a le même coût converti de mana que cet objet.

Barratement cadavérique
{1}{B}
Éphémère
Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

* Comme le Barratement cadavérique ne cible pas la carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez choisir l’une des trois cartes que vous y avez mises depuis votre bibliothèque.

Bastion du souvenir
{2}{B}
Enchantement
Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

* Si au moins une créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Bastion du souvenir quitte le champ de bataille, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité n’aille sur la pile.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Bastion du souvenir fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Braconnière de gibier
{3}{B}
Créature : humain et soldat
2/4
{1}, {T}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l’endurance de cette créature. Piochez une carte.

* Utilisez l’endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous gagnez.
* Vous ne piochez qu’une seule carte, quel que soit le nombre de points de vie que vous ayez gagné.

Brideciel allègre
{1}{w/u}{w/u}
Créature : humain et sorcier
2/2
Vol
Les créatures avec le vol que vous contrôlez ont « Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent cette créature coûtent {2} de plus à lancer. »

* La dernière capacité de la Brideciel allègre s’applique à elle-même tant qu’elle a le vol.
* Un sort d’un adversaire qui cible une même créature avec le vol que vous contrôlez plus d’une fois coûte seulement {2} de plus à lancer. Un sort d’un adversaire qui cible plusieurs créatures avec le vol que vous contrôlez coûte {2} de plus à lancer pour chacune de ces créatures.

Bridenuit rusée
{u/b}{u/b}
Créature : humain et gredin
2/2
Flash
Les sorts avec le flash que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer et ne peuvent pas être contrecarrés.

* La dernière capacité de la Bridenuit rusée ne s’applique pas à elle-même pendant que c’est un sort.
* 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 la Bridenuit rusée). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La réduction de coût de la Bridenuit rusée ne s’applique qu’au mana générique du coût d’un sort. Elle ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré d’un sort. Par exemple, votre première Bridenuit rusée ne réduit normalement pas le coût de la deuxième puisqu’elle n’a pas de mana générique dans son coût.
* Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler les sorts avec le flash que vous lancez. Quand ce sort ou cette capacité se résout, votre sort n’est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
* Si la Bridenuit rusée arrive sur le champ de bataille pendant qu’un sort avec le flash que vous avez lancé est sur la pile, ce sort ne peut pas être contrecarré, même si vous n’obtenez pas la réduction de {1}.
* Les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer la Bridenuit rusée pour augmenter le coût d’un sort que vous voulez lancer, mais ils peuvent la retirer pour permettre à leurs sorts et capacités de contrecarrer vos sorts.
* Les sorts avec le flash que vous contrôlez mais que vous n’avez pas lancés (par exemple parce que ce sont des copies d’un sort ou parce que vous en avez acquis le contrôle d’un autre joueur) peuvent être contrecarrés.

Bridevigilance alerte
{1}{g/w}{g/w}
Créature : humain et éclaireur
2/4
Vigilance
Au début de votre étape de fin, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature avec la vigilance que vous contrôlez.

* Le nombre de créatures avec la vigilance que vous contrôlez est déterminé au moment où la dernière capacité du Bridevigilance alerte se résout. S’il est toujours sur le champ de bataille, ce nombre inclut le Bridevigilance alerte lui-même.

Brokkos, Zénith de l’éternité
{2}{B}{G}{U}
Créature légendaire : cauchemar et bête et élémental
6/6
Mutation {2}{(u/b)}{G}{G} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Piétinement
Vous pouvez lancer Brokkos, Zénith de l’éternité depuis votre cimetière avec sa capacité de mutation.

* Lancer Brokkos avec l’autorisation accordée par sa dernière capacité ne change pas le moment où vous pouvez le lancer.
* Si vous lancez Brokkos avec l’autorisation accordée par sa dernière capacité, vous devez payer son coût de mutation pour le lancer. Vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de mana ou un autre coût alternatif.
* Si un autre effet vous autorise à lancer Brokkos depuis votre cimetière, vous pouvez le lancer en payant tout coût associé à cette autorisation.

Bubale de parcelle
{2}{G}{U}
Créature : élémental et bête
2/4
Mutation {G}{U} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
{1}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c’est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

* L’effet du Bubale de parcelle ne compte pas comme jouer un terrain. Il peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
* Si vous ne mettez pas la carte du dessus de votre bibliothèque sur le champ de bataille, vous la mettez dans votre main sans la révéler.
* Si la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, vous pouvez simplement la mettre dans votre main à la place de la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, vous ne révélez pas que c'est une carte de terrain.

Capridor des tempêtes sauvages
{2}{W}
Créature : oiseau et chèvre
1/3
Vol
Si des blessures non-combat devaient être infligées au Capridor des tempêtes sauvages, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capridor des tempêtes sauvages pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

* Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées au Capridor des tempêtes sauvages, il ne gagne pas de marqueurs +1/+1 pour ces blessures.
* Si des blessures qui peuvent être prévenues sont infligées au Capridor des tempêtes sauvages en même temps que des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, il gagne des marqueurs +1/+1 pour les blessures prévenues avant de vérifier s’il meurt des blessures qui n’ont pas pu être prévenues.
* Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier les blessures qui devraient être infligées à une créature, le contrôleur du Créature choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

Cauchemar au rabais
{1}{B}{B}
Créature : cauchemar
4/5
Menace
Quand le Cauchemar au rabais arrive sur le champ de bataille, l’adversaire ciblé met un marqueur « contact mortel » sur une créature qu’il contrôle.

* L’adversaire ciblé choisit laquelle de ses créatures reçoit un marqueur « contact mortel ».
* Si l’adversaire ciblé ne contrôle aucune créature, il ne met pas de marqueur « contact mortel » sur une créature.

Chant de la Création
{1}{G}{U}{R}
Enchantement
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous lancez un sort, piochez deux cartes.
Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main.

* La première capacité du Chant de la Création est cumulative si vous en contrôlez plus d'un. Elle est aussi cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de la Dryade du bosquet ilyséen.
* 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 deuxième capacité du Chant de la Création ne se déclenche pas quand vous le lancez parce qu'il n'est pas encore sur le champ de bataille.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la première capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Charge de la Bête d’éternité
{2}{G}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main.
La Charge de la Bête d’éternité inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal à la force de la carte révélée.

* Vous devez révéler exactement une carte pour lancer la Charge de la Bête d'éternité ; vous ne pouvez pas lancer le sort sans révéler une carte, et vous ne pouvez pas révéler de cartes supplémentaires. La carte révélée reste révélée jusqu’à ce que la Charge de la Bête d'éternité se résolve.
* Au moment où la Charge de la Bête d'éternité se résout, elle inflige un nombre de blessures basé sur la force de la créature révélée si elle est toujours dans votre main. Si cette carte n’est plus dans votre main, la Charge de la Bête d'éternité inflige un nombre de blessures basé sur la force qu’avait la carte immédiatement avant de quitter votre main.

Chévill, fléau des monstres
{B}{G}
Créature légendaire : humain et gredin
1/3
Contact mortel
Au début de votre entretien, si vos adversaires ne contrôlent pas de permanents avec des marqueurs « prime » sur eux, mettez un marqueur « prime » sur une cible, créature ou planeswalker, qu’un adversaire contrôle.
À chaque fois qu’un permanent avec un marqueur « prime » qu’un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

* La capacité du milieu et la dernière capacité de Chévill cherchent s’il y a des marqueurs « prime » sur les permanents de vos adversaires, pas seulement ceux qui ont été mis par ce Chévill. Par exemple, si les joueurs A et B contrôlent chacun un Chévill et que le joueur A a mis un marqueur « prime » sur une créature du joueur C, le Chévill du joueur B ne met pas de marqueur sur quoi que ce soit, et les deux joueurs gagneront 3 points de vie et piocheront une carte quand cette créature mourra.
* Si la créature ou le planeswalker qui a un marqueur « prime » sur lui cesse d’être une créature ou un planeswalker, la dernière capacité de Chévill se déclenche quand même si ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille.
* Si Chévill quitte le champ de bataille en même temps qu’un permanent d’un adversaire ayant un marqueur « prime » sur lui meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. Si Chévill quitte le champ de bataille avant que ce permanent meure, la dernière capacité de Chévill ne sera plus là pour se déclencher.
* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps qu’une créature ayant un marqueur « prime » sur elle subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité n’aille sur la pile.

Choc des titans
{3}{R}{R}
Éphémère
La créature ciblée se bat contre une autre créature ciblée. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*

* Le Choc des titans peut cibler deux créatures contrôlées par le même joueur.
* Si une des cibles est illégale au moment où le Choc des titans essaie de se résoudre, aucune créature n’inflige ni ne subit de blessures.

Choix du sang
{1}{R}
Rituel
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*
Recyclage {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Si une des cibles est illégale au moment où le Choix du sang se résout, aucune des créatures n'infligera ni ne subira de blessures.

Chuchoteur des cavernes
{4}{B}
Créature : cauchemar
4/4
Mutation {3}{B} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Menace *(Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire se défausse d’une carte.

* Au moment où la capacité déclenchée se résout, l’adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c’est le tour) choisit d’abord une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.

Colossification
{5}{G}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée gagne +20/+20.

* La Colossification peut être attachée à une créature qui est déjà engagée. Sa capacité du milieu n’aura aucun effet, mais sa dernière capacité en aura certainement un.

Commando de l’escouade nocturne
{2}{B}
Créature : humain et soldat
2/3
Quand le Commando de l’escouade nocturne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

* La capacité du Commando de l'escouade nocturne vérifie uniquement si vous avez déclaré une créature attaquante pendant le tour. Elle ne se déclenche pas une fois pour chacune de ces créatures, et elle ne vérifie pas si les créatures attaquantes ont infligé des blessures.

Confinement dans le sanctuaire
{2}{W}
Enchantement
Les humains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{2}, engagez deux humains dégagés que vous contrôlez : Engagez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle.

* 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 humain que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Confinement dans le sanctuaire quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Comme la capacité activée du Confinement dans le sanctuaire n’a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n’ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût.

Connexion hésitante
{3}{R}
Rituel
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec la menace.
Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.

* 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 la Connexion hésitante). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Connexion hésitante, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n’a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature avec la menace.
* La Connexion hésitante n’est pas affectée si vous ne contrôlez plus une créature avec la menace après que vous l’avez lancée. Vous n’êtes pas obligé de payer {3} supplémentaires.
* La Connexion hésitante peut cibler n’importe quelle créature, même si vous la contrôlez déjà ou si elle est déjà dégagée.

Coup de bélier
{1}{G}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, les blessures supplémentaires sont infligées au contrôleur de cette créature à la place.

* Si une des créatures est une cible illégale au moment où le Coup de bélier essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n’inflige pas de blessures ni à la créature ni au joueur.
* Le surplus de blessures causé par un sort ou une capacité est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d’une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s’agit de l’endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
* Si la créature ciblée que vous contrôlez a le contact mortel, 1 blessure de sa part est mortelle.
* Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, la créature que vous contrôlez inflige les blessures à la créature et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.

Crinière de foudre de Savaï
{R}{W}
Créature : élémental et chat
3/2
À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, la Crinière de foudre de Savaï inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

* Pendant la résolution de la capacité déclenchée de la Crinière de foudre de Savaï, vous ne pouvez pas payer {2} plus d’une fois pour lui faire infliger plus de blessures ou pour gagner plus de points de vie.
* Si vous payez {2} pendant que la capacité déclenchée de la Crinière de foudre de Savaï se résout, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et se résout séparément. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi… » dans le sens où les joueurs peuvent agir après que vous avez payé le mana, mais avant que les blessures ne soient infligées.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée de renvoi de la Crinière de foudre de Savaï essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 2 points de vie.
* Vous pouvez payer {2} même si la Crinière de foudre de Savaï quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée. La capacité déclenchée de renvoi se déclenchera toujours si vous faites ainsi.

Cyclone imprévisible
{3}{R}{R}
Enchantement
Si la capacité de recyclage d’une autre carte non-terrain devait vous faire piocher une carte, à la place, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte qui partage un type de carte avec la carte recyclée. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n’ont pas été lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Artefact, créature, enchantement, éphémère, planeswalker et rituel sont des types de cartes. Les super-types (comme légendaire) et les sous-types (comme géant) ne le sont pas.
* Si la carte recyclée a plusieurs types de carte, vous arrêtez quand vous exilez une carte qui partage n’importe lequel de ces types. Vous n’exilez pas des cartes pour en trouver une qui partage tous ses types, et vous ne pouvez pas choisir de continuer pour trouver une carte de ces types différente.
* Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte qui partage un type de carte, vous remettez la bibliothèque dans un ordre aléatoire et continuez. Vous ne piochez pas de carte.
* Si vous souhaitez lancer la dernière carte exilée, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de recyclage. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d’Avaler tout entier, vous devez les payer pour lancer la carte.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Dauphin en phase
{2}{U}
Créature : élémental et baleine
1/4
À chaque fois que le Dauphin en phase attaque, une autre créature attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Si deux Dauphins en phase attaquent en même temps, leurs capacités peuvent se cibler l’un autre.
* La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci même si le Dauphin en phase quitte le champ de bataille.

Destruction mutuelle
{B}
Rituel
Ce sort a le flash tant que vous contrôlez un permanent avec le flash.
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez la créature ciblée.

* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Destruction mutuelle, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer vos permanents avec le flash pour lui faire perdre le flash avant que vous ayez fini de la lancer. Si elle perd le flash après avoir été lancée, elle se résout toujours si possible.
* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
* La dernière fois que le jeu vérifie si vous avez l’autorisation de lancer un sort a lieu avant que les coûts ne soient payés. Si vous sacrifiez une créature avec le flash pour lancer la Destruction mutuelle et qu’ensuite vous n'avez pas d'autre permanent avec le flash, vous finissez légalement de lancer la Destruction mutuelle même si elle n'a plus le flash. Dans ce cas, les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous lancez un sort avec le flash ne se déclenchent pas.

Développement surprenant
{1}{U}
Éphémère
Jusqu’à la fin du tour, une créature ciblée devient un grand serpent bleu avec une force et une endurance de base de 4/4.
Recyclage {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Le Développement surprenant remplace tous les effets précédents qui établissaient la couleur, les types de créature, la force et/ou l’endurance des créatures affectés à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après la résolution du Développement surprenant remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance de la créature affectée sans les établir à une valeur spécifique s’y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l’endurance de la créature.
* La créature affectée ne perd pas de capacités quand elle devient un grand serpent.
* 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 ciblée peuvent devenir mortelles une fois que son endurance de base devient 4.

Déversement de flammes
{2}{R}
Éphémère
Le Déversement de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée. Le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

* Le surplus de blessures causé par un sort ou une capacité est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d’une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s’agit de l’endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
* Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, le Déversement de flammes inflige les blessures à la créature et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Déversement de flammes essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n’inflige aucune blessure à un joueur.

Diable cornu éradicateur
{4}{R}
Créature : lézard
4/4
Quand le Diable cornu éradicateur arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée avec une capacité de recyclage depuis votre cimetière. Jusqu’à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Le Diable cornu éradicateur vous autorise à jouer la carte comme un terrain ou la lancer comme un sort. Vous ne pouvez pas recycler la carte exilée.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte exilée. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu’il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts d’un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
* Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil.

Dragon farfadet
{U}{R}
Créature : peuple fée et dragon
1/1
Vol, célérité
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon farfadet.

* 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.

Écraseur de Quartzbois
{2}{R}{R}{G}
Créature : dinosaure et bête
6/6
Piétinement
À chaque fois qu’au moins une créature avec le piétinement que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature X/X verte Dinosaure et Bête avec le piétinement, X étant le nombre de blessures que ces créatures ont infligées à ce joueur.

* La deuxième capacité de l’Écraseur de Quartzbois inclut les blessures infligées par l’Écraseur de Quartzbois lui-même tant qu’il a le piétinement.
* Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez est non-bloquée, l'intégralité des blessures de combat qu'elle inflige au joueur défenseur est comptée par la dernière capacité de l'Écraseur de Quartzbois.

Embuscade du voile de gel
{3}{U}{U}
Éphémère
Engagez jusqu’à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.
Recyclage {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* L’Embuscade du voile de gel peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Empathie primordiale
{1}{G}{U}
Enchantement
Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

* Vous déterminez si vous piochez une carte ou si vous mettez un marqueur +1/+1 uniquement au moment où la capacité déclenchée de l’Empathie primordiale commence à se résoudre. Les joueurs peuvent répondre à la capacité pour essayer de modifier ce qu’il se passe.
* Si la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille est partagée par une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas, vous piochez une carte.
* Si vous ne contrôlez pas une créature ayant la force la plus élevée, vous choisissez quelle créature reçoit un marqueur +1/+1 pendant que la capacité se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où cette créature a un marqueur +1/+1.
* Si vous ne contrôlez aucune créature, vous ne faites rien au moment où la capacité de l'Empathie primordiale se résout. S’il n’y a aucune créature sur le champ de bataille, vous ne piochez pas de carte.

Enclave des brideurs
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Piochez une carte. N’activez cette capacité que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

* Une fois que vous annoncez que vous activez la dernière capacité de l’Enclave des brideurs, aucun joueur ne peut agir jusqu’à ce que vous ayez fini de l’activer. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.
* Une fois que vous avez activé la dernière capacité de l’Enclave des brideurs, elle ne vérifie plus à aucun moment si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

En redemander
{4}{B}{G}
Éphémère
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, elle se bat contre jusqu’à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. *(Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l’autre.)*

* Au moment où vous lancez En redemander, il cible uniquement une carte de créature dans votre cimetière. Pendant la résolution du sort, vous renvoyez la carte ciblée sur le champ de bataille. Quand vous le faites, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible à combattre. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi… » dans le sens où vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature sans cible légale contre laquelle se battre.
* La capacité déclenchée de renvoi d’En redemander est mise sur la pile en même temps que toute autre capacité déclenchée par la créature qui arrive sur le champ de bataille.
* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la capacité déclenchée de renvoi essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si la créature que vous avez mise sur le champ de bataille n’est plus sur le champ de bataille ou n’est plus une créature, la créature ciblée n'infligera ni ne subira de blessures.

Événement d’extinction
{3}{B}
Rituel
Choisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant un coût converti de mana de la valeur choisie. *(Zéro est pair.)*

* Vous choisissez pair ou impair pendant la résolution de l’Événement d’extinction. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où les créatures disparaissent.
* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti de mana d’un jeton qui n’est pas une copie d’un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Félidar des terres foliaires
{2}{G}{W}
Créature : chat et bête
3/5
Vigilance
Les créatures avec la vigilance que vous contrôlez ont « {1}, {T} : Engagez la créature ciblée. »

* La dernière capacité du Félidar des terres foliaires s’applique à lui-même tant qu’il a la vigilance.
* Vous pouvez activer la capacité donnée par le Félidar des terres foliaires après avoir attaqué mais avant que les bloqueurs ne soient choisis.
* Engager une créature attaquante ne la retire pas du combat.
* Une fois que vous avez activé la capacité donnée par le Félidar des terres foliaires, faire perdre cette capacité à la créature (par exemple en retirant le Félidar des terres foliaires du champ de bataille) n'affectera pas la capacité sur la pile.

Fier bridecroissance
{2}{r/g}{r/g}
Créature : humain et guerrier
4/3
Piétinement
Les créatures avec le piétinement que vous contrôlez ont « Vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n’était pas bloquée. »

* La dernière capacité du Fier bridecroissance s’applique à lui-même tant qu’il a le piétinement.
* Vous pouvez décider d'attribuer des blessures de combat au planeswalker ou au joueur défenseur même si la créature bloqueuse a la protection contre le vert ou d'autres effets de prévention des blessures qui s'y appliquent.
* Quand vous attribuez des blessures de combat, vous choisissez si vous voulez attribuer toutes les blessures aux créatures bloqueuses et attribuer les blessures de piétinement normalement, ou si vous voulez les attribuer toutes au joueur ou au planeswalker que la créature attaque. Vous ne pouvez pas attribuer certaines blessures à un bloqueur puis passer les autres bloqueurs.

Filières soudaines
{G}
Éphémère
La créature ciblée gagne +1/+3 jusqu’à la fin du tour. Mettez un marqueur « portée » sur elle. Dégagez-la.

* Les Filières soudaines peuvent cibler une créature qui est déjà dégagée. Elle gagne quand même +1/+3 et un marqueur « portée ».

Flamboiement du zénith
{2}{R}{W}
Éphémère
Le Flamboiement du zénith inflige X blessures à n’importe quelle cible et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes avec une capacité de recyclage dans votre cimetière.

* Si la cible choisie est une cible illégale au moment où le Flamboiement du zénith essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas X points de vie.

Fléchette soporifique
{2}
Artefact
Quand la Fléchette soporifique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{T}, sacrifiez la Fléchette soporifique : La créature ciblée ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

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

Force canalisée
{2}{U}{R}
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Le joueur ciblé pioche X cartes. La Force canalisée inflige X blessures à jusqu’à une cible, créature ou planeswalker.

* Si vous lancez la Force canalisée sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous vous défaussez d’autant de cartes. C’est dû au fait que le sort n’a pas {X} dans son coût de mana.
* Si l'une des deux cibles de la Force canalisée devient illégale, l’autre est quand même affectée de la façon appropriée.

Fumées suffocantes
{2}{B}
Éphémère
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu’à la fin du tour.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Les Fumées suffocantes n'affectent que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où elles se résolvent. Les créatures qu’ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas -1/-1.

Géant cristallin
{3}
Créature-artefact : géant
3/3
Au début du combat pendant votre tour, choisissez au hasard une sorte de marqueur que le Géant cristallin n’a pas sur lui parmi « vol », « initiative », « contact mortel », « défense talismanique », « lien de vie », « menace », « portée », « piétinement », « vigilance », et +1/+1. Mettez un marqueur de cette sorte sur le Géant cristallin.

* Vous choisissez une sorte de marqueur au hasard et vous le mettez sur le Géant cristallin pendant que sa capacité se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où le Géant cristallin a le marqueur.
* Tant que le Géant cristallin n’a pas les dix marqueurs listés sur lui, vous en mettez sur lui au début du combat pendant votre tour. S’il a les dix sortes, la capacité se déclenche mais vous ne mettez pas de marqueur sur lui.
* Si le Géant cristallin a l’un des mots-clés listés mais pas à cause d’un marqueur de cette sorte, cette sorte de marqueur peut toujours être choisie au hasard.

Général Koudro de Drannith
{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que le Général Koudro de Drannith ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d’un adversaire.
{2}, sacrifiez deux humains : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

* Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce que les blessures soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un humain que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le Général Koudro quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
* Seules les créatures sont des humains. Les planeswalkers comme Lukka et Narset qui représentent des personnages humains ne provoquent pas le déclenchement de la capacité du milieu du Général Koudro.
* Le Général Koudro peut être sacrifié pour payer le coût de sa propre dernière capacité. Quelle noblesse.

Glacement du sang
{3}{B}
Éphémère
Détruisez la créature ciblée. Mettez un marqueur « menace » sur une créature que vous contrôlez. *(Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

* Le Glacement du sang cible une seule créature : celle qui sera détruite. Vous choisissez sur quelle créature mettre un marqueur « menace » après que la créature ciblée a été détruite.
* Si une créature que vous contrôlez a été exilée jusqu'à ce que la créature détruite ait quitté le champ de bataille, la créature exilée est renvoyée à temps pour recevoir le marqueur.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Glacement du sang essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne mettez de marqueurs « menace » sur aucune créature. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), vous mettez un marqueur « menace » sur une créature que vous contrôlez.

Glouton mangesort
{2}{R}
Créature : glouton
3/2
Le Glouton mangesort a la double initiative tant qu’il y a au moins trois cartes d’éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière.

* Si le Glouton mangesort perd la double initiative après avoir infligé les blessures d'initiative, il n’inflige pas de blessures de combat normales. S’il acquiert la double initiative après que d’autres créatures ont infligé des blessures d’initiative, il n’inflige pas de blessures d’initiative.

Grande guivre des sables
{5}{G}{G}
Créature : guivre
7/7
La Grande guivre des sables ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Une fois qu’une créature avec une force supérieure ou égale à 3 a bloqué la Grande guivre des sables, modifier la force de la créature bloqueuse ne fait pas que la Grande guivre des sables devienne non-bloquée.

Grand requin vorace
{3}{U}{U}
Créature : requin
5/4
Flash
Quand le Grand requin vorace arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort d’artefact ou de créature ciblé.

* Vous pouvez lancer le Grand requin vorace sans cible pour sa capacité déclenchée d’arrivée sur le champ de bataille. L’effet de cette capacité n'a tout simplement pas lieu. Cela ne fait pas que le Grand requin vorace se contrecarre lui-même. Il n’a pas *si* faim que ça.

Gremlin phlyctocracheur
{R}
Créature : gremlin
1/1
{1}, {T} : Le Gremlin phlyctocracheur inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Gremlin phlyctocracheur.

* 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Gremlin phlyctocracheur fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Gyruda, calamité des profondeurs
{4}{u/b}{u/b}
Créature légendaire : démon et kraken
6/6
Compagnon — Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur met les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec un coût converti de mana pair parmi ces cartes.

* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Une carte qui a un coût converti de mana de 0 a un coût converti de mana pair.
* Si un effet de remplacement fait qu’un joueur exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque à la place de les mettre dans son cimetière au moment où la capacité déclenchée de Gyruda se résout, la carte de créature choisie peut être l’une de ces cartes en exil.

Hémophage insatiable
{3}{B}
Créature : cauchemar
3/3
Mutation {2}{B} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Contact mortel
À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de mutations subies par cette créature.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l’Hémophage insatiable fait perdre un nombre de points de vie égal à deux fois la valeur de X à l’équipe adverse et vous fait gagner X points de vie.

Humble naturaliste
{1}{G}
Créature : humain et druide
1/3
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

* Le mana produit par l’Humble naturaliste peut être dépensé sur n’importe quelle partie du coût total d’un sort de créature, y compris les coûts supplémentaires (comme le kick) et les coûts alternatifs (comme la mutation). Il ne peut pas être dépensé pour payer les coûts de capacités de créatures que vous contrôlez.

Illuna, Zénith des souhaits
{2}{G}{U}{R}
Créature légendaire : bête et élémental et dinosaure
6/6
Mutation {3}{r/g}{U}{U} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Vol, piétinement
À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez une carte de permanent non-terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille ou dans votre main.

* La dernière capacité d’Illuna exile les cartes face visible. Tous les joueurs verront de quelle carte il s’agit si vous la mettez dans votre main.
* Vous choisissez de mettre la carte dans votre main ou sur le champ de bataille après avoir vu la carte.
* Une carte de permanent non-terrain est une carte d’artefact, de créature, d’enchantement ou de planeswalker.
* Les cartes de terrain, d’éphémère et de rituel exilées de cette manière restent en exil.
* 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.

Jegantha, la Source
{4}{r/g}
Créature légendaire : élémental et élan
5/5
Compagnon — Aucune carte de votre deck de départ n’a plus d’un même symbole de mana dans son coût de mana. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
{T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}. Ce mana ne peut pas être utilisé pour payer des coûts de mana génériques.

* La capacité de compagnon de Jegantha compare les symboles exacts des coûts de mana des cartes de votre deck. Si une carte a deux fois le même symbole, par exemple {X}{X}{R} ou {r/g}{r/g}, la condition de compagnon n’est pas remplie.
* Un coût de mana générique est généralement représenté par des symboles de mana numériques ({1}, {2}, et ainsi de suite) et par {X}. Il s’agit de tout coût nécessitant du mana qui n’est pas {C}, {W}, {U}, {B}, {R} ou {G}.

Kaheera, le Tuteur
{1}{g/w}{g/w}
Créature légendaire : chat et bête
3/2
Compagnon — Chaque carte de créature de votre deck de départ est une carte de chat, d’élémental, de cauchemar, de dinosaure ou de bête. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Vigilance
Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un chat, un élémental, un cauchemar, un dinosaure ou une bête gagne +1/+1 et a la vigilance.

* Les cartes de créature de votre deck peuvent être un mélange des cinq types de créature auxquels Kaheera s’intéresse. Elles peuvent aussi avoir des types supplémentaires, tant que chaque carte de créature en a au moins un de ces cinq. Les cartes non-créature peuvent avoir n’importe quels sous-types.
* Une créature qui plus d’un des cinq types ne gagne +1/+1 qu’une seule fois de la dernière capacité de Kaheera.

Keruga, le Macrosophe
{3}{g/u}{g/u}
Créature légendaire : dinosaure et hippopotame
5/4
Compagnon — Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 3 et des cartes de terrain. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Quand Keruga, le Macrosophe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre permanent que vous contrôlez avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 3.

* Si une carte dans le deck d’un joueur ou un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti de mana d’un jeton qui n’est pas une copie d’un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Kinnan, prodige brideur
{G}{U}
Créature légendaire : humain et druide
2/2
À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n’importe quel type que ce permanent a produit.
{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* 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.
* Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
* Le mana supplémentaire est produit par Kinnan, pas par le permanent non-terrain que vous avez engagé pour du mana.
* Kinnan ne s’intéresse pas aux restrictions ou aux limites que le permanent non-terrain met sur le mana qu’il produit. Le mana supplémentaire que produit Kinnan n’aura aucune restriction ou limite.

Kogla, le singe titan
{3}{G}{G}{G}
Créature légendaire : grand singe
7/6
Quand Kogla, le singe titan arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu’à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
À chaque fois que Kogla attaque, détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que le joueur défenseur contrôle.
{1}{G} : Renvoyez un humain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Kogla acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la première capacité de Kogla essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si c’est une cible légale mais que Kogla n’est plus sur le champ de bataille quand la capacité se résout, la créature ciblée n’infligera ni ne subira de blessures.
* Si l’humain ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Kogla essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Kogla n'acquiert pas l'indestructible.

L’Ozolithe
{1}
Artefact légendaire
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur L’Ozolithe.
Au début du combat pendant votre tour, si L’Ozolithe a des marqueurs sur lui, vous pouvez déplacer tous les marqueurs de L’Ozolithe sur une créature ciblée.

* La première capacité de L’Ozolithe ne déplace pas les marqueurs de la créature qui a quitté le champ de bataille. À la place, elle vous fait mettre sur L'Ozolithe un nombre de marqueurs de chaque sorte de marqueur que cette créature avait sur elle. Notamment, si vous contrôlez un deuxième exemplaire de L'Ozolithe d'une manière quelconque, chacun d'eux reçoit le même nombre et les mêmes sortes de marqueurs que ceux qui étaient sur la créature qui a quitté le champ de bataille. De même, si la créature a une capacité qui se déclenche quand elle quitte le champ de bataille et qui fait référence au nombre de marqueurs qu’elle avait, cette capacité utilise le nombre de marqueurs qui étaient sur le permanent, même si la première capacité de L'Ozolithe se résout en premier.
* Les marqueurs +1/+1 sur L'Ozolithe n’ont aucun effet à moins qu’il ne devienne une créature. Les marqueurs « mot-clé » sur L'Ozolithe lui accordent des mots-clés qui peuvent n'avoir aucun effet pratique. Par exemple, le vol sur un artefact non-créature est juste bizarre, mais la défense talismanique sur un artefact non-créature est particulièrement utile.
* Au moment où la dernière capacité de L'Ozolithe se résout, vous choisissez si vous déplacez les marqueurs.
* Vous ne pouvez pas déplacer uniquement certains marqueurs de L'Ozolithe sur la créature ciblée.
* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de L'Ozolithe essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne retirez aucun marqueur de L'Ozolithe.
* Si L'Ozolithe quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa dernière capacité mais avant sa résolution, vous ne pouvez déplacer aucun de ses marqueurs sur la créature ciblée.

Lecteur de facettes
{1}{U}
Créature : humain et sorcier
1/2
{1}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité du Lecteur de facettes se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Léosaure royal
{R}{W}
Créature : dinosaure et chat
2/2
Mutation {1}{r/w}{r/w} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu’à la fin du tour.

* La dernière capacité du Léosaure royal n’affecte que les autres 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 +2/+1.

Ligre maître-chasseur
{3}{W}
Créature : chat
3/4
Mutation {2}{W} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de mutations subies par cette créature.

* La capacité déclenchée du Ligre maître-chasseur 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 +X/+X.
* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X n’est pas modifiée plus tard dans le tour même si le Ligre maître-chasseur subit une nouvelle mutation, mais dans ce cas les créatures recevront un deuxième +X/+X plus gros en plus de celui généré par la résolution précédente de la capacité.

Lukka, proscrit des Capes de cuivre
{3}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Lukka
5
+1: Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Les cartes de créature exilées de cette manière acquièrent « Vous pouvez lancer cette carte depuis l’exil tant que vous contrôlez un planeswalker Lukka. »
-2: Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous révéliez une carte de créature avec un coût converti de mana supérieur. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
-7: Chaque créature que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

* Pour chaque carte de créature exilée avec la première capacité de Lukka, vous pouvez la lancer tant que vous contrôlez un planeswalker Lukka, pas uniquement celui qui a exilé la carte.
* La capacité accordée par la première capacité de Lukka ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte.
* Vous payez toujours les coûts des sorts lancés avec la première capacité de Lukka. Vous pouvez payer les coûts alternatifs tels que les coûts de mutation.
* Une fois que vous avez commencé à lancer une carte exilée, perdre le contrôle de Lukka n’affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
* Vous pouvez lancer des cartes de créature exilées avec la première capacité de Lukka comme des sorts non-créature si une règle ou un effet vous autorise à le faire. Par exemple, les cartes d’aventurier de l’extension *Le trône d’Eldraine* peuvent être lancées comme des aventures.
* Si une carte de créature dans la bibliothèque d’un joueur ou une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si vous révélez toute votre bibliothèque sans révéler de carte de créature ayant un coût converti de mana supérieur, vous remettez la bibliothèque dans un ordre aléatoire et continuez.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de Lukka fait perdre à l’équipe adverse un nombre de points de vie égal à deux fois la force de vos créatures.

Lupours exubérant
{3}{G}
Créature : loup et ours
4/4
À chaque fois que le Lupours exubérant attaque, vous pouvez remplacer la force et l’endurance de base d’un humain ciblé que vous contrôlez par la force et l’endurance du Lupours exubérant jusqu’à la fin du tour.

* La force et l’endurance du Lupours exubérant ne sont pas affectées quand l’humain ciblé prend ces valeurs.
* Vous choisissez de modifier la force et l’endurance de base de l’humain au moment où la capacité se résout, pas au moment où la capacité est mise sur la pile.
* Les effets qui modifient la force et/ou l’endurance de l’humain sans les établir à un nombre ou une valeur spécifique s’appliquent après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l’ordre dans lequel ces effets ont été créés. C’est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.
* Les nouvelles force et endurance de base de l’humain sont établies à la force et l’endurance actuelles du Lupours exubérant, pas juste à sa force et son endurance de base. Si la force et l’endurance du Lupours exubérant sont modifiées plus tard dans le tour, l’humain n’est pas affecté.
* Si le Lupours exubérant quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, utilisez sa force et son endurance au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer les nouvelles force et endurance de base de l’humain.

Lurrus de la Tanière des rêves
{1}{w/b}{w/b}
Créature légendaire : chat et cauchemar
3/2
Compagnon — Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Lien de vie
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 depuis votre cimetière.

* Lurrus ne s’intéresse pas aux cartes d'éphémère et de rituel dans votre deck de départ. Elles peuvent avoir n'importe quel coût converti de mana.
* Si une carte dans le deck d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Par exemple, si un sort de permanent coûte {X}{W}, vous pouvez le lancer si X est 1 mais pas 2.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous lancez depuis votre cimetière.
* Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort. S’il a un coût alternatif, comme un coût de mutation, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
* Une fois que vous avez commencé à lancer le sort, perdre le contrôle de Lurrus n’affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
* Si vous lancez un sort de votre cimetière à l’aide d’une autre permission, l’effet de Lurrus ne s’applique pas. Vous pouvez lancer un autre sort de permanent depuis votre cimetière.
* Si vous lancez un sort de permanent depuis votre cimetière et qu’un nouvel exemplaire de Lurrus arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort de permanent depuis votre cimetière ce tour-là.
* Si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu’un joueur puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
* Lurrus ne vous permet pas de jouer des terrains depuis votre cimetière.

Lutri, le chasse-sorts
{1}{u/r}{u/r}
Créature légendaire : élémental et loutre
3/2
Compagnon — Chaque carte non-terrain dans votre deck de départ a un nom différent. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Flash
Quand Lutri, le chasse-sorts arrive sur le champ de bataille, si vous l’avez lancé, copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* La capacité de Lutri peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez, pas seulement un sort 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. Elle se résout avant le sort d’origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme le Mythe de Vadrok), 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.

Lynx de gel
{2}{U}
Créature : élémental et chat
2/2
Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La capacité déclenchée du Lynx de gel peut cibler une créature qui est déjà engagée. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magistrat de Drannith
{1}{W}
Créature : humain et sorcier
1/3
Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leurs mains.

* Si un effet indique qu’un adversaire peut lancer un sort depuis autre part que sa main, la restriction du Magistrat de Drannith prévaut sur cette permission.
* Si une règle ou un effet les autorisent à le faire, vos adversaires peuvent jouer des terrains depuis autre part que leur main et activer des capacités de cartes dans des zones autres que leur main.
* Des effets peuvent mettre sur le champ de bataille, sous le contrôle d’un adversaire, des cartes depuis d’autres zones.

Mers comminatoires
{1}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « présage » sur les Mers comminatoires.
Retirez huit marqueurs « présage » des Mers comminatoires : Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Mission de reconnaissance
{2}{U}{U}
Enchantement
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* La capacité déclenchée de la Mission de reconnaissance se déclenche pour chaque créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur. Vous pouvez piocher une carte à chaque fois que la capacité se résout, quelle que soit la quantité de blessures infligée.

Moissonneur bruyant
{5}{B}
Créature : cauchemar
4/6
Mutation {4}{B} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, chaque adversaire sacrifie une créature.

* Au moment où la capacité déclenchée se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, l’adversaire dont c’est le tour) choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps.

Mythe de Brokkos
{2}{G}{G}
Rituel
Si {U}{B} ont été dépensés pour lancer ce sort, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Renvoyez jusqu’à deux cartes de permanent depuis votre cimetière dans votre main.

* Comme le Mythe de Brokkos ne cible pas les cartes de permanent dans votre cimetière, vous pouvez choisir la carte que vous avez cherchée.
* Une carte de permanent est une carte d’artefact, de créature, d’enchantement, de terrain ou de planeswalker.

Mythe d’Illuna
{2}{U}{U}
Rituel
Créez un jeton qui est une copie du permanent ciblé. Si {R}{G} ont été dépensés pour lancer ce sort, à la place créez un jeton qui est une copie de ce permanent, excepté que le jeton a « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, si c’est une créature, il se bat contre jusqu’à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas ».

* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent et rien d'autre (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que le 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.
* Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
* Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que le permanent copie.
* Si le permanent copié est lui-même un jeton, le jeton qui est créé par le Mythe d’Illuna copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l’a créé.
* Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
* Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, par exemple si elle a été créée en tant que jeton, 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 un jeton d’aura ne peut pas être légalement attaché à quoi que ce soit, il n'est pas créé.
* Si {R}{G} ont été dépensés pour lancer le sort, le jeton a la capacité supplémentaire. Si quelque chose copie le jeton plus tard, la copie aura aussi cette capacité.
* Si le jeton n’est pas une créature immédiatement après qu’il arrive sur le champ de bataille, la capacité accordée ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas agir pour faire que ce jeton devienne une créature après qu'il est arrivé sur le champ de bataille.
* Si la créature ciblée est une cible illégale ou si le jeton n’est plus une créature quand la capacité accordée par le jeton essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si c’est une cible légale mais que le jeton n’est plus sur le champ de bataille quand la capacité se résout, la créature ciblée n’infligera ni ne subira de blessures.

Mythe de Nethroï
{2}{B}
Éphémère
Détruisez le permanent non-terrain ciblé si c’est une créature ou si {G}{W} ont été dépensés pour lancer ce sort.

* Le Mythe de Nethroï peut cibler n'importe quel permanent non-terrain. Déterminez au moment où le sort se résout si le permanent est détruit, soit parce que c'était une créature à ce moment-là, soit parce que {G}{W} ont été dépensés pour lancer le sort.

Mythe de Snapdax
{2}{W}{W}
Rituel
Chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu’il contrôle, puis il sacrifie le reste. Si {B}{R} ont été dépensés pour lancer ce sort, vous choisissez les permanents pour chaque joueur à la place.

* Si vous contrôlez un permanent qui a plus d’un type, vous pouvez le choisir pour chacun de ces types. Par exemple, vous pourriez choisir une créature-artefact comme l’artefact que vous gardez et aussi comme la créature que vous gardez.
* Si vous choisissez les permanents pour chaque joueur, vos choix doivent quand même être légaux. Par exemple, vous ne pouvez pas refuser de choisir une créature qu’un joueur va garder si ce joueur contrôle une créature.
* Au moment où le Mythe de Snapdax se résout, d'abord vous choisissez les permanents que vous contrôlez qui ne seront pas sacrifiés, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, chaque permanent non-terrain non choisi est sacrifié au même moment.
* Les terrains qui ont un autre type de permanent ne peuvent pas être choisis et ne seront pas sacrifiés.

Mythe de Vadrok
{2}{R}{R}
Rituel
Le Mythe de Vadrok inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n’importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si {W}{U} ont été dépensés pour lancer ce sort, jusqu’à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Chacune des cibles choisies doit recevoir au moins 1 blessure.
* Si certaines des cibles deviennent illégales pour le Mythe de Vadrok, le partage d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par le Mythe de Vadrok.
* Les créatures ciblées et les planeswalkers ciblés ne pourront ni attaquer ni bloquer ni activer leurs capacités même si les blessures qui devaient leur être infligées sont prévenues. Cependant, si l'un de ces permanents devient une cible illégale, il pourra attaquer, bloquer et ses capacités pourront être activées.

Narset des traditions
{1}{U}{R}{W}
Planeswalker légendaire : Narset
4
+1: Vous gagnez 2 points de vie. Ajoutez {U}, {R} ou {W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort non-créature.
-2: Piochez une carte, puis vous pouvez vous défausser d’une carte. Quand vous vous défaussez d’une carte non-terrain de cette manière, Narset des traditions inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker.
-6: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cet emblème inflige 2 blessures à n’importe quelle cible. »

* ERRATUM : La carte a été publiée avec le texte erroné : «  Piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte » au lieu de « Piochez une carte, puis vous pouvez vous défausser d’une carte », ce qui affecte le fonctionnement de la carte car le joueur pensera que l’effet est obligatoire. Cette FAQ propose le texte corrigé de la carte avec la bonne règle.
* Comme c'est une capacité de loyauté, la première capacité de Narset n'est pas une capacité de mana. Elle ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
* La deuxième capacité de Narset va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous piochez une carte et vous pouvez choisir de vous défausser d'une carte. Quand vous vous défaussez d’une carte non-terrain de cette manière, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. C’est différent des effets qui disent « Si vous faites ainsi… » dans le sens où vous choisissez une cible après avoir regardé la carte que vous avez piochée, et les joueurs peuvent répondre à la capacité déclenchée de renvoi connaissant la quantité de blessures qui seront infligées.
* Vous pouvez vous défausser d’une carte même si Narset quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité du milieu. La capacité déclenchée de renvoi se déclenche quand même si vous vous défaussez d’une carte non-terrain.
* Si une carte dont vous vous défaussez a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* 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.
* L’emblème créé par la dernière capacité de Narset est incolore. Les blessures qu’il inflige sont de source incolore.

Nécropanthère
{1}{W}{B}
Créature : chat et cauchemar
3/3
Mutation {2}{w/b}{w/b} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

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

Nethroï, Zénith de la mort
{2}{W}{B}{G}
Créature légendaire : chat et cauchemar bête
5/5
Mutation {4}{g/w}{B}{B} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Contact mortel, lien de vie
À chaque fois que cette créature subit une mutation, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n’importe quel nombre de cartes de créature ciblées de force totale inférieure ou égale à 10.

* ERRATUM : La carte a été publiée avec le texte erroné : « renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n’importe quel nombre de créatures de force totale inférieure ou égale à 10 » au lieu de « renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n’importe quel nombre de cartes de créature ciblées de force totale inférieure ou égale à 10 », ce qui modifie le fonctionnement de la carte, car le joueur pourrait penser que les cartes de créature ne sont pas ciblées. Cette FAQ propose le texte corrigé de la carte avec la bonne règle.
* La capacité déclenchée de Nethroï peut renvoyer n’importe quelle combinaison de créatures dont la force totale est inférieure ou égale à 10. Par exemple, elle peut cibler dix cartes de créature 1/1, deux cartes de créature 5/5, et ainsi de suite. Quelles que soient les autres cartes de créature que vous choisissez comme cibles, vous pouvez aussi choisir n’importe quel nombre de cartes de créature ayant une force de 0 comme cibles.
* Utilisez la force des cartes de créature telles qu'elles existent dans votre cimetière pour déterminer si elles peuvent être les cibles de la capacité déclenchée de Nethroï. Par exemple, une carte de créature 0/0 qui arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature 15/15 peut être renvoyée, tout comme cinq cartes de créature 0/0 qui arrivent chacune sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elles.
* Si la force des cartes de créature ciblées change pendant qu’elles sont dans votre cimetière, probablement parce que l’une d’elles a une capacité de définition de caractéristique qui définit un \* dans sa force, la force totale des créatures peut devenir supérieure à 10. Dans ce cas, la totalité de la sélection des cibles est illégale et rien n’est renvoyé sur le champ de bataille.

Nid de titans
{1}{B}{G}{U}
Enchantement
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.
Exilez une carte de votre cimetière : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de couleur sans {X} dans son coût de mana.

* Si vous ne mettez pas la carte que vous regardez dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque. Vous la piocherez pendant votre prochaine étape de pioche à moins qu'autre chose ne la déplace.
* Le mana produit par le Nid de titans peut être utilisé pour lancer un sort qui a {X} dans un coût alternatif ou supplémentaire.

Oasis de la mort
{W}{B}{G}
Enchantement
À chaque fois qu’une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Puis renvoyez dans votre main, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur à celui de la créature qui est morte.
{1}, sacrifiez l’Oasis de la mort : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures que vous contrôlez.

* Comme la capacité déclenchée ne cible pas la carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez choisir l’une des deux cartes que vous y avez mises depuis votre bibliothèque.
* Si une créature sur le champ de bataille ou une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Utilisez le coût converti de mana de la créature au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille et le coût converti de mana de la carte de créature telle qu’elle existe dans votre cimetière pour déterminer quelles cartes peuvent être renvoyées dans votre main. Cela peut faire que la mort d’une créature la renvoie elle-même dans votre main ; par exemple parce que c’était une carte d’une créature mutante ou parce que c’était une copie d’une créature plus coûteuse.
* Si l’Oasis de la mort devient une créature, activer sa dernière capacité provoque le déclenchement de sa première capacité.

Obosh, le Perce-proie
{3}{b/r}{b/r}
Créature légendaire : monstruosité et horreur
3/5
Compagnon — Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana impair et des cartes de terrain. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Si une source avec un coût converti de mana impair que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou ce joueur à la place.

* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort. Si un permanent ou une carte dans n’importe quelle autre zone inclut {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse pendant que vous contrôlez Obosh, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 peut faire attribuer 1 blessure au joueur défenseur. Elle inflige ensuite 4 blessures à la créature bloqueuse et 2 blessures au joueur défenseur.
* Si un effet tel que celui du Gigantothérium vorace vous demande de répartir les blessures entre plusieurs cibles, vous devez diviser les blessures non modifiées avant de les doubler.
* Si plusieurs effets de remplacement ou de prévention essaient de modifier la manière dont les blessures devraient être infligées à un permanent ou à un joueur, le joueur ou le contrôleur du permanent choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.

Obscur marché
{3}{B}
Éphémère
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d’entre elles dans votre main et l’autre dans votre cimetière. L’Obscur marché vous inflige 2 blessures.

* Si vous avez moins de trois cartes dans votre bibliothèque, vous les mettez toutes dans votre main et aucune dans votre cimetière.

Pas monstrueux
{4}{G}
Rituel
La créature ciblée gagne +7/+7 jusqu’à la fin du tour. Jusqu’à une autre créature ciblée la bloque ce tour-ci si possible.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Si la deuxième créature ciblée ne peut pas bloquer la première créature ciblée pour une raison quelconque (par exemple si elle est engagée), elle ne bloque pas. S'il y a un coût associé à son blocage de la créature, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus. Cette créature est libre de bloquer une autre créature ou de ne pas bloquer du tout.
* Si une créature est tenue de bloquer une créature avec la menace, une autre créature doit aussi bloquer cette créature si possible. Si aucune ne peut le faire, la créature tenue de bloquer peut bloquer une autre créature ou ne pas bloquer du tout.
* Les créatures autres que la deuxième créature ciblée peuvent toujours bloquer la première créature ciblée si possible.

Phalène pondeuse lumineuse
{2}{W}{W}
Créature : insecte
3/4
Vol
À chaque fois qu’une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

* Si la Phalène pondeuse lumineuse meurt en même temps qu’une créature sans le vol, sa capacité se déclenche pour cette créature.
* Si la Phalène pondeuse lumineuse meurt après avoir perdu le vol mais sans avoir perdu sa capacité déclenchée, sa capacité se déclenche pour elle-même.
* Si une créature mutante meurt et que cette créature n’avait pas le vol, chaque carte qui constituait cette créature mutante est renvoyée sur le champ de bataille. Chacune d'elles a un marqueur « vol » sur elle.
* La capacité de la Phalène pondeuse lumineuse se déclenche si une créature-jeton sans le vol meurt, mais le jeton n’est pas renvoyé sur le champ de bataille. Si ce jeton était une créature mutante, les cartes qui le constituaient sont renvoyées sur le champ de bataille.

Piqueuse de Drannith
{1}{R}
Créature : humain et sorcier
2/2
À chaque fois que vous vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Recyclage {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité de la Piqueuse de Drannith fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Prophétie de feu
{1}{R}
Éphémère
La Prophétie de feu inflige 3 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Prophétie de feu essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n’aurez pas la possibilité de mettre une carte au-dessous de votre bibliothèque.
* Pendant la résolution de la Prophétie de feu, vous ne pouvez pas mettre plus d’une carte au-dessous de votre bibliothèque pour piocher plus d’une carte.

Protéger
{1}{U}
Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

* Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour Protéger. Ce sort ne sera pas contrecarré quand Protéger se résoudra, mais vous piocherez quand même une carte.
* Protéger peut cibler un sort qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est un permanent que vous contrôlez.
* Si le permanent que vous contrôlez ciblé par le sort ciblé quitte le champ de bataille, ce sort n’est plus une cible légale pour Protéger. D’un autre côté, si ce permanent ciblé devient une cible illégale pour le sort ciblé mais reste sur le champ de bataille sous votre contrôle, le sort ciblé est toujours une cible légale pour Protéger.

Protocole d’évasion
{1}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

* Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée du Protocole d’évasion, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour exiler plusieurs permanents que vous contrôlez.
* La capacité déclenchée du Protocole d’évasion va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer {1}. Si vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez. C’est différent des capacités qui disent « Si vous faites ainsi » car les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après que le mana a été payé, mais avant que la cible ne change de zone.
* Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c’est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Pyrocératops
{3}{R}
Créature : élémental et dinosaure
2/3
Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pyrocératops.

* 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.

Rafale de vent
{3}{U}
Rituel
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

* 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 la Rafale de vent). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Une fois que vous annoncez que vous lancez la Rafale de vent, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n’a pas été payé. Les adversaires ne peuvent notamment pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature avec le vol.
* La Rafale de vent n’est pas affectée si vous ne contrôlez plus une créature avec le vol après que vous l’avez lancée.
* Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Rafale de vent essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Rampefollet
{U}{B}{B}
Créature : élémental et cauchemar
3/2
Flash
À chaque fois que vous lancez un autre sort qui a le flash, vous piochez une carte et chaque adversaire perd 1 point de vie.

* Si un effet vous autorise à lancer un sort « comme s’il avait » le flash, la dernière capacité du Rampefollet ne se déclenche 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Rampefollet fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait piocher une carte.

Raptor du labyrinthe
{B}{R}
Créature : cauchemar et dinosaure
2/2
Menace
À chaque fois qu’une créature avec la menace que vous contrôlez devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie une créature qui la bloque.
{B}{R} : Les créatures avec la menace que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu’à la fin du tour.

* Les deuxième et troisième capacités du Raptor du labyrinthe s’appliquent à lui-même tant qu’il a toujours la menace.
* Le joueur défenseur sacrifie une créature bloqueuse avant que les blessures de combat ne soient infligées. Ceci peut faire qu’une seule créature bloque la créature avec la menace ; la créature bloqueuse reste bloqueuse. Elle inflige et subit toujours des blessures de combat normalement.
* Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur du planeswalker est le joueur défenseur.

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.

Revanche de la progéniture
{2}{R}{W}{B}
Enchantement
Au début du combat pendant votre tour, exilez une carte de créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu’elle est 1/1. Elle acquiert la célérité jusqu’à votre prochain tour.

* Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d’origine et rien d’autre, hormis les caractéristiques qu’il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l’objet que la carte était avant d’être mise dans votre cimetière.
* La force et l’endurance du jeton sont 1/1. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d’autres effets peuvent copier. Si la carte copiée a une capacité qui définit sa force ou son endurance, cette capacité n'est pas copiée. D’un autre côté, le fait d’acquérir la célérité après que le jeton a été créé n’est pas une valeur copiable.
* Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Rielle, l’éternisciente
{1}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier
0/3
Rielle, l’éternisciente gagne +1/+0 pour chaque carte d’éphémère et de rituel dans votre cimetière.
À chaque fois que vous vous défaussez d’au moins une carte pour la première fois à chaque tour, piochez autant de cartes.

* La première capacité de Rielle s’applique uniquement tant qu’elle est sur le champ de bataille.
* Si vous vous défaussez d’une carte comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité, la capacité déclenchée de Rielle se résout avant ce sort ou cette capacité mais après que vous avez choisi ses cibles. Si vous vous défaussez d’une carte pendant la résolution d’un sort ou d’une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant la capacité déclenchée de Rielle.
* Si la première fois que vous vous défaussez de cartes pendant votre tour est due au fait que vous avez trop de cartes en main pendant votre étape de nettoyage, vous piochez autant de cartes. Les joueurs recevront la priorité pendant l'étape de nettoyage dans ce cas, et une nouvelle étape de nettoyage aura lieu après celle-ci, pendant laquelle vous devrez peut-être à nouveau vous défausser de cartes.

Sanglier hérissé
{3}{G}
Créature : sanglier
4/3
Le Sanglier hérissé ne peut pas être bloqué par plus d’une créature.

* Si le Sanglier hérissé acquiert la menace, il ne peut pas être bloqué du tout.

Sangsue à l’attaque éclair
{5}{B}
Créature : sangsue
5/2
Flash
Quand la Sangsue à l’attaque éclair arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu’un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu’à la fin du tour. Retirez tous les marqueurs de cette créature.

* La capacité de la Sangsue à l’attaque éclair retire tous les marqueurs de la créature ciblée avant que les actions basées sur l'état soient vérifiées pour voir si cette créature doit mourir. Par exemple, une créature 2/2 avec un marqueur « vol » sur elle perd ce marqueur pendant que c’est une créature 0/0 avant qu’elle ne meure.

Scorpion barbelé
{B}
Créature : scorpion
1/2
Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Scorpion barbelé fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 2 points de vie.

Snapdax, Zénith de la chasse
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : dinosaure et chat et cauchemar
3/5
Mutation {2}{b/r}{W}{W} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Double initiative
À chaque fois que cette créature subit une mutation, elle inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu’un adversaire contrôle et vous gagnez 4 points de vie.

* Si la capacité déclenchée de Snapdax n’a aucune cible légale quand elle se déclenche, elle n’est pas mise sur la pile du tout et vous ne gagnez pas 4 points de vie. De même, si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et vous ne gagnez pas 4 points de vie.

Souverain des félins célestes
{W}{U}
Créature : élémental et chat
1/1
Vol
Le Souverain des félins célestes gagne +1/+1 pour chaque autre créature avec le vol que vous contrôlez.
{2}{W}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Oiseau avec le vol.

* La première capacité du Souverain des félins célestes s’applique uniquement tant qu’il est sur le champ de bataille.
* 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 Souverain des félins célestes peuvent devenir mortelles si d’autres créatures avec le vol que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Starrix prospère
{4}{G}
Créature : élan et bête
6/6
Mutation {5}{G} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous exiliez X cartes de permanent, X étant le nombre de mutations subies par cette créature. Mettez ces cartes de permanent sur le champ de bataille.

* 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.
* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d’autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.
* L’effet du Starrix prospère ne compte pas comme jouer des terrains. Il peut mettre des cartes de terrain sur le champ de bataille même si ce n’est pas votre tour ou si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
* S’il y a moins de X cartes de permanent dans votre bibliothèque, vous exilez toute votre bibliothèque et vous mettez les cartes de permanent qu’elle contient sur le champ de bataille.
* Les cartes que vous exilez mais que vous ne mettez pas sur le champ de bataille pour n’importe quelle raison (par exemple parce que la carte est une carte d’éphémère ou une aura qui ne peut rien enchanter) restent en exil.

Subjugation mystique
{1}{U}
Enchantement : aura
Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-0 et perd toutes ses capacités. *(Subir une mutation ne donnera pas de nouvelles capacités à la créature. Elle peut acquérir des capacités par d’autres manières.)*

* Si la créature affectée acquiert une capacité après que la Subjugation mystique lui devient attachée, elle garde cette capacité.
* Si une créature a une force et une endurance écrites sous la forme \*/\* avec une capacité qui définit sa force et son endurance, sa force et son endurance de base deviennent 0/0 quand elle perd toutes ses capacités. La Subjugation mystique en fait ensuite une -2/0. Si sa force et son endurance sont écrites sous la forme \*/\*+1, c'est une -2/1, et ainsi de suite.
* Faire subir une mutation à la créature enchantée ne lui fait pas acquérir de capacités. C’est dû au fait que la mutation modifie les caractéristiques de base de la créature, et que la Subjugation mystique s’applique à la créature qui en résulte.

Symbiote d’essence
{1}{G}
Créature : bête
2/2
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez subit une mutation, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 2 points de vie.

* Vous gagnez 2 points de vie quand la capacité du Symbiote d'essence se résout, même si vous ne pouvez pas mettre de marqueur +1/+1 sur la créature mutante (probablement parce qu’elle a quitté le champ de bataille).
* Si le Symbiote d'essence subit une mutation, sa capacité se déclenche.

Symbiote têtard
{1}{U}
Créature : grenouille
1/3
Chaque sort de créature que vous lancez coûte {1} de moins à lancer s’il a la mutation.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, s’il a la mutation, piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.

* La première capacité du Symbiote têtard s’applique aux sorts de créature que vous lancez qui ont la mutation même si vous ne les lancez pas pour leur coût de mutation. De même, sa deuxième capacité se déclenche même si le sort de créature avec la mutation a été lancé pour un coût autre que son coût de mutation.
* Les effets qui réduisent le coût de mana générique d’un sort (comme celui du Symbiote têtard) ne peuvent pas réduire les prérequis de mana coloré de ce sort.
* 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la capacité du Symbiote têtard se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Tactiques désespérées
{W}{B}
Éphémère
Exilez la créature ciblée. Si vous ne contrôlez pas d’humain, vous perdez un nombre de points de vie égal à l’endurance de cette créature.

* Utilisez l’endurance de la créature exilée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie vous perdez.
* Le fait que vous contrôliez un humain est uniquement vérifié après l’exil de la créature ciblée. Si cette créature avait exilé un humain que vous contrôliez jusqu'à ce que cette créature ait quitté le champ de bataille, cet humain est renvoyé sur le champ de bataille à temps pour être compté.

Tourbillon de pensée
{1}{U}{R}{W}
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, piochez 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Typhon de requins
{5}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant le coût converti de mana de ce sort.
Recyclage {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*
Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

* 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.
* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
* Vous pouvez choisir 0 comme valeur de X dans le coût de recyclage du Typhon de requins. La dernière capacité se déclenchera, et vous créerez un jeton de créature 0/0 bleue Requin avec le vol. À moins qu'autre chose ne fasse augmenter son endurance, le requin mourra immédiatement.

Ultimatum de genèse
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}
Rituel
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n’importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main. Exilez l’Ultimatum de genèse.

* Vous pouvez choisir de ne pas mettre une carte de permanent sur le champ de bataille de cette manière. Vous la mettrez dans votre main sans la révéler et sans dire si c’est une carte de permanent.
* Une capacité qui se déclenche au moment où les permanents arrivent sur le champ de bataille de cette manière n’est mise sur la pile qu’après que l’Ultimatum de genèse a fini de se résoudre et est en exil.
* 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.
* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d’autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.

Ultimatum émergent
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}
Rituel
Cherchez jusqu’à trois cartes monochromes avec des noms différents dans votre bibliothèque et exilez-les. Un adversaire choisit une de ces cartes. Mélangez cette carte dans votre bibliothèque. Vous pouvez lancer les autres cartes sans payer leur coût de mana. Exilez l’Ultimatum émergent.

* Une carte monochrome a exactement une couleur : blanc, bleu, noir, rouge ou vert, et aucune autre couleur. Une carte incolore n’est pas monochrome.
* Si vous ne trouvez qu’une carte, vous la mélangez dans votre bibliothèque et vous exilez l’Ultimatum émergent sans rien lancer.
* Si vous souhaitez lancer des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de l’Ultimatum émergent. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
* L’Ultimatum émergent est toujours sur la pile pendant que vous lancez les cartes que vous avez trouvées, donc ces sorts pourraient le cibler. Cependant, une fois qu'il est exilé, ce ne sera plus une cible légale.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux des Retrouvailles cathartiques, vous devez les payer pour lancer la carte.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Ultimatum inquiétant
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}
Rituel
Renvoyez sur le champ de bataille n’importe quel nombre de cartes de permanent avec des noms différents depuis votre cimetière.

* Une carte de permanent est une carte d’artefact, de créature, d’enchantement, de terrain ou de planeswalker.
* Vous choisissez quelles cartes de permanent renvoyer au moment où l’Ultimatum inquiétant se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où ces cartes reviennent sur le champ de bataille.
* Vous pouvez choisir de ne renvoyer qu’une carte de permanent, quel que soit son nom.
* 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.
* Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter d’autre qui est mis sur le champ de bataille en même temps.

Ultimatum inspiré
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}
Rituel
Le joueur ciblé gagne 5 points de vie, l’Ultimatum inspiré inflige 5 blessures à n’importe quelle cible, puis vous piochez cinq cartes.

* Vous pouvez vous cibler vous-même comme joueur qui doit gagner 5 points de vie.
* Si l’une des cibles devient illégale avant la résolution de l’Ultimatum inspiré, l’autre sera affectée selon le cas approprié et vous piochez cinq cartes. Si les deux cibles deviennent illégales, le sort ne se résout pas et vous ne piochez pas cinq cartes.

Umori, le collecteur
{2}{b/g}{b/g}
Créature légendaire : limon
4/5
Compagnon — Chaque carte non-terrain dans votre deck de départ partage un type de carte. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Au moment où Umori, le collecteur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte.
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

* Artefact, créature, enchantement, éphémère, planeswalker et rituel sont des types de cartes. Les super-types (comme légendaire) et les sous-types (comme limon) ne le sont pas.
* Pour remplir les prérequis de compagnon d’Umori, chaque carte non-terrain de votre deck de départ doit avoir un même type de carte en commun. Par exemple, si chaque carte non-terrain est une créature-artefact, une créature-enchantement ou une créature, les prérequis sont remplis ; par contre, si vous avez une créature-artefact, un artefact et une créature, ils ne sont pas remplis.
* Les cartes de terrain de votre deck peuvent avoir n'importe quel nombre de types supplémentaires qui peuvent être partagés ou non par les autres cartes.
* Les effets qui réduisent le coût de mana générique d’un sort (comme celui d’Umori) ne peuvent pas réduire les prérequis de mana coloré de ce sort.

Unité d’esprit
{2}{U}
Rituel
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez une créature Humain et une créature non-Humain.
Piochez deux cartes.

* 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’Unité d’esprit). Le coût converti de mana du sort reste identique, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Une fois que vous annoncez que vous lancez l’Unité d’esprit, aucun joueur ne peut agir tant que le coût du sort n’a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier le fait que vous contrôliez une créature Humain et une créature non-Humain.
* L’Unité d’esprit n’est pas affectée si vous ne contrôlez plus une créature Humain et une créature non-Humain après que vous l’avez lancée.

Vadrok, Zénith du tonnerre
{U}{R}{W}
Créature légendaire : élémental et dinosaure et chat
3/3
Mutation {1}{w/u}{R}{R} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Vol, initiative
À chaque fois que cette créature subit une mutation, vous pouvez lancer une carte non-créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana.

* Si vous souhaitez lancer la carte ciblée, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité de Vadrok. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
* Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux d’Avaler tout entier, vous devez les payer pour lancer la carte.
* Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Vivien, partisane des monstres
{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Vivien
3
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.
+1: Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », un marqueur « portée » ou un marqueur « piétinement » sur lui.
-2: Quand vous lancez votre prochain sort de créature ce tour-ci, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur, mettez-la sur le champ de bataille, et mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Vivien vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n’avez pas la priorité. Cette action n’utilise pas la pile. Savoir ce qu’est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
* Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d’avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d’avoir fini de payer pour ce sort.
* Normalement, Vivien vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature, que c'est votre phase principale et que la pile est vide. Si cette carte de créature a le flash, vous pourrez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.
* Vous devrez toujours payer tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs tels que les coûts de mutation.
* La carte du dessus de votre bibliothèque n’est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.
* Après avoir activé la dernière capacité de loyauté de Vivien, la capacité déclenchée à retardement qu’elle crée met sur le champ de bataille une carte de créature avant la résolution du sort de créature qui a provoqué son déclenchement.
* Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.
* 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 de créature mutante, vous devez lui choisir une cible avant que la capacité déclenchée de la dernière capacité de Vivien ne mette une créature sur le champ de bataille. La créature que vous trouvez ne peut pas être la cible du sort de créature mutante.

Volonté du Giboyeur
{1}{W}
Éphémère
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour. Si elle bloque, à la place mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.
Recyclage {2} *({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*

* Une fois qu’une créature bloque, elle reste une créature bloqueuse jusqu'à la fin de l’étape de fin de combat, même si la créature attaquante meurt ou quitte le combat.

Winota, unisseuse de forces
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et guerrier
4/4
À chaque fois qu’une créature non-Humain que vous contrôlez attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature Humain parmi elles. Elle acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. Mettez le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Si plus d’une créature non-Humain que vous contrôlez attaque, la capacité de Winota se déclenche séparément pour chacune d’elles. Par exemple, si trois créatures non-Humain attaquent, vous ne regardez pas les dix-huit cartes du dessus de votre bibliothèque à la fois ; vous en regardez six, finissez de résoudre la capacité, puis vous répétez le processus deux fois supplémentaires au moment où les autres occurrences de la capacité se résolvent.
* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker l’humain attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la créature non-Humain attaque.
* Bien que l’humain 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’humain ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si vous avez un humain avec le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas l’humain que vous trouvez d'arriver sur le champ de bataille, attaquant.

Yidaro, monstre errant
{5}{R}{R}
Créature légendaire : dinosaure et tortue terrestre
8/8
Piétinement, célérité
Recyclage {1}{R}
Quand vous recyclez Yidaro, monstre errant, mélangez-le dans votre bibliothèque depuis votre cimetière. Si vous avez recyclé une carte appelée Yidaro, monstre errant au moins quatre fois pendant cette partie, mettez-la sur le champ de bataille depuis votre cimetière à la place. *(Faites ceci avant de piocher.)*

* Vous n’êtes pas obligé de recycler la même carte physique quatre fois pour que Yidaro en ait assez d’être recyclé et s’avance d’un pas lourd sur le champ de bataille. Toutes les cartes appelées Yidaro, monstre errant comptent.
* Si vous recyclez Yidaro mais qu'il n'est pas dans votre cimetière au moment où la capacité déclenchée se résout, vous ne pouvez pas le mettre sur le champ de bataille ni le mélanger dans votre bibliothèque. Vous mélangerez quand même votre bibliothèque si vous n'avez pas recyclé Yidaro quatre fois pendant cette partie.

Yorion, nomade céleste
{3}{w/u}{w/u}
Créature légendaire : oiseau et grand serpent
4/5
Compagnon — Votre deck de départ contient au moins vingt cartes de plus que la taille de deck minimale. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Vol
Quand Yorion arrive sur le champ de bataille, exilez n’importe quel nombre d’autres permanents non-terrain que vous possédez et que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.

* La taille minimum de votre deck est fixée à quarante cartes pour les événements en format Limité (comme le Booster Draft et le Paquet scellé) et à soixante cartes pour les événements en format Construit (comme le Standard ou une forme de jeu libre amicale). Certaines variantes peuvent avoir une autre taille minimum. La variante Commander requiert exactement cent cartes, donc Yorion ne peut jamais être le compagnon de votre choix dans une partie de Commander.
* Vous choisissez quels permanents exiler au moment où la capacité déclenchée de Yorion se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez les permanents et celui où ils sont exilés.
* Vous ne pouvez pas exiler des permanents que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas, ni des permanents que vous possédez mais que vous ne contrôlez pas.
* Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux permanents exilés deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d’exister. Une fois que les permanents exilés reviennent, ils sont considérés comme de nouveaux objets sans relation avec les objets qu’ils étaient.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Zilortha, force incarnée *(carte promotionnelle Buy-a-Box)*
{3}{R}{G}
Créature légendaire : dinosaure
7/3
Piétinement
Les blessures mortelles infligées aux créatures que vous contrôlez sont déterminées par leur force à la place de leur endurance.

* Zilortha est uniquement imprimé avec son nom alternatif dans la barre de nom. Malgré cela, son nom est quand même uniquement Zilortha, force incarnée.
* À tout moment où la partie vérifie si des blessures sont mortelles ou si une créature devrait être détruite parce qu’elle a des blessures mortelles marquées sur elle, utilisez la force de vos créatures plutôt que leur endurance pour comparer les blessures. Ceci inclut l’attribution des blessures de piétinement, des blessures du Déversement de flammes, et ainsi de suite.
* Une créature qui a une force de 0 n’est pas détruite à moins d’avoir au moins 1 blessure marquée sur elle.
* Une créature qui a une endurance de 0 est mise dans le cimetière de son propriétaire. Cette action basée sur l’état n’est pas une conséquence des blessures, donc Zilortha ne l’affecte pas.
* 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 Zilortha arrive sur le champ de bataille ou quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Zirda, éveilleur de l’aube
{1}{r/w}{r/w}
Créature légendaire : élémental et renard
3/3
Compagnon — Chaque carte de permanent dans votre deck de départ a une capacité activée. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l’extérieur de la partie.)*
Les capacités que vous activez qui ne sont pas des capacités de mana coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana de ce coût à moins de un mana.
{1}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* Les cartes de permanent sont des cartes d’artefact, de créature, d’enchantement, de terrain et de planeswalker. Les cartes de terrain ayant des types de terrain de base ont des capacités de mana activées intrinsèques associées à ces types.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées (comme le recyclage) ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
* Une capacité de mana activée est une capacité qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l’activation coûte du mana.
* Les effets qui réduisent le coût de mana générique d’un coût d’activation (comme celui de Zirda) ne peuvent pas réduire les prérequis de mana coloré de ce coût. Le coût de la capacité est uniquement réduit de {1} si elle a un mana générique dans son coût (comme le coût de la dernière capacité de Zirda), ou pas du tout s’il n’y a pas de mana générique dans son coût.
* Activer la dernière capacité de Zirda après qu'une créature a bloqué ne retirera pas la créature bloqueuse du combat et ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER IKORIA : LA TERRE DES BÉHÉMOTHS*

Adaptation sélective
{4}{G}{G}
Rituel
Révélez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, choisissez une carte avec le vol, une carte avec l’initiative et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l’indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance. Mettez une des cartes choisies sur le champ de bataille, les autres cartes choisies dans votre main, et le reste dans votre cimetière.

* Si une carte a plus d’un des mots-clés listés, vous choisissez pour quel mot-clé vous la choisissez. Par exemple, si vous choisissez une carte avec le vol et l'initiative, vous pouvez la choisir comme carte avec le vol et choisir une autre carte avec l'initiative, ou vous pouvez la choisir comme carte avec l'initiative et choisir une autre carte avec le vol.

Appelez les Capes de cuivre !
{2}{W}
Éphémère
*Obstination* — Ce sort coûte {1}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n’importe quel nombre d’adversaires ciblés. Créez X jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat, X étant le nombre de créatures que ces adversaires contrôlent.

* Les adversaires ciblés qui ne sont plus des cibles légales au moment où Appelez les Capes de cuivre ! se résout n’ont pas leurs créatures comptées quand vous déterminez le nombre de jetons que vous créez.
* Vous choisissez le nombre de cibles de chaque sort avec une capacité d'obstination et quelles sont ces cibles au moment où vous le lancez. Il est légal de lancer un tel sort sans cible, mais c'est rarement une bonne idée. Vous ne pouvez pas choisir la même cible plus d'une fois pour le même sort d'obstination.
* Le coût converti de mana d'un sort avec l'obstination ne change pas quel que soit le nombre de ses cibles.
* Si ce sort est copié et que l'effet qui copie le sort permet à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour la copie, le nombre de cibles ne peut pas être changé. Le joueur peut changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, le joueur ne peut pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si un sort ou une capacité vous permet de lancer un sort d'obstination sans payer son coût de mana, vous devez payer le coût supplémentaire pour toutes les cibles après la première.

Autel né des enfers
{1}{B}
Artefact
{T}, mettez un marqueur « âme » sur l’Autel né des enfers : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement. Puis vous perdez 3 points de vie pour chaque marqueur « âme » sur l’Autel né des enfers.

* Mettre un marqueur « âme » sur l’Autel né des enfers fait partie du coût d'activation de sa capacité, et compter le nombre de marqueurs « âme » se fait au moment où la capacité se résout. Les joueurs peuvent agir entre ces deux moments pour modifier le nombre de marqueurs « âme », par exemple en les retirant tous pour que vous ne perdiez pas de points de vie.
* Si l'Autel né des enfers quitte le champ de bataille pendant que sa capacité est sur la pile, la quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par le nombre de marqueurs « âme » qu'il avait sur lui immédiatement avant de quitter le champ de bataille.
* La « taxe de commandant » augmente en fonction du nombre de fois qu’un commandant a été lancé depuis la zone de commandement. Lancer un commandant depuis votre main ne nécessite pas ce coût supplémentaire, et n’augmente pas le coût à payer la prochaine fois que vous lancerez ce commandant depuis la zone de commandement.
* Si votre commandant n’est pas dans la zone de commandement (ou si vous ne jouez pas à la variante Commander), l’Autel né des enfers vous fait uniquement perdre des points de vie.
* Si vous avez deux commandants dans la zone de commandement, la capacité de l’Autel né des enfers met celui de votre choix dans votre main, pas les deux.

Barracuda des marées
{3}{U}
Créature : poisson
3/4
N’importe quel joueur peut lancer des sorts comme s’ils avaient le flash.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

* Les capacités du Barracuda des marées s’appliquent uniquement pendant que le Barracuda des marées est sur le champ de bataille. Notamment, sa première capacité ne s'applique pas au Barracuda des marées au moment où vous le lancer.
* La première capacité du Barracuda des marées ne donne le flash à aucun objet. Elle change uniquement quand les sorts peuvent être lancés.
* Une fois qu'un joueur annonce qu'il lance un sort, les joueurs ne peuvent pas essayer de retirer le Barracuda des marées pour que le sort ne puisse pas être lancé à ce moment-là. Les sorts lancés comme s'ils avaient le flash se résolvent toujours si possible, même si le Barracuda des marées n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.
* Vos adversaires peuvent toujours activer des capacités pendant votre tour.
* Si un effet indique qu’un adversaire peut lancer un sort pendant votre tour, la restriction du Barracuda des marées prévaut sur cette permission.

Batifoleur des éons
{2}{U}{U}
Créature : élémental et loutre
5/5
Vol
Quand le Batifoleur des éons arrive sur le champ de bataille, si vous l’avez lancé, l’adversaire ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Jusqu’à votre prochain tour, vous et les planeswalkers que vous contrôlez acquérez la protection contre ce joueur. *(Vous et les planeswalkers que vous contrôlez ne pouvez pas être ciblés, blessés ou enchantés par une source contrôlée par ce joueur.)*

* La protection contre un joueur signifie que chaque planeswalker que vous contrôlez et vous-même avez la protection contre chaque objet contrôlé par ce joueur. Si un objet n'a aucun contrôleur (par exemple une carte dans un cimetière), son propriétaire est considéré comme son contrôleur dans ce cas.
* Les créatures que ce joueur contrôle peuvent toujours vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez, mais les blessures qu’elles devraient infliger seront prévenues.

Bâton dédoublant
{3}
Artefact
Si vous deviez copier un sort au moins une fois, à la place copiez-le autant de fois plus une fois supplémentaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie supplémentaire.
{7}, {T} : Copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

* Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie supplémentaire, même si vous ne pouvez pas choisir de nouvelles cibles pour la ou les copies d’origine.
* Vous choisissez si la copie supplémentaire est mise sur la pile avant ou après la copie d'origine. Si un sort est copié plus d’une fois, vous pouvez même mettre la copie supplémentaire sur la pile entre les copies d’origine.
* Si vous avez un deuxième Bâton dédoublant, copier un sort fait qu'il y a deux copies supplémentaires. Si vous en avez un troisième, vous aurez trois copies supplémentaires, et ainsi de suite.
* Si un effet copie une carte à la place d’un sort (comme celui de Kefnet l’Éternel-dieu), cela ne crée pas une copie supplémentaire.
* La dernière capacité du Bâton dédoublant peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez, 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. Elle se résout avant le sort d’origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n’est pas possible de choisir un mode différent.
* Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme le Mythe de Vadrok), 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.

Belliciste des frontières
{3}{R}
Créature : humain et guerrier
4/4
À chaque fois qu’au moins une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu’il contrôle, ces créatures acquièrent la menace jusqu’à la fin du tour.

* Les créatures que vos adversaires contrôlent qui attaquent l’un de vos adversaires provoquent le déclenchement de la capacité de la Belliciste des frontières.

Blairosaure revêche
{3}{R}
Créature : blaireau et dinosaure
3/3
À chaque fois que vous vous défaussez d’une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Blairosaure revêche.
À chaque fois que vous vous défaussez d’une carte de terrain, créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*
À chaque fois que vous vous défaussez d’une carte non-créature, non-terrain, le Blairosaure revêche se bat contre jusqu’à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Les capacités du Blairosaure revêche sont des capacités déclenchées, pas des capacités activées. Elles ne vous permettent pas de vous défausser d’une carte à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous devez disposer d’un autre moyen de vous défausser d’une carte, par exemple une capacité de recyclage.
* Si vous vous défaussez d’une carte comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité, la capacité déclenchée du Blairosaure revêche se résout avant ce sort ou cette capacité mais après que vous avez choisi ses cibles. Si vous vous défaussez d’une carte pendant la résolution d’un sort ou d’une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant la capacité déclenchée du Blairosaure revêche.
* Si la créature ciblée est une cible illégale quand la dernière capacité du Blairosaure revêche essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Si c’est une cible légale mais que le Blairosaure revêche n’est plus sur le champ de bataille quand la capacité se résout, la créature ciblée n’infligera ni ne subira de blessures.

Brallin, chevaucheur de squale céleste
{3}{R}
Créature légendaire : humain et shamane
3/3
Partenariat avec Shabraz, le squale céleste *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Shabraz dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
À chaque fois que vous vous défaussez d’une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Brallin, chevaucheur de squale céleste et il inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{R} : Le requin ciblé acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.

Shabraz, le squale céleste
{3}{W}{U}
Créature légendaire : requin et oiseau
3/3
Partenariat avec Brallin, chevaucheur de squale céleste
Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Shabraz, le squale céleste et vous gagnez 1 point de vie.
{w/u} : Un humain ciblé acquiert le vol jusqu’à la fin du tour.

* Si vous vous défaussez d’une carte comme coût pour lancer un sort ou activer une capacité, la capacité du milieu de Brallin se résout avant ce sort ou cette capacité mais après que vous avez choisi ses cibles. Si vous vous défaussez d’une carte pendant la résolution d’un sort ou d’une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant la capacité déclenchée de Brallin.
* La capacité du milieu de Brallin lui donne un seul marqueur +1/+1 à chaque fois qu’elle se résout, quel que soit le nombre d’adversaires qui subissent des blessures.
* La capacité du milieu de Brallin inflige 1 blessure à chaque adversaire même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur Brallin, probablement parce que Brallin a quitté le champ de bataille.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
* La capacité du milieu de Shabraz vous fait gagner 1 point de vie même si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur Shabraz, probablement parce que Shabraz a quitté le champ de bataille.

Bridebogle insaisissable
{3}{G}
Créature : humain et druide
3/3
Flash
Défense talismanique
Quand la Bridebogle insaisissable arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « défense talismanique » sur la créature ciblée. Puis déplacez n’importe quel nombre de marqueurs de créatures que vous contrôlez sur cette créature.

* Vous pouvez déplacer des marqueurs de n’importe quel nombre d’autres créatures que vous contrôlez, pas uniquement d’une seule.
* Vous choisissez quels marqueurs déplacer au moment où la capacité déclenchée de la Bridebogle insaisissable se résout.
* Vous pouvez choisir de déplacer zéro marqueur.
* Si la capacité déclenchée de la Bridebogle insaisissable met un marqueur « défense talismanique » sur une créature qu’un adversaire contrôle, vous pouvez toujours déplacer des marqueurs sur cette créature.
* Vous ne pouvez pas déplacer de marqueurs de la créature ciblée sur elle-même.

Bridefiel audacieux
{3}{B}
Créature : humain et psychagogue
5/1
Célérité
Le Bridefiel audacieux attaque à chaque combat si possible.
{1}{B}, exilez le Bridefiel audacieux de votre cimetière : Mettez un marqueur « indestructible » sur une créature ciblée. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Si le Bridefiel audacieux ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, le joueur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.

Capricope
{X}{G}
Créature : chèvre et hydre
0/0
Le Capricope arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
{2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capricope, puis vous pouvez re-sélectionner quel joueur le Capricope attaque. Seul le joueur que le Capricope attaque peut activer cette capacité et que pendant l’étape de déclaration des attaquants. *(Il ne peut pas attaquer son contrôleur.)*

* Re-sélectionner quel joueur une créature attaque ignore tous les prérequis, les restrictions et les coûts associés au fait d’attaquer.
* Re-sélectionner quel joueur une créature attaque ne provoque pas le déclenchement des capacités « à chaque fois que cette créature attaque ».
* Si vous re-sélectionnez quel joueur une créature attaquante attaque, cette créature est toujours considérée comme ayant attaqué le joueur tel que cela a été déclaré, mais elle attaque maintenant le nouveau joueur.
* Le joueur que le Capricope attaque ne peut pas le re-sélectionner pour le faire attaquer un planeswalker à la place. Si le Capricope attaque un planeswalker, aucun joueur ne peut activer sa dernière capacité.
* Le joueur qui devient attaqué par le Capricope peut activer cette capacité, peut-être pour renvoyer le Capricope à sa destination d’origine.

Cazur, pisteur impitoyable
{3}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier
3/3
Partenariat avec Ukkima, ombre en chasse *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Ukkima dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Ukkima, ombre en chasse
{1}{U}{B}
Créature légendaire : baleine et loup
2/2
Partenariat avec Cazur, pisteur impitoyable *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Cazur dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Ukkima, ombre en chasse ne peut pas être bloquée.
Quand Ukkima quitte le champ de bataille, elle inflige X blessures au joueur ciblé et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

* Utilisez la force d’Ukkima au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures elle inflige et combien de points de vie vous gagnez. Si ce nombre est négatif, elle n'inflige aucune blessure et vous ne gagnez aucun point de vie.
* Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité d’Ukkima essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie.
* Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps qu’Ukkima subit des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la dernière capacité n’aille sur la pile.

Chasseur de vitalité
{3}{W}
Créature : cauchemar
3/4
Lien de vie
{X}{W}{W} : Monstruosité X. *(Si cette créature n’est pas monstrueuse, mettez X marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*
Quand le Chasseur de vitalité devient monstrueux, mettez un marqueur « lien de vie » sur jusqu’à X créatures ciblées.

* Une fois qu’une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.
* Monstrueux n’est pas une capacité qu’une créature a. C’est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d’être une créature, ou qu’elle perd ses capacités ou ses marqueurs +1/+1, elle continue d’être monstrueuse.

Chasseuse de titans
{4}{B}
Créature : humain et guerrier
4/5
Au début de l’étape de fin de chaque joueur, si aucune créature n’est morte ce tour-ci, la Chasseuse de titans inflige 4 blessures à ce joueur.
{1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

* La capacité déclenchée de la Chasseuse de titans se déclenche au début de l’étape de fin de chaque joueur, y compris la vôtre, si aucune créature n’est morte ce tour-là.
* Si une créature meurt pendant que la capacité déclenchée de la Chasseuse de titans est sur la pile, la Chasseuse de titans n’infligera aucune blessure à ce joueur.
* Vous pouvez sacrifier la Chasseuse de titans pour payer le coût de sa capacité activée.

Claque déflectrice
{2}{R}
Éphémère
Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort ciblé ou la capacité ciblée.

* Si vous choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé, les nouvelles cibles doivent être légales.
* Si le sort ciblé a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles qu'il a.
* Si le sort ciblé a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé (comme le Mythe de Vadrok), 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.

Contemplateur des clairières
{2}{G}
Créature : bête
2/4
À chaque fois qu’un joueur lance un sort, si ce n’est pas son tour, ce joueur pioche 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.
* Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Démolisseur à défenses tranchantes
{4}{G}{G}
Créature : bête
6/6
Mutation {3}{G} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Piétinement
À chaque fois que cette créature subit une mutation, détruisez le permanent non-créature ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

* Si le permanent non-créature ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Démolisseur à défenses tranchantes essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Bête. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), son contrôleur crée un jeton Bête.

Dragage de la fondrière
{3}{B}
Rituel
Chaque adversaire choisit une carte de créature dans son cimetière. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

* Au moment où la capacité déclenchée du Dragage de la fondrière se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, l’adversaire dont c’est le tour) choisit une carte de créature dans son cimetière, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les cartes choisies sont ensuite renvoyées en même temps.
* 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 permanent que vous contrôliez grâce au Dragage de la fondrière est exilé.

Échos en fusion
{2}{R}{R}
Enchantement
Au moment où les Échos en fusion arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois qu’une créature non-jeton du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

* 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.
* Si la créature non-jeton quitte le champ de bataille avant la résolution de la capacité déclenchée des Échos en fusion, le jeton qui est créé utilise les dernières informations de la créature avant qu’elle n’ait quitté le champ de bataille.
* Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
* Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copie.
* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
* Toutes les capacités d’arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Escouade pyroflux
{3}{R}
Créature : humain et soldat
4/3
Célérité
À chaque fois que l’Escouade pyroflux attaque, vous pouvez exiler une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu’à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, engagée et attaquante, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la nouvelle créature attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que l’Escouade pyroflux ou la créature exilée attaquait.
* Bien que la nouvelle créature 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 elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
* Les effets qui disent que la nouvelle créature ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si vous obtenez une créature avec le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature que vous trouvez d'arriver sur le champ de bataille, attaquante.
* Si vous exilez toute votre bibliothèque sans exiler de carte de créature, vous remettez la bibliothèque dans un ordre aléatoire et vous continuez. Vous ne renvoyez pas la créature attaquante exilée. Oups.

Faucon de cartographe
{1}{W}
Créature : oiseau
2/1
Vol
Quand le Faucon de cartographe inflige des blessures de combat à un joueur qui contrôle plus de terrains que vous, renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

* Si le Faucon de cartographe quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, vous ne pouvez pas le renvoyer dans la main de son propriétaire depuis sa nouvelle zone.

Filtreuse éthérée
{4}{U}{U}
Créature : élémental et baleine
3/3
Fouille *(Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)*
Vol
À chaque fois que la Filtreuse éthérée attaque, vous pouvez renvoyer une carte d’éphémère ou de rituel exilée par la Filtreuse éthérée dans la main de son propriétaire.

* La fouille ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana du sort. Par exemple, le coût converti de mana de la Filtreuse éthérée est 6 même si vous avez exilé trois cartes pour la lancer.
* Vous ne pouvez pas exiler des cartes pour payer les prérequis de mana coloré d'un sort avec la fouille.
* Vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que les prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de quatre cartes depuis votre cimetière pour lancer la Filtreuse éthérée à moins qu’un autre effet n’augmente son coût.
* Si la Filtreuse éthérée quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, cette capacité peut toujours trouver les cartes exilées par la capacité de fouille de la Filtreuse éthérée.
* Après la résolution de la capacité déclenchée de la Filtreuse éthérée, les joueurs ont la priorité pour lancer des sorts (comme la carte que vous avez renvoyée dans votre main, s’il est légal de le faire) avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Fourmi agitatrice
{2}{R}
Créature : insecte
2/2
Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu’il contrôle. Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. *(Jusqu’à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

* Au moment où la capacité de la Fourmi agitatrice se résout, d’abord vous choisissez la créature que vous contrôlez, le cas échéant, sur laquelle mettre deux marqueurs +1/+1, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, chaque créature choisie reçoit ses marqueurs +1/+1 et devient incitée.
* Si une créature ne peut pas avoir de marqueurs +1/+1 mis sur elle, son contrôleur ne peut pas la choisir juste pour qu'elle devienne incitée. Si elle peut avoir des marqueurs mis sur elle mais que des effets de remplacement font qu'elle ne reçoit pas de marqueurs +1/+1, elle ne devient pas incitée.

Gavi, garde du nid
{2}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et shamane
2/5
Vous pouvez payer {0} à la place du coût de recyclage de la première carte que vous recyclez à chaque tour.
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 rouge et blanche Dinosaure et Chat.

* Si un coût de recyclage inclut {X} et que vous payez un coût d’activation alternatif de {0} à la place, X est 0.
* La première capacité de Gavi tient compte de l'ensemble du tour. Si vous recyclez une carte puis que Gavi arrive sous votre contrôle, vous ne pouvez pas payer {0} pour recycler votre deuxième carte.
* La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Gavi ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S’il n’est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
* Si un sort ou une capacité vous fait mettre des cartes dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Gigantothérium vorace
{5}{G}{G}
Créature : bête
3/3
Dévorement 3 *(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 trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)*
Quand le Gigantothérium vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu’à X créatures ciblées, X étant sa force. Chacune de ces créatures inflige un nombre de blessures égal à sa force au Gigantothérium vorace.

* Le Gigantothérium vorace ne peut pas dévorer les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que lui.
* Vous répartissez les blessures au moment où la capacité déclenchée du Gigantothérium vorace 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 X cibles et assigner 0 blessure à une cible.
* Vous pouvez choisir zéro cibles. Si vous faites ainsi, le Gigantothérium vorace n’inflige pas de blessures et ne subit pas de blessures.
* Si certaines des cibles deviennent illégales pour la capacité du Gigantothérium vorace, le partage d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.
* La valeur de X est verrouillée au moment où vous répartissez les blessures pendant que vous mettez la capacité du Gigantothérium vorace sur la pile. Changer la force du Gigantothérium vorace après ce moment ne modifie pas la quantité de blessures infligées.
* Les capacités statiques (par exemple celle de l'Antienne glorieuse) modifient la force du Gigantothérium vorace avant que sa capacité déclenchée ne soit mise sur la pile. Les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées ne peuvent pas augmenter sa force à temps pour modifier la valeur de X.
* Les créatures ciblées par la capacité du Gigantothérium vorace infligent leurs blessures au Gigantothérium vorace avant de mourir si elles subissent des blessures mortelles.

Haldan, arcaniste avide
{2}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/4
Partenariat avec Pako, retriever ésotérique *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Pako dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Vous pouvez jouer des cartes non-créature avec des marqueurs « rabattage » sur elles depuis l’exil si vous les avez exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Pako, retriever ésotérique
{3}{R}{G}
Créature légendaire : élémental et chien de chasse
3/3
Partenariat avec Haldan, arcaniste avide
Célérité
À chaque fois que Pako, retriever ésotérique attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur et mettez un marqueur « rabattage » sur chacune d’elles. Mettez un marqueur +1/+1 sur Pako pour chaque carte non-créature exilée de cette manière.

* La capacité d’Haldan s’applique uniquement tant qu’il est sur le champ de bataille. Vous pourrez jouer les cartes avec des marqueurs « rabattage » que vous avez exilées avant qu’Haldan n’arrive sur le champ de bataille, et si Haldan le quitte, vous ne pourrez plus jouer les cartes avec des marqueurs « rabattage » qui ont été exilées jusqu’au retour d’Haldan.
* Haldan ne change pas le moment où vous pouvez jouer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s’il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
* Une carte de créature que vous avez exilée avec un marqueur « rabattage » sur elle peut être lancée comme un sort non-créature si une règle ou un effet (comme celui des cartes d’aventurier) vous autorise à le faire.
* Vous exilez des cartes et mettez des marqueurs +1/+1 sur Pako pendant la résolution de la dernière capacité de Pako. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.
* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que Pako a rabattu est exilé.

Impetus brillant
{2}{R}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. *(C’est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

* L’Impetus brillant vous fait créer un jeton Trésor, pas au contrôleur de la créature attaquante.

Impetus parasitaire
{2}{B}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*
À chaque fois que la créature enchantée attaque, son contrôleur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

* L’Impetus parasitaire vous fait gagner des points de vie, pas au contrôleur de la créature attaquante.
* Si vous êtes le contrôleur de la créature attaquante, vous perdez 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Vous ne perdez pas la partie si votre total de points de vie est 0 entre ces deux événements.

Impetus prédatoire
{4}{G}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée si possible, et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

* Une seule créature est contrainte de bloquer la créature enchantée. 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 enchantée n’est pas bloquée. S'il y a un coût associé au blocage de la créature enchantée, 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.

Impetus psychique
{2}{U}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. *(Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.

* L’Impetus psychique vous fait appliquer regard 2, pas au contrôleur de la créature attaquante.

Jirina Koudro
{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Quand Jirina Koudro arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat pour chaque fois que vous avez lancé un commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Les autres humains que vous contrôlez gagnent +2/+0.

* Si Jirina est votre commandant, le nombre de fois que vous la lancez inclut la fois où vous lancez Jirina juste avant qu'elle n'arrive sur le champ de bataille.
* La dernière capacité de Jirina donne +2/+0 à tous les humains que vous contrôlez autre que Jirina, y compris les jetons Humain créés par sa capacité déclenchée.

Kalamax, père des tempêtes
{1}{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental et dinosaure
4/4
À chaque fois que vous lancez votre premier sort d’éphémère à chaque tour, si Kalamax, père des tempêtes est engagé, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
À chaque fois que vous copiez un sort d’éphémère, mettez un marqueur +1/+1 sur Kalamax.

* Si Kalamax devient engagé en tant que coût pour lancer votre premier sort d’éphémère pendant un tour, sa première capacité se déclenche.
* La première capacité de Kalamax tient compte de l'ensemble du tour. Si vous lancez un sort d'éphémère avant que Kalamax devienne engagé, sa première capacité ne se déclenche pas quand vous lancez votre deuxième.
* Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de Kalamax a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d’origine.
* 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 créée par la première capacité de Kalamax a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
* Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C’est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la première capacité de Kalamax. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
* Les copies créées par la première capacité de Kalamax sont créées sur la pile ; par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur copie un sort se résout avant la copie. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si un effet copie un sort d'éphémère plusieurs fois, la dernière capacité de Kalamax se déclenche autant de fois.
* Si un effet copie une carte à la place d’un sort (comme celui de Kefnet l’Éternel-dieu), cela ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de Kalamax.

Kathrill, distorseur d’aspect
{2}{W}{B}{G}
Créature légendaire : cauchemar et insecte
3/3
Quand Kathrill, distorseur d’aspect arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « vol » sur n’importe quelle créature que vous contrôlez si une carte de créature dans votre cimetière a le vol. Répétez ce processus pour l’initiative, la double initiative, le contact mortel, la défense talismanique, l’indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur Kathrill pour chaque marqueur mis sur une créature de cette manière.

* Pour chaque mot-clé applicable, le marqueur approprié peut être mis sur n'importe quelle créature que vous contrôlez, y compris Kathrill. Les marqueurs ne doivent pas obligatoirement être tous mis sur la même créature.
* Vous vérifiez une fois pour chaque mot-clé. Si vous avez deux cartes de créature avec le vol dans votre cimetière, vous ne mettez qu'un seul marqueur « vol » sur une créature que vous contrôlez, pas deux.
* Une fois que la capacité de Kathrill commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que ce soit fait et que vous ayez mis les marqueurs +1/+1 sur Kathrill.

Kelsien, la Peste
{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et assassin
2/2
Vigilance, célérité
Kelsien, la Peste gagne +1/+1 pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.
{T} : Kelsien inflige 1 blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez un marqueur « expérience ».

* À chaque fois que la dernière capacité de Kelsien se résout, elle crée une capacité déclenchée à retardement indépendante. Si vous dégagez Kelsien et que vous activez sa dernière capacité plusieurs fois pendant un tour, chacune se déclenche quand la ou les créatures appropriées meurent.
* Si la cible de la dernière capacité de Kelsien meurt avant la résolution de la capacité, vous ne gagnez pas de marqueur « expérience ».
* Si le commandant d’un joueur devait mourir et que ce joueur l’épargne en le renvoyant dans sa zone de commandement à la place, la capacité déclenchée à retardement de Kelsien ne se déclenche pas.
* Si Kelsien quitte le champ de bataille, vous conservez tous les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés.

Lame du sanctuaire
{2}
Artefact : équipement
Au moment où la Lame du sanctuaire devient attachée à une créature, choisissez une couleur.
La créature équipée gagne +2/+0 et a la protection contre la dernière couleur choisie.
Équipement {3}

* Activer la capacité d’équipement de la Lame du sanctuaire en ciblant la créature à laquelle elle est déjà attachée ne vous permet pas de choisir une nouvelle couleur.
* Si la Lame du sanctuaire est attachée d’une manière quelconque à une créature sans qu’une couleur n’ait été choisie pour elle, elle ne donne pas de capacité de protection à la créature. La créature n'acquiert pas la protection contre l'incolore.

Métamorphe naissant
{1}{U}
Créature : changeforme
1/1
À chaque fois que le Métamorphe naissant attaque ou bloque, l’adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu’à ce qu’il révèle une carte de créature. Le Métamorphe naissant devient une copie de cette carte jusqu’à la fin du tour. Ce joueur met ensuite toutes les cartes révélées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* La carte de créature dont le Métamorphe naissant devient une copie est mise au-dessous de la bibliothèque avec toute autre carte.
* Si l’adversaire ciblé n’a aucune carte de créature dans sa bibliothèque, le Métamorphe naissant ne devient pas une copie de quoi que ce soit. Les cartes sont renvoyées dans cette bibliothèque dans un ordre aléatoire.
* Si un autre permanent devient une copie du Métamorphe naissant, il devient ce que le Métamorphe naissant copie. Il reste une copie quand l’effet du Métamorphe naissant se termine.
* Si un effet commence à s’appliquer au Métamorphe naissant avant qu’il ne devienne une copie, cet effet continue de s’appliquer.
* Si le Métamorphe naissant devient une copie d’une carte légendaire du même nom qu’un permanent légendaire que vous contrôlez, vous mettez l’un d’eux dans le cimetière de son propriétaire.
* Si le Métamorphe naissant devient une copie d’un objet avec un ensemble de capacités liées (par exemple une capacité qui exile une carte, et une autre qui fait référence à la carte « exilée avec » l’objet), ce lien ne dure que tant que le Métamorphe naissant copie cet objet. S’il cesse d'être une copie de cet objet et qu'il redevient une copie plus tard, le lien est perdu.

Mycodraxe d’ossuaire
{2}{B}
Créature : fongus
\*/\*
La force et l’endurance du Mycodraxe d’ossuaire sont chacune égales au nombre d’autres cartes de créature dans votre cimetière.
Récupération {4}{B} *({4}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

* La capacité qui définit la force et l’endurance du Mycodraxe d’ossuaire fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
* Le nombre de marqueurs donnés par la capacité de récupération du Mycodraxe d’ossuaire est égal à sa force au moment où il a cessé d'exister dans votre cimetière avant d’être exilé. Les joueurs ne peuvent pas changer le nombre de marqueurs qu'il donne après que vous avez activé la capacité en changeant ce qu'il y a dans votre cimetière.

Nikara, charognarde des tanières
{2}{B}
Créature légendaire : humain et clerc
2/2
Partenariat avec Yannik, sentinelle nécrophage *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Yannik dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Menace
À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait au moins un marqueur sur elle, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Yannik, sentinelle nécrophage
{2}{G}{W}
Créature légendaire : hyène et bête
3/3
Partenariat avec Nikara, charognarde des tanières
Vigilance
Quand Yannik, sentinelle nécrophage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature que vous contrôlez jusqu’à ce que Yannik quitte le champ de bataille. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n’importe quel nombre de créatures ciblées, X étant la force de la créature exilée.

* La dernière capacité de Nikara vous fait piocher une seule carte et perdre seulement 1 point de vie, quel que soit le nombre de marqueurs ou de sortes de marqueurs que cette créature avait sur elle.
* Si une créature avec des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit autant de marqueurs -1/-1 et que cela provoque sa destruction par des blessures mortelles ou sa mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la dernière capacité de Nikara se déclenche. Ceci est dû au fait que la capacité vérifie la créature au moment où elle a cessé d’exister sur le champ de bataille, et elle avait encore ces marqueurs à ce moment-là.
* Si une créature avec des marqueurs sur elle quitte le champ de bataille en même temps que Nikara, la capacité de Nikara se déclenche pour cette créature.
* Si Yannik quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous n'exilerez pas de créature que vous contrôlez. La capacité déclenchée de renvoi de Yannik ne se déclenchera pas.
* Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
* Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d’exister et ne revient pas sur le champ de bataille. Il permet quand même à la capacité de répartir des marqueurs.
* La capacité déclenchée de Yannik ne cible pas la créature que vous contrôlez. Cette créature est choisie au moment où la capacité déclenchée se résout. Après qu’elle est exilée, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et les cibles devant recevoir les marqueurs sont choisies.
* Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 répartir.
* Vous choisissez comment les marqueurs seront répartis au moment où vous mettez la capacité déclenchée de renvoi sur la pile. Chaque créature ciblée doit recevoir au moins un marqueur.
* Vous pouvez choisir zéro créature ciblée pour la capacité déclenchée de renvoi de Yannik. Si vous faites ainsi, aucune créature ne reçoit de marqueurs +1/+1.
* Si une des créatures ciblées devient une cible illégale en réponse à la capacité déclenchée de renvoi, les marqueurs +1/+1 qui auraient été mis sur cette créature sont perdus. Ils ne peuvent pas être mis sur une autre cible légale.
* Yannik peut être la cible de sa propre capacité déclenchée de renvoi.

Ornement de brideur
{3}
Artefact
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

* Si un joueur contrôle plus d’un Ornement de brideur, ce joueur ne pioche qu’une seule carte pendant la résolution de sa deuxième capacité.

Otrimi, l’éternel taquin
{3}{B}{G}{U}
Créature légendaire : cauchemar et bête
6/6
Mutation {1}{B}{G}{U} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Piétinement
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez une carte de créature avec la mutation ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

* Si Otrimi inflige des blessures de combat à un joueur en même temps qu'il subit des blessures mortelles, Otrimi (ou toute autre carte de créature avec la mutation qui a subit une mutation avec lui) peut être la cible de sa capacité déclenchée.

Pari leurreur
{2}{U}
Éphémère
Pour chaque adversaire, choisissez jusqu’à une créature ciblée que ce joueur contrôle, puis renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne vous fasse piocher une carte.

* Au moment où le Pari leurreur se résout, d’abord le prochain adversaire dans l’ordre du tour (ou, si c’est le tour d’un adversaire, l’adversaire dont c’est le tour) choisit si vous piochez une carte ou si vous renvoyez la créature qui a été ciblée dans la main de son propriétaire, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait ainsi connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Enfin, vous piochez des cartes puis renvoyez simultanément les créatures appropriées dans les mains de leurs propriétaires.
* Pour chaque adversaire, si vous n'avez pas choisi de créature ciblée qu'il contrôle ou si cette créature est devenue une cible illégale, ce joueur ne peut pas choisir que vous piochiez une carte.
* Si une créature ciblée par le Pari leurreur change de contrôleur, elle n'est plus une cible légale.

Phénix sortfeu
{3}{R}{R}
Créature : phénix
4/2
Vol
Quand le Phénix sortfeu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d’éphémère ou de rituel avec une capacité de recyclage ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Au début de chaque étape de fin, si vous avez recyclé au moins deux cartes ce tour-ci, renvoyez le Phénix sortfeu depuis votre cimetière dans votre main.

* La dernière capacité du Phénix sortfeu vérifie l’ensemble du tour. Les cartes que vous avez recyclées avant que le Phénix sortfeu ait été mis dans votre cimetière comptent.
* Si d’une manière quelconque vous recyclez une carte, la renvoyez dans votre main et la recyclez une deuxième fois pendant un même tour, la dernière capacité du Phénix sortfeu compte chaque fois que vous l’avez recyclée et envoyée dans votre main.

Profanateur de souvenirs
{4}{U}
Créature : oiseau
4/4
Mutation {5}{U} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*
Vol
À chaque fois que cette créature subit une mutation, acquérez le contrôle d’un artefact non-créature ciblé.

* Une fois que le Profanateur de souvenirs s’est emparé d’un artefact non-créature, vous continuerez à contrôler cet artefact s’il devient une créature-artefact.
* L’effet de modification de contrôle du Profanateur de souvenirs dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si le Profanateur de souvenirs quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie. Si le propriétaire de l'artefact quitte la partie, cet artefact la quitte aussi.

Rangers de l’orée
{2}{W}
Créature : humain et éclaireur
3/3
Initiative
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Tant qu’un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque. *(Vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que s’il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.)*

* Les Rangers de l’orée ne vous autorisent pas à jouer des terrains supplémentaires.
* Les Rangers de l’orée vous permettent de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction ; voir plus bas), même si vous n’avez pas la priorité. Cette action n’utilise pas la pile. Savoir ce qu’est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
* Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d’avoir fini votre action. Cela signifie que si vous jouez un terrain du dessus de votre bibliothèque et qu’il a un effet de remplacement qui nécessite que vous preniez une décision (comme celui du Jardin du temple), vous devez prendre cette décision sans connaître la carte suivante de votre bibliothèque.

Réfracteur de panoramana
{3}
Artefact
Le Réfracteur de panoramana arrive sur le champ de bataille engagé.
Le Réfracteur de panoramana a toutes les capacités activées de tous les terrains sur le champ de bataille.
Vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour payer les coûts d’activation des capacités du Réfracteur de panoramana.

* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Le Réfracteur de panoramana n'acquiert pas de capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la »).
* Les terrains ayant un type de terrain de base ont une capacité de mana activée intrinsèque qui correspond à leur type de terrain de base. Le Réfracteur de panoramana a aussi ces capacités.
* Si le Réfracteur de panoramana acquiert une capacité activée qui est normalement associée à une capacité non activée de la carte dont elle est issue, la capacité qu’a le Réfracteur de panoramana n'est associée à aucune capacité.
* Si le Réfracteur de panoramana acquiert une capacité activée qui est normalement associée à une autre capacité activée de la carte dont elle est issue, ces deux capacités acquises par le Réfracteur de panoramana sont associées tant que cette carte reste sur le champ de bataille.

Résonance cristalline
{2}{U}
Enchantement
À chaque fois que vous recyclez une carte, vous pouvez faire que la Résonance cristalline devienne une copie d’un autre permanent ciblé jusqu’à votre prochain tour, excepté qu’elle a cette capacité.

* La Résonance cristalline copie les valeurs imprimées du permanent ciblé, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Elle ne copie pas les marqueurs sur ce permanent ou les effets qui ont modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, elle ne copie pas les effets qui ont fait que le permanent ciblé devient une créature.
* Si la Résonance cristalline copie un permanent qui copiait quelque chose d’autre, elle devient ce que la cible copiait.
* Si un autre permanent devient une copie de la Résonance cristalline, il devient ce que la Résonance cristalline copie et a aussi sa capacité.
* Si la capacité de la Résonance cristalline se déclenche plusieurs fois pendant un tour, alors chaque fois qu’une de ces capacités se résout, elle remplace ce que la Résonance cristalline copiait. La Résonance cristalline finit par copier le permanent ciblé par la dernière capacité qui se résout. Au début de votre prochain tour, toutes les occurrences de la capacité cessent en même temps.
* Si un effet commence à s’appliquer à la Résonance cristalline avant qu’elle ne devienne une copie d’un autre permanent, cet effet continue de s’appliquer.
* Si la Résonance cristalline devient une créature pendant le tour où elle arrive sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas attaquer avec elle ni utiliser ses capacités {T} (si elle en acquiert) à moins qu’elle n’ait la célérité.
* Si la Résonance cristalline devient une copie d’un permanent légendaire que vous contrôlez, vous mettez l’un d’eux dans le cimetière de son propriétaire.
* Si la Résonance cristalline devient une copie d’une aura, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire à moins qu’elle ne soit déjà attachée à un joueur ou un objet approprié d’une manière quelconque. Si elle devient une copie d'un équipement et qu’elle est attachée à une créature, elle devient détachée quand elle redevient un enchantement.
* Si la Résonance cristalline devient une copie d’un planeswalker, elle ne reçoit pas de marqueurs « loyauté » pour la loyauté de départ de ce planeswalker. À moins qu’elle n’ait déjà des marqueurs « loyauté » sur elle d’une manière quelconque, elle sera mise dans le cimetière de son propriétaire.
* L’effet de copie de la Résonance cristalline cesse immédiatement avant le début de votre prochain tour.
* Si la Résonance cristalline devient une copie d’un objet avec un ensemble de capacités liées (par exemple une capacité qui exile une carte, et une autre qui fait référence à la carte « exilée avec » l’objet), ce lien ne dure que tant que la Résonance cristalline copie cet objet. Si elle cesse d'être une copie de cet objet et qu'elle redevient une copie plus tard, le lien est perdu.

Sangsucéphale
{4}{B}{B}
Créature : cauchemar
5/5
Mutation {4}{B} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d’une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)*Vol
À chaque fois que cette créature subit une mutation, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire face cachée. Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu’elles restent exilées.

* Vous pouvez regarder et jouer ces cartes même si la Sangsucéphale quitte le champ de bataille. Si un autre joueur acquiert le contrôle de la Sangsucéphale, ce joueur ne peut pas regarder ni jouer les cartes, et vous le pouvez quand même.
* Vous ne pouvez jouer des terrains de cette manière que s'il vous reste des mises en jeu de terrain disponibles pour le tour.
* Vous payez les coûts des cartes exilées si vous les lancez. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme ceux de la mutation à la place du coût de mana d’une carte.
* La Sangsucéphale ne change pas le moment où vous pouvez lancer les cartes exilées. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
* Lancer la carte lui fait quitter l’exil. Vous ne pouvez pas la lancer plusieurs fois.
* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, les sorts et les permanents que vous contrôlez par la Sangsucéphale sont exilés, et les cartes qui restent en exil restent face cachée indéfiniment. Aucun joueur ne peut les regarder.

Spécialiste en espèces
{2}{B}{B}
Créature : humain et guerrier
2/3
Au moment où le Spécialiste en espèces arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois qu’une créature du type choisi meurt, vous pouvez piocher une carte.

* 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.
* Si une créature du type choisi meurt en même temps que le Spécialiste en espèces, sa capacité se déclenche pour cette créature.
* Si le Spécialiste en espèces est du type de créature choisi, sa capacité se déclenche quand il meurt.

Tayam, énigme lumineuse
{1}{W}{B}{G}
Créature légendaire : cauchemar et bête
3/3
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « vigilance » supplémentaire sur elle.
{3}, retirez trois marqueurs à des créatures que vous contrôlez : Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

* Vous pouvez retirer n’importe quels marqueurs pour activer la dernière capacité de Tayam, pas uniquement des marqueurs « vigilance ».
* Comme la capacité activée ne cible pas la carte de permanent dans votre cimetière, vous pouvez choisir l’une des trois cartes que vous y avez mises depuis votre bibliothèque.
* Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Terrains de nidification
Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Déplacez un marqueur d’un permanent ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent ciblé. N’activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

* Vous choisissez les deux permanents ciblés au moment où la deuxième capacité des Terrains de nidification est mise sur la pile. Vous choisissez quelle sorte de marqueur déplacer au moment où cette capacité se résout.
* Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.
* Si l’un ou l’autre des permanents devient une cible illégale, aucun marqueur n’est retiré ou mis.
* Les deux permanents ciblés ne doivent pas obligatoirement partager un type, ce qui peut entraîner la mise de marqueurs sur des permanents qui n'arriverait normalement pas, par exemple des marqueurs « loyauté » sur des créatures ou des marqueurs +1/+1 sur des terrains. Les marqueurs « mot-clé » donneront ce mot-clé au permanent même si cela n’a aucun sens (par exemple le piétinement à un enchantement) ; les marqueurs +1/+1 n’affecteront pas le permanent à moins que ce ne soit une créature ; et les nombreux marqueurs nommés (comme les marqueurs « âme ») n’auront aucun effet à moins que le permanent destinataire n’y fasse référence d’une manière quelconque.

Trilobite cryptique
{X}{X}
Créature : trilobite
0/0
Le Trilobite cryptique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Trilobite cryptique : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Trilobite cryptique.

* Un coût de mana de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour lancer le Trilobite cryptique.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »), comme la capacité de mana activée du Trilobite cryptique et sa dernière capacité activée. Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées (comme le recyclage) ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
* Vous pouvez dépenser les deux manas incolores produits par le Trilobite cryptique pour deux capacités activées différentes.

Trynn, championne de la liberté
{3}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Partenariat avec Silvar, dévoreur des hommes libres *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Silvar dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Silvar, dévoreur des hommes libres
{3}{B}{R}
Créature légendaire : chat et cauchemar
4/2
Partenariat avec Trynn, championne de la liberté *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut mettre Trynn dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)*
Menace
Sacrifiez un humain : Mettez un marqueur +1/+1 sur Silvar, dévoreur des hommes libres. Il acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La capacité de Trynn vérifie uniquement si vous avez déclaré une créature attaquante pendant le tour. Elle ne se déclenche pas une fois pour chacune de ces créatures, et elle ne vérifie pas si les créatures attaquantes ont infligé des blessures.
* Vous pouvez activer la dernière capacité de Silvar même s'il a déjà l'indestructible. Il gagne toujours un marqueur +1/+1.

Vannes de Bourg-sur-Lave
{3}{R}
Artefact
{T} : Ajoutez {R}{R}.
Au début de l’entretien de chaque joueur, ce joueur peut mettre un marqueur « fatalité » sur les Vannes de Bourg-sur-Lave ou leur retirer un marqueur « fatalité ». Ensuite, si elles ont au moins trois marqueurs « fatalité » sur elles, sacrifiez les Vannes de Bourg-sur-Lave. Quand vous faites ainsi, elles infligent 6 blessures à chaque créature.

* Le joueur dont c’est l’entretien peut mettre un marqueur « fatalité » sur les Vannes de Bourg-sur-Lave, leur en retirer un, ou ne rien faire du tout.
* Les Vannes de Bourg-sur-Lave sont sacrifiées parce qu'elles ont au moins trois marqueurs « fatalité » sur elles uniquement pendant que leur capacité se résout. Si vous mettez un troisième marqueur sur elles d'une manière quelconque, elles ne sont pas immédiatement sacrifiées.
* La capacité déclenchée de renvoi des Vannes de Bourg-sur-Lave se déclenche et inflige des blessures uniquement si vous les sacrifiez pendant la résolution de leur capacité déclenchée. Elle ne se déclenche pas si vous les sacrifiez pour toute autre raison.

Xyris, la tempête sinuante
{2}{G}{U}{R}
Créature légendaire : serpent et léviathan
3/5
Vol
À chaque fois qu’un adversaire pioche une carte, excepté la première qu’il pioche pendant chacune de ses étapes de pioche, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent.
À chaque fois que Xyris, la tempête sinuante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

* Si un sort ou une capacité fait qu’un adversaire met des cartes dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
* Si la quantité de blessures infligées par Xyris est supérieure au nombre de cartes dans votre bibliothèque mais fait que le total de points de vie du joueur défenseur devient inférieur ou égal à 0, ce joueur perd la partie avant que la capacité de Xyris ne vous fasse piocher des cartes. S'il ne reste pas d'autres joueurs, vous gagnez la partie.
* Si la quantité de blessures infligées par Xyris est supérieure au nombre de cartes dans votre bibliothèque et au nombre de cartes dans la bibliothèque de ce joueur, vous perdez tous les deux la partie en même temps. Peu importe si l'un de vous avait plus de cartes que l'autre dans sa bibliothèque. S'il ne reste pas d'autres joueurs, la partie se termine par un match nul.

Zaxara, l’Exemplaire
{1}{B}{G}{U}
Créature légendaire : cauchemar et hydre
2/3
Contact mortel
{T} : Ajoutez deux manas d’une seule couleur de votre choix.
À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, créez un jeton de créature 0/0 verte Hydre, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

* La valeur de X dans la dernière capacité de Zaxara est la valeur de X pour le sort que vous avez lancé.
* Si le sort que vous avez lancé a {X}{X} dans son coût de mana, le jeton ne reçoit que X marqueurs, pas deux fois X.
* Le jeton Hydre arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0. Les capacités qui modifient ou qui se déclenchent lors de cet événement s’appliquent. Après que le jeton est mis sur le champ de bataille mais avant qu’aucun joueur ne puisse agir, les marqueurs +1/+1 sont mis sur le jeton.
* Si X est 0, le jeton Hydre 0/0 meurt immédiatement après la fin de la résolution de la capacité à moins que quelque chose d'autre n'augmente son endurance.
* Si un effet, comme celui de la Saison de dédoublement, fait que la capacité de Zaxara crée plusieurs jetons Hydre, ils reçoivent chacun X marqueurs +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Ikoria, Les guildes de Ravnica, L’allégeance de Ravnica, La Guerre des Planeswalkers, Le trône d’Eldraine et Theros sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2020 Wizards.