# Notes de publication *Renaissance de Zendikar*

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 27 juillet 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 *Renaissance de Zendikar* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 25 septembre 2020. Les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Le trône d’Eldraine*, *Theros par-delà la mort*, *Ikoria : la terre des béhémoths*, *Édition de base 2021* et *Renaissance de Zendikar*.

Les cartes incluses dans les boosters de draft et les boosters thématiques de l’extension *Renaissance de Zendikar* seront autorisées en format Standard. Ces cartes portent toutes le code d’identification d’extension ZNR.

Six nouvelles cartes (portant le code d’identification d’extension ZNC et dont les numéros de collection vont de 1 à 6) sont publiées dans les decks Commander *Renaissance de Zendikar*. Ces cartes sont légales pour jouer 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 d’extension ZNC et dont les numéros de collection vont de 7 à 142) 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.

Trente cartes (portant le code d’identification d’extension ZNE et dont les numéros de collection vont de 1 à 30) sont publiées dans l’extension Expéditions *Renaissance de Zendikar*. Ces cartes sont légales dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

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 mécanique de jeu : carte modale recto-verso

Les extensions précédentes de *Magic* contenaient des cartes recto-verso dont vous deviez jouer le recto puis transformer d’une certaine manière pour jouer le verso. L’extension *Renaissance de Zendikar* propose une nouvelle approche originale de ce concept avec des cartes modales recto-verso : elles ne se transforment pas, mais à la place vous pouvez jouer n’importe quelle face immédiatement !

Abri de Seijiri  
{1}{W}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu’à la fin du tour.  
/////  
Glacier de Seijiri  
Terrain  
Le Glacier de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W}.

## Jouer avec des cartes modales recto-verso

* Pour déterminer s’il est légal de jouer une carte modale recto-verso, vous ne tenez compte que des caractéristiques de la face que vous jouez et vous ignorez les caractéristiques de l’autre face. Par exemple, vous pouvez lancer l’Abri de Seijiri si vous avez déjà joué un terrain pour le tour, et vous pouvez jouer le Glacier de Seijiri même si un effet vous empêche de lancer des sorts d’éphémère.
* Si un effet vous autorise à jouer une carte modale recto-verso spécifique, vous pouvez la lancer comme un sort ou la jouer comme un terrain, selon la face que vous choisissez de jouer. Si un effet vous permet de lancer (à la place de « jouer ») une carte modale recto-verso, vous ne pouvez pas la jouer comme un terrain.
* Si un effet vous autorise à jouer un terrain ou à lancer un sort parmi un groupe de cartes, vous pouvez jouer ou lancer n’importe quelle face d’une carte modale recto-verso qui répond aux critères de cet effet. Par exemple, si l'Abri de Seijiri / le Glacier de Seijiri est dans votre cimetière et qu'un effet vous permet de jouer des terrains depuis votre cimetière, vous pouvez jouer le Glacier de Seijiri. Cet effet ne vous permet pas de lancer l'Abri de Seijiri.
* Le coût converti de mana d'une carte modale recto-verso est basé sur les caractéristiques de la face dont vous tenez compte. Sur la pile et le champ de bataille, tenez compte de la face qui est visible. Dans toutes les autres zones, ne tenez compte que du recto. C’est différent de la manière dont le coût converti de mana d’une carte recto-verso qui se transforme est déterminé.
* Une carte modale recto-verso ne peut pas être transformée ni être mise sur le champ de bataille transformée. Ignorez les instructions qui vous demandent de transformer une carte modale recto-verso ou d’en mettre une sur le champ de bataille transformée.

## Informations générales sur les cartes recto-verso

* Chaque face d’une carte recto-verso a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu’une carte recto-verso est sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
* Tant qu’une carte recto-verso n’est pas sur la pile ou le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto. Par exemple, la carte ci-dessus n’a que les caractéristiques de l’Abri de Seijiri dans le cimetière, même si c’est le Glacier de Seijiri qui était sur le champ de bataille avant d’être mise au cimetière. Notamment, cela signifie que l’Abri de Seijiri est une carte non-terrain même si vous pourriez la jouer comme un terrain.
* Si un effet met une carte recto-verso sur le champ de bataille, elle arrive avec son recto visible. Si ce recto ne peut pas être mis sur le champ de bataille, il n’arrive pas sur le champ de bataille. Par exemple, si un effet exile le Glacier de Seijiri et le renvoie sur le champ de bataille, il reste en exil car un éphémère ne peut pas être mis sur le champ de bataille.
* Si un effet invite un joueur à choisir un nom de carte, le nom d’une des deux faces peut être choisi. Si cet effet ou une capacité liée fait référence à un sort du nom choisi qui est lancé et/ou à un terrain du nom choisi qui est joué, il ne considère que le nom choisi, pas le nom de l’autre face.
* Dans la variante Commander, l’identité couleur d’une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte.
* L’une ou les deux faces d’une carte recto-verso peut inclure un rappel de ce qui se trouve sur l’autre face. Ce rappel de règle n'a aucun effet sur le jeu.
* Chaque carte recto-verso a une icône dans le coin supérieur gauche de chaque face. Pour les cartes modales recto-verso de cette extension, ces icônes représentent un triangle au recto, et un triangle double au verso. Ces icônes n'ont aucun effet sur le jeu.

## Utilisation des cartes d’aide CRV

[DFC Helper Card image]

* Il est important que les cartes de votre deck ne puissent pas être distinguées les unes des autres. Pour vous aider à accomplir ceci avec des cartes recto-verso, vous pouvez utiliser la carte d’aide incluse dans certains boosters *Renaissance de Zendikar*. Une carte d’aide sert de substitut pour une carte recto-verso dans les zones cachées ou à tout endroit où son identité est dissimulée (par exemple en exil si elle est exilée face cachée). L’utilisation des cartes d’aide est optionnelle, mais pendant les tournois, les joueurs avec des cartes recto-verso doivent utiliser des cartes d’aide ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).
* Vous devez avoir avec vous la carte recto-verso représentée par la carte d’aide. La carte recto-verso doit être séparée du reste de votre deck et de votre réserve.
* Une carte d’aide peut être incluse dans un deck uniquement si elle est utilisée pour représenter une carte recto-verso.
* Vous devez clairement indiquer sur la carte d'aide la carte recto-verso qu'elle représente. Le nom d'au moins l'une des deux faces doit être écrit sur la carte d'aide, et toute autre information visible sur l'une ou l'autre des faces de la carte peut aussi être écrite. Une information qui n’est pas disponible sur la carte ne peut pas être écrite sur la carte d’aide.
* Pendant la partie, une carte d’aide est considérée comme la carte recto-verso qu’elle représente.
* Si une carte d’aide arrive dans une zone publique (le champ de bataille, le cimetière, la pile ou l’exil, sauf si elle est exilée face cachée), utilisez la carte recto-verso et mettez la carte d’aide de côté. Si la carte recto-verso est mise dans une zone cachée (la main ou la bibliothèque), réutilisez la carte d’aide.
* Si une carte recto-verso est exilée face cachée ou mise sur le champ de bataille face cachée, gardez son identité secrète en utilisant la carte d’aide face cachée ou des pochettes de protection opaques (voire les deux).
* Certaines extensions plus anciennes incluent des cartes Liste pour représenter les cartes recto-verso ou les cartes avec l’assimilation de ces extensions. Une carte d’aide de l’extension *Renaissance de Zendikar* peut être utilisée pour représenter ces cartes recto-verso. Les mêmes règles s’appliquent en ce qui concerne les informations pouvant être écrites sur les cartes d’aide.

## Nouvelle mécanique de jeu : groupe

Plus on est de fous plus on rit, et les corps expéditionnaires de Zendikar vous encouragent vivement à rassembler un bon groupe pour votre voyage. On ne sait jamais quand on aura besoin de quelqu’un pour des soins, pour s’infiltrer quelque part, pour flanquer un coup de poing ou pour maîtriser les forces mystiques qui constituent le Multivers afin de créer l’ultime tasse de thé.

Assaut allié  
{2}{W}  
Éphémère  
Jusqu’à deux créatures ciblées gagnent chacune +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Pour déterminer le « nombre de créatures dans votre groupe », vérifiez si vous contrôlez un clerc, si vous contrôlez un gredin, si vous contrôlez un guerrier et si vous contrôlez un sorcier. Le nombre correspond au total de fois où vous avez répondu « oui » à ces vérifications. Chaque créature que vous contrôlez ne peut être comptée que pour une seule de ces vérifications.
* Si une créature a plusieurs types de créature de groupe, et qu'il y a plusieurs manières de compter cette créature qui feraient varier le nombre de créatures dans votre groupe, le nombre le plus élevé est utilisé. Par exemple, si vous contrôlez un clerc d’un côté, puis un clerc et sorcier de l’autre, le nombre de créatures dans votre groupe est deux. Vous ne pouvez pas choisir de n'en avoir qu'une en comptant d'abord le clerc et sorcier en tant que clerc.
* Une capacité qui fait référence au nombre de créatures dans votre groupe obtient un nombre de zéro à quatre. Ces capacités ne demandent jamais quelles créatures sont dans votre groupe, et vous n’êtes jamais contraint de désigner des créatures spécifiques comme faisant partie de votre groupe. Vous ne pouvez pas choisir d'exclure des créatures de ce compte pour réduire le nombre.
* Certaines cartes font référence au fait que vous ayez un « groupe complet ». C’est le cas si le nombre de créatures dans votre groupe est quatre.
* Plusieurs cartes ont une réduction de coût basée sur le nombre de créatures dans votre groupe. Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Si un sort a une réduction de coût basée sur le nombre de créatures dans votre groupe, aucun joueur ne peut tenter de changer ce nombre après que vous avez commencé à lancer le sort et avant que vous n’ayez payé le coût.
* Si une capacité d’une créature compte le nombre de créatures dans votre groupe, ce nombre est compté au moment où la capacité se résout. Si cette créature est toujours sur le champ de bataille quand la capacité se résout, elle est comptée le cas échéant.

## Thème du clerc : gain de points de vie

Si vous avez un clerc dans votre groupe, vous pouvez être récompensé quand vous gagnez des points de vie.

Prêtresse du fléau en maraude  
{2}{B}  
Créature : vampire et clerc  
3/2  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

* Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » ne se déclenche qu'une seule fois à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, quel que soit le nombre de points de vie que vous gagnez.
* Une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous gagnez des points de vie « pour la première fois à chaque tour » ne se déclenche pas si vous gagnez des points de vie pendant un tour avant que le permanent avec cette capacité ne soit sur le champ de bataille, même si vous gagnez à nouveau des points de vie plus tard pendant le tour.
* Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu’elle a le piétinement ou qu’elle a été bloquée par plus d’une créature), la capacité ne se déclenche qu’une seule fois.
* Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité ne se déclenchera qu’une seule fois.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la capacité, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

## Thème du gredin : cartes dans les cimetières

Si vous avez un gredin dans votre groupe, vous pouvez être récompensé quand les cimetières des adversaires sont comme par hasard remplis de cartes.

Anti-cognition  
{1}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, à la place contrecarrez ce sort, puis regard 2.

* Une capacité qui offre un bonus si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière n’offre pas de bonus supplémentaire si plus d’un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière ou si un adversaire a plus de huit cartes dans son cimetière.
* Dans une partie en multijoueurs, une fois qu’un adversaire quitte la partie, il n’est plus pris en compte pour un tel effet, quel que soit le nombre de cartes qu’il avait dans son cimetière avant de quitter la partie.

## Thème du guerrier : équipement immédiat

Si vous avez un guerrier dans votre groupe, vous aimez probablement attaquer. Souvent. Les guerriers de cette extension ne sont pas unis par une mécanique, mais ils sont avantagés par ces équipements « clipsables » qui disposent tous d’une attache gratuite, et quand ils attaquent.

Hache à relique  
{2}  
Artefact : équipement  
Quand la Hache à relique arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.  
La créature équipée gagne +1/+1. Si c’est un guerrier, elle gagne +2/+1 à la place.  
Équipement {2}

* Attacher un équipement avec sa capacité déclenchée d’arrivée sur le champ de bataille ne revient pas à utiliser sa capacité d’équipement. Vous ne payez pas de mana pour l’attacher, et si l’équipement arrive à un moment où vous ne pourriez pas lancer un rituel, vous pouvez toujours l’attacher à une créature que vous contrôlez.
* Si la créature ciblée devient une cible illégale, l’équipement reste sur le champ de bataille détaché.

## Thème du sorcier : lancement de sorts

Si vous avez un sorcier dans votre groupe, vous pouvez être récompensé quand vous lancez certains sorts appréciés des sorciers : des éphémères, des rituels, et même d’autres sorciers.

Sorcier de glissement de roches  
{3}{R}  
Créature : humain et sorcier  
3/3  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère, de rituel ou de sorcier, le Sorcier de glissement de roches inflige 1 blessure à n’importe quelle cible.

* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies (le cas échéant). La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
* Un sort de sorcier est un sort qui a le type de créature sorcier. Les sorts sur le thème des sorciers (comme l'Amulette à relique) ne sont pas des sorts de sorcier.

## Retour de mot de capacité : toucheterre

Si vous avez un terrain dans votre groupe — bon, les terrains ne peuvent pas faire partie d’un groupe, mais vous pouvez tout à fait obtenir des bonus à chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle. Le mot de capacité de toucheterre met en valeur ces capacités pour vous. Un mot de capacité apparaît en italiques et n’a aucune signification de règle.

Fourmi pot-de-nectar du Kazandou  
{1}{G}  
Créature : insecte  
1/3  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

* Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pour n’importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu’à chaque fois qu’un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
* Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
* À chaque fois un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l’ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre.

## Retour de capacité mot-clé : kick

Le kick est un mot-clé déjà vu qui vous permet de payer un coût supplémentaire pour donner à un sort un peu plus de puissance.

Cendroclasme  
{1}{R}  
Éphémère  
Kick {R} *(Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)*  
Le Cendroclasme inflige 1 blessure à chaque créature. S’il a été kické, il inflige 2 blessures à chaque créature à la place.

Clerc à voile volante  
{W}  
Créature : kor et clerc  
1/1  
Kick {2}{W} *(Vous pouvez payer {2}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Vol  
Quand le Clerc à voile volante arrive sur le champ de bataille, s’il a été kické, engagez jusqu’à deux créatures ciblées.

* Le kick représente un coût supplémentaire optionnel que vous pouvez choisir de payer au moment où vous lancez le sort.   
  On dit d’un sort lancé en payant ce coût supplémentaire qu'il est « kické ».
* Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois un coût de kick.
* Si vous mettez un permanent avec une capacité de kick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.
* Si vous copiez un sort kické, la copie est également kickée. Si une carte ou un jeton arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.
* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Certains sorts d’éphémère ou de rituel requièrent des cibles alternatives ou supplémentaires s’ils sont kickés. Vous ignorez ces prérequis de cible si ces sorts ne sont pas kickés, et vous ne pouvez pas kicker ces sorts à moins que vous ne puissiez choisir les cibles appropriées. En revanche, vous pouvez kicker un sort de permanent même si vous ne serez pas mesure de choisir des cibles pour une capacité d’arrivée sur le champ de bataille de ce permanent une fois que le sort se résoudra.
* Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort kické se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Une capacité qui fait référence à une « capacité de kick » fait référence à une carte qui a un coût de kick (ou, sur certaines cartes d’autres extensions, un coût de multikick), pas à une carte qui a une capacité s’intéressant au kick.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *RENAISSANCE DE ZENDIKAR*

Akiri, pérégrine intrépide  
{1}{R}{W}  
Créature légendaire : kor et guerrier  
3/3  
À chaque fois que vous attaquez un joueur avec au moins une créature équipée, piochez une carte.  
{W} : Vous pouvez détacher un équipement d’une créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, engagez cette créature et elle acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La première capacité d’Akiri vous fait piocher une seule carte par joueur que vous attaquez avec une créature équipée, quel que soit le nombre de créatures équipées avec lesquelles vous l’attaquez après la première et quel que soit le nombre d’équipements attachés à cette créature après le premier.
* Les créatures équipées qui attaquent un planeswalker ne provoquent pas le déclenchement de la première capacité d'Akiri.
* L’équipement qui est détaché reste sur le champ de bataille.
* Vous choisissez quel équipement détacher au moment où la deuxième capacité d’Akiri se résout. Détacher un équipement d'une créature n'affecte pas les autres équipements attachés à cette créature. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous détachez cet équipement et celui où la créature devient engagée et acquiert l'indestructible.
* Si la créature est déjà engagée, elle acquiert seulement l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Ange de la Destinée  
{3}{W}{W}  
Créature : ange et clerc  
2/6  
Vol, double initiative  
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous gagnez chacun autant de points de vie.  
Au début de votre étape de fin, si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, chaque joueur que l’Ange de la Destinée a attaqué ce tour-ci perd la partie.

* Toutes les blessures de combat d’initiative sont attribuées en même temps, et, séparément, toutes les blessures de combat normales sont attribuées en même temps. Si l’une de ces quantités de blessures de combat suffit pour faire que le joueur qui subit les blessures perde la partie, la première capacité déclenchée de l’Ange de la Destinée vous fait gagner des points de vie, mais l’autre joueur a déjà perdu la partie et ne peut pas gagner de points de vie.
* Si une créature que vous contrôlez vous inflige des blessures de combat d'une manière quelconque (probablement parce que ses blessures de combat ont été redirigées), vous gagnez deux fois autant de points de vie en un seul événement de gain de points de vie.
* Si l’Ange de la Destinée quitte le champ de bataille avant votre étape de fin, sa dernière capacité ne se déclenche pas et ne fait pas perdre la partie à un joueur, même si l’Ange de la Destinée a attaqué ce joueur plus tôt.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité de l’Ange de la Destinée peut se déclencher tant que le total de points de vie de votre équipe est supérieur d’au moins 15 points au total de points de vie de départ de votre équipe.

Ange de la Légion  
{2}{W}{W}  
Créature : ange et guerrier  
4/3  
Vol  
Quand l’Ange de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte que vous possédez appelée Ange de la Légion depuis l’extérieur de la partie et la mettre dans votre main.

* Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.
* Dans une partie amicale, vous pouvez trouver un Ange de la Légion depuis l’extérieur de la partie même si votre deck contient déjà quatre exemplaires de l’Ange de la Légion. Dans un tournoi Construit, vous ne pouvez pas avoir plus de quatre exemplaires de l’Ange de la Légion entre votre deck et votre réserve.

Anti-cognition  
{1}{U}  
Éphémère  
Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, à la place contrecarrez ce sort, puis regard 2.

* Si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l’Anti-cognition ne peut quand même cibler qu’un seul sort de créature ou de planeswalker.
* L’Anti-cognition contrecarrera le sort et vous permettra d’appliquer regard 2 si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, pas seulement le contrôleur de ce sort.
* L’Anti-cognition peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Vous appliquez quand même regard 2 si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

Apparition du fort céleste  
{1}{W}{W}  
Créature : kor et esprit  
2/2  
Quand l’Apparition du fort céleste arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu’à un permanent non-jeton non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4.  
Quand l’Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant le coût converti de mana de la carte exilée.

* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si l’Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se résolve, la capacité exile quand même le permanent ciblé.
* S’il n’y a pas de carte exilée quand l’Apparition du fort céleste quitte le champ de bataille (probablement parce que sa première capacité ne s’est pas encore résolue), aucun joueur ne crée de jeton.
* Si la première capacité de l’Apparition du fort céleste a exilé plus d’une carte possédée par un seul joueur, ce joueur crée un jeton ayant une force et une endurance égales à la somme des coûts convertis de mana de ces cartes. Si la première capacité a exilé des cartes possédées par plus d’un joueur, chacun de ces joueurs crée un jeton avec une force et une endurance égales à la somme des coûts convertis de mana de toutes les cartes exilées par la première capacité.

Appel de l’aventure  
{1}{G}  
Rituel  
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Si vous n’avez pas mis de carte dans votre main de cette manière, piochez une carte.

* Si vous piochez une carte de cette manière, cette carte est la prochaine dans votre bibliothèque après avoir mis les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque au-dessous de votre bibliothèque.

Appel d’Éméria  
{4}{W}{W}{W}  
Rituel  
Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l’indestructible jusqu’à votre prochain tour.  
/////  
Éméria, fort céleste fracassé  
Terrain  
Au moment où Éméria, fort céleste fracassé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W}.

* L’Appel d’Éméria affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard n'acquièrent pas l’indestructible.

Arborimage moqueur  
{2}{G}  
Créature : elfe et sorcier  
2/3  
Kick {3} *(Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Quand l’Arborimage moqueur arrive sur le champ de bataille, s’il a été kické, toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.

* Si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer la créature ciblée pour une raison quelconque (par exemple parce qu’elle est engagée), elle ne bloque pas cette créature. S'il y a un coût associé au fait qu’une créature bloque la créature attaquante, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.

Archiprêtre d’Iona  
{W}  
Créature : humain et clerc  
\*/2  
La force de l’Archiprêtre d’Iona est égale au nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*  
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez un groupe complet, une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu’à la fin du tour.

* La capacité qui définit la force de l’Archiprêtre d’Iona fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* La dernière capacité ne se déclenche pas du tout si vous n’avez pas un groupe complet au moment où votre phase de combat commence. Elle ne donne pas +1/+1 ni le vol si vous n’avez pas un groupe complet au moment où elle se résout. Cependant, le nombre de créatures dans votre groupe peut changer entre ces deux moments.
* Une fois que la créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le vol, elle conserve ces bonus même si vous n'avez plus un groupe complet plus tard dans le tour.

Archonte d’Éméria  
{2}{W}  
Créature : archonte  
2/3  
Vol  
Aucun joueur ne peut lancer plus d’un sort par tour.  
Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

* L’Archonte d’Éméria regarde l’ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort, même si l’Archonte d’Éméria n’était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Notamment, vous ne pouvez pas lancer l’Archonte d’Éméria puis lancer un autre sort pendant le même tour.
* Si vous avez lancé un sort qui a été contrecarré, vous ne pouvez pas lancer un autre sort pendant le même tour.
* Si un effet indique qu’un terrain arrive engagé à moins qu’une condition ne soit remplie ou qu’un coût ne soit payé, ce terrain arrive engagé même si cette condition est remplie ou si ce coût est payé s’il est affecté par la deuxième capacité de l’Archonte d’Éméria.

Ashaya, âme de la nature  
{3}{G}{G}  
Créature légendaire : élémental  
\*/\*  
La force et l’endurance d’Ashaya, âme de la nature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.  
Les créatures non-jeton que vous contrôlez sont des terrains Forêt en plus de leurs autres types. *(Elles sont toujours affectées par le mal d’invocation.)*

* La capacité qui définit la force et l’endurance d’Ashaya fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Tant qu’Ashaya est sur le champ de bataille, elle est affectée par sa deuxième capacité et donc, prise en compte par sa première capacité.
* 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 Ashaya peuvent devenir mortelles si des terrains que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour.
* Vous ne pouvez pas jouer des cartes de créature comme des terrains ; vous devez quand même les lancer comme des sorts, et ces sorts arrivent sur le champ de bataille comme des terrains (en plus de leurs autres types).
* Un terrain qui est une forêt a la capacité de mana intrinsèque « {T} : Ajoutez {G}. »

Aspirante luminarque  
{1}{W}  
Créature : humain et clerc  
1/1  
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

* L’Aspirante luminarque peut être la cible de sa propre capacité.

Assaut allié  
{2}{W}  
Éphémère  
Jusqu’à deux créatures ciblées gagnent chacune +X/+X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où l’Assaut allié se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de créatures dans votre groupe change.

Attrape-insecte grotag  
{1}{R}  
Créature : gobelin et guerrier  
1/2  
Piétinement  
À chaque fois que l’Attrape-insecte grotag attaque, il gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Le bonus n’est déterminé qu’au moment où la capacité de l’Attrape-insecte grotag se résout. Une fois que c’est le cas, la taille du bonus ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de créatures dans votre groupe change.

Avant-garde de Goma Fada  
{1}{R}  
Créature : humain et guerrier  
2/2  
À chaque fois que l’Avant-garde de Goma Fada attaque, une créature ciblée qu’un adversaire contrôle de force inférieure ou égale au nombre de guerriers que vous contrôlez ne peut pas bloquer ce tour-ci.

* La force de la créature ciblée et le nombre de guerriers que vous contrôlez ne sont vérifiés qu’au moment où la capacité de l’Avant-garde de Goma Fada est mise sur la pile et où cette capacité se résout. Si la force de la créature devient plus élevée après que la capacité s’est résolue, elle ne peut quand même pas bloquer.
* La créature ciblée est empêchée de bloquer quoi que ce soit, pas seulement l’Avant-garde de Goma Fada.

Aventurier vétéran  
{5}{G}  
Créature : humain  
5/5  
L’Aventurier vétéran est aussi un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe.  
Vigilance

* La capacité qui ajoute des types de créature à l’Aventurier vétéran s’applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Baloth plaqueroc  
{5}{G}{G}  
Créature : bête  
6/6  
Kick {2}{G}  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Défense talismanique, célérité  
Si le Baloth plaqueroc a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

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

Barrage grésillant  
{1}{R}  
Éphémère  
Le Barrage grésillant inflige 4 blessures à une créature ciblée qui a bloqué ce tour-ci.

* Le Barrage grésillant peut cibler une créature qui bloque actuellement ou qui a bloqué plus tôt dans le tour et ne bloque plus.
* Détruire une créature bloqueuse ne fait pas que la créature qu'elle bloquait devienne non-bloquée.

Batailleur lamefeu  
{R}  
Créature : gobelin et guerrier  
1/1  
Tant que le Batailleur lamefeu est équipé, il a la célérité.  
Quand le Batailleur lamefeu meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n’importe quelle cible.

* L’existence du Batailleur lamefeu au moment où il a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force. Si sa force était négative ou 0, sa capacité n’a aucun effet.

Bête de somme de pierre  
{2}  
Créature-artefact : bête  
2/1  
La Bête de somme de pierre est aussi un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.  
{2} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

* La capacité qui ajoute des types de créature à la Bête de somme de pierre s’applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Camp de base  
Terrain  
Le Camp de base arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de clerc, de gredin, de guerrier ou de sorcier ou pour activer une capacité d’un clerc, d’un gredin, d’un guerrier ou d’un sorcier.

* Le mana généré par la dernière capacité du Camp de base ne peut pas être dépensé pour activer des capacités de cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille ou pour payer un coût d’une capacité déclenchée qui se résout.

Canaliseuse magmatique  
{1}{R}  
Créature : humain et sorcier  
1/3  
Tant qu’il y a au moins quatre cartes d’éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, la Canaliseuse magmatique gagne +3/+1.  
{T}, défaussez-vous d’une carte : Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis choisissez l’une d’entre elles. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

* La Canaliseuse magmatique gagne seulement +3/+1 de sa première capacité, quel que soit le nombre de cartes d’éphémère et de rituel dans votre cimetière après la quatrième.
* Vous choisissez la carte que vous serez autorisé à jouer ce tour-ci pendant la résolution de la capacité de la Canaliseuse magmatique, mais vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte quand vous la jouez. 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 que vous avez choisie, elle reste en exil. La carte que vous n’avez pas choisie reste en exil que vous jouiez la carte choisie ou non.

Capitaine d’Éméria  
{3}{W}  
Créature : ange et guerrier  
1/1  
Vol, vigilance  
Quand la Capitaine d’Éméria arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Comme la Capitaine d’Éméria reçoit ses marqueurs +1/+1 d’une capacité déclenchée et pas d’un effet de remplacement, les joueurs peuvent agir pendant que cette capacité déclenchée est sur la pile et que l’endurance de la Capitaine d’Éméria est seulement de 1.

Cavalier de Kabira  
{3}{W}  
Créature : humain et guerrier  
3/3  
Quand le Cavalier de Kabira arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Le bonus n’est déterminé qu’au moment où la capacité du Cavalier de Kabira se résout. Une fois que c’est le cas, la taille du bonus ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de créatures dans votre groupe change.

Champion d’expédition  
{2}{R}  
Créature : humain et guerrier  
2/3  
Le Champion d’expédition gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un autre guerrier.

* Le Champion d’expédition gagne seulement +2/+0, quel que soit le nombre d’autres guerriers que vous contrôlez après le premier.

Charix, l’île enragée  
{2}{U}{U}  
Créature légendaire : léviathan et crabe  
0/17  
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Charix, l’île enragée coûtent {2} de plus à lancer.  
{3} : Charix gagne +X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre d’îles que vous contrôlez.

* 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 (comme celle de Charix), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Un sort d’un adversaire qui cible Charix plus d’une fois coûte seulement {2} de plus à lancer.
* À chaque fois que vous activez la dernière capacité de Charix, la valeur de X pour cette occurrence de la capacité n’est déterminée qu’au moment où cette capacité se résout. Une fois que c’est le cas, la taille du changement de force et d’endurance pour cette occurrence de la capacité ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre d’îles que vous contrôlez change.

Charognard faucon de nuit  
{1}{B}{B}  
Créature : vampire et gredin  
1+\*/3  
Vol, contact mortel, lien de vie  
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires. *(Les cartes des cimetières n’ont que les caractéristiques de leur recto.)*

* La capacité qui définit la force du Charognard faucon de nuit s’applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Le Charognard faucon de nuit compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans les cimetières de vos adversaires est une carte de créature-artefact, le Charognard faucon de nuit sera 3/3. Si les seules cartes de ces cimetières sont dix cartes d'artefact et dix cartes de créature, le Charognard faucon de nuit sera quand même 3/3.
* Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière comprennent les artefacts, les créatures, les enchantements, les éphémères, les terrains, les planeswalkers et les rituels. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; vampire et gredin sont des sous-types, pas des types de carte.

Chroniqueur de Casque de corail  
{2}{U}  
Créature : ondin et sorcier  
2/2  
À chaque fois que vous lancez un sort kické, piochez une carte, puis défaussez-vous d’une carte.  
Quand le Chroniqueur de Casque de corail arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte avec une capacité de kick parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la première capacité du Chroniqueur de Casque de corail se résout. Aucun joueur ne peut agir entre ces événements, et rien ne peut se passer.

Clerc au manteau vernal  
{4}{G}  
Créature : elfe et clerc  
2/3  
La Clerc au manteau vernal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.

* Si un effet vous permet de dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer la Clerc au manteau vernal, vous ne prenez en compte que le mana véritablement dépensé pour déterminer le nombre de marqueurs qu'elle reçoit.
* Le mana incolore ne donne pas à la Clerc au manteau vernal un autre marqueur +1/+1. « Incolore » n’est pas une couleur.
* Si la Clerc au manteau vernal arrive sur le champ de bataille sans être lancée, elle ne reçoit pas de marqueurs +1/+1.
* Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie de la Clerc au manteau vernal, tenez compte des couleurs de mana qui ont été dépensées pour lancer cette créature pour déterminer le nombre de marqueurs +1/+1 avec lequel elle arrive sur le champ de bataille.

Clerc cryopélagique  
{1}{U}  
Créature : ondin et clerc  
1/3  
À chaque fois que le Clerc cryopélagique bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

* La créature bloquée ne se dégage pas même si le Clerc cryopélagique quitte le champ de bataille avant le prochain entretien du contrôleur de cette créature.
* Si la créature bloquée est dégagée (probablement parce qu'elle a la vigilance), la capacité ne l’engage pas.

Cobra de lotus  
{1}{G}  
Créature : serpent  
2/1  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

* La capacité du Cobra de lotus utilise la pile et les joueurs peuvent y répondre. Ce n'est pas une capacité de mana car l'événement qui provoque son déclenchement n'est pas une capacité de mana.

Colonie de scalaires  
{2}{G}  
Créature : insecte  
1/1  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de scalaires à la place.

* La copie jeton a la capacité de la Colonie de scalaires. Elle peut aussi créer des copies d’elle-même.
* La copie jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur la Colonie de scalaires, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force de la Colonie de scalaires, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi et suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement une Colonie de scalaires, mais si des effets de copie ont affecté la Colonie de scalaires originale, le jeton en tient compte.
* Si la Colonie de scalaires quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie de la Colonie de scalaires, en utilisant les valeurs copiables de la Colonie de scalaires au moment où elle a quitté le champ de bataille.

Commandant d’escouade  
{3}{W}  
Créature : kor et guerrier  
3/3  
Quand le Commandant d’escouade arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Guerrier pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*  
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez un groupe complet, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l’indestructible jusqu’à la fin du tour.

* La dernière capacité du Commandant d'escouade n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0 ni n'acquièrent l’indestructible.
* Une fois que la dernière capacité du Commandant d'escouade s’est résolue, les créatures affectées ne perdent pas +1/+0 ou l’indestructible si vous n’avez plus un groupe complet.

Constricteur d’Hagra  
{2}{B}  
Créature : serpent  
0/0  
Le Constricteur d’Hagra arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.  
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la menace. *(Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)*

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

Construction myriadaire  
{4}  
Créature-artefact : construction  
4/4  
Kick {3}  
Si la Construction myriadaire a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque terrain non-base que vos adversaires contrôlent.  
Quand la Construction myriadaire devient la cible d’un sort, sacrifiez-la et créez un nombre de jetons de créature-artefact 1/1 incolore Construction égal à sa force.

* Une capacité qui se déclenche quand un permanent devient la cible d’un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si vous ne sacrifiez pas la Construction myriadaire au moment où sa dernière capacité se résout (probablement parce que sa capacité s'est déclenchée plus d'une fois et que vous l'avez déjà sacrifiée), vous créez quand même des jetons Construction. Le nombre de jetons que vous créez est déterminé par la force de la Construction myriadaire au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
* Si un sort cible la Construction myriadaire plus d'une fois, sa dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

Contre-courant émergent  
{2}{U}  
Créature : élémental  
0/5  
À chaque fois que vous lancez un sort kické, le Contre-courant émergent a une force et une endurance de base de 5/5 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité du Contre-courant émergent remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance du Contre-courant émergent sans l’établir à une valeur spécifique s’appliquent à sa nouvelle force et sa nouvelle endurance de base 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.

Coureur de nuit grotag  
{2}{R}  
Créature : gobelin et gredin  
2/3  
À chaque fois que le Coureur de nuit grotag inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

* 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.

Cycle alimentaire de Pelakka  
{2}{B}  
Rituel  
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.  
/////  
Cavernes de Pelakka  
Terrain  
Les Cavernes de Pelakka arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {B}.

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

Déferlement de Vastebois  
{3}{G}  
Rituel  
Kick {4} *(Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu’à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque. Si ce sort a été kické, mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

* Si des capacités se déclenchent quand les terrains sont mis sur le champ de bataille et que le Déferlement de Vastebois a été kické, ces capacités ne se résolvent pas avant que vous n’ayez mis deux marqueurs +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez.

Devineresse d’expédition  
{3}{U}  
Créature : ondin et sorcier  
3/2  
Vol  
Tant que vous contrôlez un autre sorcier, la Devineresse d’expédition a « Quand cette créature meurt, piochez une carte. »

* La Devineresse d’expédition n’a qu’une seule occurrence de sa capacité déclenchée, quel que soit le nombre d’autres sorciers que vous contrôlez après le premier.
* Si la Devineresse d’expédition meurt en même temps que chaque autre sorcier que vous contrôlez quitte le champ de bataille, sa capacité se déclenche. Par exemple, si les seules créatures que vous contrôlez sont deux Devineresses d’expédition et que les deux meurent en même temps, leurs capacités se déclenchent chacune.

Disciple du démon  
{2}{B}  
Créature : humain et clerc  
3/1  
Quand le Disciple du démon arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker.

* Au moment où la capacité déclenchée se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures et/ou planeswalkers choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.
* Le Disciple du démon peut être la créature sacrifiée pour sa propre capacité.

Domination de l’ataraxmage  
{X}{U}{U}{U}  
Rituel  
Ce sort coûte {3} de moins à lancer s’il cible une créature dont le contrôleur a au moins huit cartes dans son cimetière.  
Acquérez le contrôle d’une créature ciblée avec un coût converti de mana de X.

* Pour lancer la Domination de l’ataraxmage, choisissez une valeur de X, choisissez une créature avec le coût converti de mana approprié, puis déterminez le coût du sort, en soustrayant {3} le cas échéant. Cela ne peut pas réduire {U}{U}{U} dans le coût du sort. Par exemple, si vous souhaitez cibler une créature avec un coût converti de mana de 2 dont le contrôleur a huit cartes dans son cimetière, vous payez {U}{U}{U}.
* Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Une fois que la Domination de l’ataraxmage se résout, l'effet de contrôle dure jusqu'à ce que la créature quitte le champ de bataille ou que vous perdiez la partie. Il n'expire pas à la fin du tour.

Drain d’esprit  
{2}{B}  
Rituel  
Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes, meule une carte, et perd 1 point de vie. Vous gagnez 1 point de vie. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Si l’adversaire ciblé ne peut se défausser que d’une carte ou ne peut se défausser d’aucune carte, il meule quand même une carte et perd 1 point de vie, et vous gagnez 1 point de vie.

Drana, la dernière chef de sang  
{3}{B}{B}  
Créature légendaire : vampire et clerc  
4/4  
Vol  
À chaque fois que Drana, la dernière chef de sang attaque, le joueur défenseur choisit une carte de créature non-légendaire dans votre cimetière. Vous renvoyez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. La créature est un vampire en plus de ses autres types.

* Si Drana attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
* Le joueur défenseur choisit une carte et vous la mettez sur le champ de bataille pendant que la capacité de Drana se résout. Aucun joueur ne peut agir entre ces événements.
* Comme tous les attaquants sont déclarés en même temps, la créature renvoyée ne peut pas attaquer pendant le combat auquel elle est renvoyée, même si elle a la célérité.
* La créature renvoyée reste un vampire en plus de ses autres types même après que Drana quitte le champ de bataille.

Duelliste de Zulaport  
{U}  
Créature : humain et gredin  
1/1  
Flash  
Quand la Duelliste de Zulaport arrive sur le champ de bataille, jusqu’à une créature ciblée gagne -2/-0 jusqu’à la fin du tour. Son contrôleur meule deux cartes. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de la Duelliste de Zulaport essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne meule deux cartes.

Électromancienne ardente  
{2}{R}  
Créature : humain et sorcier  
3/2  
Quand l’Électromancienne ardente arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R} pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* La capacité de l'Électromancienne ardente utilise la pile et les joueurs peuvent y répondre. Ce n'est pas une capacité de mana car l'événement qui provoque son déclenchement n'est pas une capacité de mana.

Élémental de feu de brousse  
{R}{G}  
Créature : élémental  
1/1  
Célérité  
L’Élémental de feu de brousse ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l’Élémental de feu de brousse gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour.

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

Embuscade de Khalni  
{2}{G}  
Éphémère  
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.)*  
/////  
Territoire de Khalni  
Terrain  
Le Territoire de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.

* Si une des cibles est illégale au moment où l’Embuscade de Khalni se résout, aucune des créatures n'infligera ni ne subira de blessures.

Emprise glaciaire  
{2}{U}  
Éphémère  
Engagez une créature ciblée. Son contrôleur meule deux cartes. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*  
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l’Emprise glaciaire essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne meule ni ne pioche de cartes, et la créature ne sera pas empêchée de se dégager. Si la cible est légale mais que l’Emprise glaciaire ne l’engage pas (probablement parce qu’elle est déjà engagée), le reste des effets de l’Emprise glaciaire a toujours lieu : cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, ce joueur meule deux cartes, et vous piochez une carte.

Énigme déroutante  
{1}{U}  
Enchantement  
Quand l’Énigme déroutante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d’un adversaire, si ce joueur avait fait arriver un autre terrain sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, il renvoie un terrain qu’il contrôle dans la main de son propriétaire.

* Le joueur peut renvoyer n’importe quel terrain qu’il contrôle dans la main de son propriétaire, pas seulement un de ceux qui sont arrivés ce tour-ci.
* Si un adversaire n’a fait arriver aucun terrain sous son contrôle puis qu’il fait arriver au moins deux terrains en même temps, la deuxième capacité de l’Énigme déroutante se déclenche pour chacun de ces terrains.

En plein Roulis  
{1}{U}  
Éphémère  
Kick {1}{U} *(Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

* Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où En plein Roulis essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte s’il a été kické.

Entrave de Nahiri  
{1}{W}{W}  
Enchantement : aura  
Enchanter : créature ou planeswalker  
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur texte de rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées.
* Aucune capacité du permanent enchanté ne peut être activée, y compris les capacités de mana.
* Un planeswalker enchanté de cette manière peut être attaqué.

Escogriffe de l’essaim  
{G}  
Créature : fongus et bête  
0/0  
L’Escogriffe de l’essaim arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.  
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d’un sort qu’un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.  
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l’Escogriffe de l’essaim.

* Une capacité qui se déclenche quand une créature devient la cible d’un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
* Si une créature sans marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d’un sort qu’un adversaire contrôle, mettre un marqueur +1/+1 sur elle après ne provoque pas le déclenchement de la capacité du milieu de l’Escogriffe de l’essaim.
* Si un sort cible plus d’une fois une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle, la capacité de l'Escogriffe de l’essaim ne se déclenche qu'une seule fois.
* Vous ne créez qu’un seul jeton Insecte, quel que soit le nombre de marqueurs +1/+1 que la créature ciblée a sur elle.

Éveil d’Agadeem  
{X}{B}{B}{B}  
Rituel  
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n’importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.  
/////  
Agadeem, la crypte inférieure  
Terrain  
Au moment où Agadeem, la crypte inférieure arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {B}.

* Par exemple, si X est égal à 3, vous pouvez cibler jusqu’à quatre cartes de créature : une ayant un coût converti de mana de 3, une ayant un coût converti de mana de 2, une ayant un coût converti de mana de 1 et une ayant un coût converti de mana de 0.
* Si X est 0 pour l'Éveil d’Agadeem, vous pouvez cibler une carte de créature ayant un coût converti de mana de 0.
* Si une carte dans le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0 pour cette carte.

Éveil de Valakut  
{2}{R}  
Éphémère  
Mettez n’importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.  
/////  
Forgepierre de Valakut  
Terrain  
La Forgepierre de Valakut arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {R}.

* Vous choisissez combien de cartes mettre au-dessous de votre bibliothèque au moment où l’Éveil de Valakut se résout.
* Si vous mettez zéro carte au-dessous de votre bibliothèque, vous piochez une carte.

Experte de la clairvoyance  
{2}{W}  
Créature : kor et sorcier  
3/3  
Quand l’Experte de la clairvoyance arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé et vous piochez chacun une carte.

* Si la capacité de l'Experte de la clairvoyance ne peut pas légalement cibler un adversaire, ou si la cible de la capacité devient illégale pendant que la capacité est sur la pile, vous ne piochez pas de carte.

Experte en acquisitions  
{1}{B}  
Créature : humain et gredin  
1/2  
Quand l’Experte en acquisitions arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de créatures dans votre groupe. Vous choisissez une de ces cartes. Ce joueur se défausse de cette carte. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* S’il n’y a pas de créature dans votre groupe au moment où la capacité de l’Experte en acquisitions se résout, l’adversaire ciblé ne révèle aucune carte et vous ne choisissez aucune carte.

Exploration de Valakut  
{2}{R}  
Enchantement  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte tant qu’elle reste exilée.  
Au début de votre étape de fin, s’il y a des cartes exilées par l’Exploration de Valakut, mettez-les dans le cimetière de leur propriétaire, puis l’Exploration de Valakut inflige autant de blessures à chaque adversaire.

* 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 jouez une carte de cette manière, elle quitte l’exil et devient un nouvel objet. Si elle est renvoyée en exil plus tard dans le tour, vous ne pouvez pas la rejouer.
* Si vous jouez la carte en réponse à la capacité déclenchée d’étape de fin, cette carte ne sera pas mise dans votre cimetière et ne sera pas comptée pour déterminer la quantité de blessures à infliger.
* Si l’Exploration de Valakut quitte le champ de bataille, les cartes qu’elle a exilées restent en exil et ne peuvent pas être jouées. La capacité déclenchée d'étape de fin ne se déclenche pas, et les cartes ne sont pas mises dans le cimetière de leur propriétaire.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité déclenchée d’étape de fin fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse pour chaque carte mise dans le cimetière de son propriétaire.

Faim de l’oubli  
{1}{B}  
Éphémère  
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l’indestructible jusqu’à la fin du tour. Piochez une carte si cette créature a un marqueur +1/+1 sur elle. *(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)*

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Faim de l’oubli essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte si la cible a ou avait un marqueur +1/+1 sur elle.

Familier de l’ataraxmage  
{1}{G}{U}  
Créature : bête  
2/4  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.  
À chaque fois que vous lancez un sort kické, vous gagnez 2 points de vie.

* La dernière capacité du Familier de l’ataraxmage se déclenche quand vous lancez un sort kické même si vous n'avez pas dépensé de mana de sa première capacité pour lancer ce sort.

Félin d’ombre du fort céleste  
{3}{B}  
Créature : chat et horreur  
3/3  
{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Félin d’ombre du fort céleste.  
À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, piochez une carte.

* Si le Félin d’ombre du fort céleste a un marqueur +1/+1 sur lui et meurt, sa dernière capacité se déclenche.
* Si le Félin d’ombre du fort céleste meurt en même temps qu'une autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle, sa dernière capacité se déclenche pour cette créature.
* Vous ne piochez qu'une seule carte à chaque fois que la dernière capacité du Félin d’ombre du fort céleste se résout, quel que soit le nombre de marqueurs +1/+1 que la créature avait sur elle.
* Si une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt parce qu’elle a reçu trop de marqueurs -1/-1, elle meurt en même temps que les marqueurs sont retirés et la dernière capacité du Félin d’ombre du fort céleste se déclenche.

Festin de Zof  
{4}{B}{B}  
Rituel  
Chaque adversaire perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.  
/////  
Marécage sanguinolent de Zof  
Terrain  
Le Marécage sanguinolent de Zof arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {B}.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Festin de Zof fait perdre 8 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 4 points de vie.

Fiole à relique  
{3}  
Artefact  
{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.  
Tant que vous contrôlez un clerc, la Fiole à relique a « À chaque fois qu’une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. »

* Une fois que la capacité de la Fiole à relique s’est déclenchée, cette capacité se résout même si vous ne contrôlez plus de clerc.
* Si vous sacrifiez le seul clerc que vous contrôlez pour activer la première capacité de la Fiole à relique, la capacité déclenchée qu'elle se donne à elle-même se déclenche.
* Si la Fiole à relique quitte le champ de bataille en même temps que chaque clerc que vous contrôlez, la capacité déclenchée se déclenche pour toutes les créatures qui meurent en même temps (en incluant probablement ces clercs).
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Fiole à relique fait perdre 2 points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.

Fléau des forts célestes  
{1}{B}  
Créature : démon  
\*/\*  
Kick {4}{B}  
Quand vous lancez ce sort, s’il a été kické, chaque joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l’unité supérieure.  
La force et l’endurance du Fléau des forts célestes sont chacune égales à 20 moins le total de points de vie le plus élevé parmi les joueurs.

* La capacité qui définit la force et l'endurance du Fléau des forts célestes fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Si le total de points de vie le plus élevé parmi les joueurs est supérieur à 20, le Fléau des forts célestes a une force et une endurance négatives égales à la différence.
* 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. Notamment, l’endurance du Fléau des forts célestes peut changer d'inférieure à 0 à supérieure à 0 du fait de sa capacité déclenchée avant sa résolution et son arrivée sur le champ de bataille.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, le Fléau des forts célestes fait perdre à chaque équipe deux fois la moitié de ses points de vie, arrondie à l’unité supérieure, ce qui équivaut à leur total de points de vie, ou, s’il est impair, ce nombre de points de vie plus 1. Cela fait que la partie se termine par un match nul.

Fléau lithoforme  
{1}{B}  
Enchantement : aura  
Enchanter : terrain  
Quand le Fléau lithoforme arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
Le terrain enchanté perd tous ses types de terrain et ses capacités et a « {T} : Ajoutez {C} » et « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

* Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où le Fléau lithoforme essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n’arrive pas sur le champ de bataille, donc vous ne piochez pas de carte.
* Le terrain enchanté garde ses autres types de carte (comme artefact) et ses super-types (comme de base ou légendaire) quand il perd ses types de terrain.

Fracassement d’âme  
{2}{B}  
Éphémère  
Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu’il contrôle.

* Au moment où le Fracassement d’âme se résout, d’abord, l’adversaire dont c’est le tour (ou le prochain adversaire dans l’ordre du tour si c’est votre tour) choisit une créature ou un planeswalker qu’il contrôle avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers de ce joueur, puis chaque autre adversaire dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Tous les permanents choisis sont ensuite sacrifiés en même temps.

Frappe subtile  
{1}{B}  
Éphémère  
Choisissez l’un ou les deux —  
• Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu’à la fin du tour.  
• Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

* Si vous choisissez les deux modes et qu’une cible devient illégale avant que la Frappe subtile ne se résolve, l’autre cible est affectée selon le cas approprié.

Fureur de Kazuul  
{2}{R}  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
La Fureur de Kazuul inflige à n’importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée.  
/////  
Falaises de Kazuul  
Terrain  
Les Falaises de Kazuul arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {R}.

* L’existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
* Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer la Fureur de Kazuul ; vous ne pouvez pas la lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
* Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter d’intervenir sur les créatures que vous avez sacrifiées pour vous empêcher de lancer ce sort.

Gardien vert ancien  
{4}{G}{G}  
Créature : élémental  
5/7  
Portée  
Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.  
Si l’arrivée sur le champ de bataille d’un terrain provoque le déclenchement d’une capacité déclenchée d’un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

* Le Gardien vert ancien ne modifie pas le moment où vous pouvez jouer ces terrains. Vous ne pouvez toujours jouer qu’un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
* Le Gardien vert ancien ne vous permet pas d’activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.
* Le Gardien vert ancien vous permet de jouer de jouer une face terrain d’une carte modale recto-verso, mais pas une face non-terrain.
* La troisième capacité du Gardien vert ancien affecte les propres capacités déclenchées d’arrivée sur le champ de bataille d’un terrain, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, comme les capacités de toucheterre. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
* Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la troisième capacité du Gardien vert ancien. Cela inclut les capacités qui s’appliquent « au moment où [ce terrain] arrive sur le champ de bataille » et les capacités qui indiquent que le terrain arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs.
* L’effet du Gardien vert ancien ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
* L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « terrains ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle » se déclenche deux fois si le terrain qui arrive est aussi une créature.
* Une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain ne se déclenche pas une fois supplémentaire.
* Vérifiez chaque permanent tel qu'il existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si vous contrôlez Ashaya, âme de la nature, une créature non-jeton qui arrive sur le champ de bataille provoquera un déclenchement supplémentaire de toutes les capacités appropriées.
* Si vous contrôlez deux Gardiens verts anciens, un terrain qui arrive sur le champ de bataille provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Gardien vert ancien provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
* Si un terrain qui arrive sur le champ de bataille en même temps que le Gardien vert ancien (y compris le Gardien vert ancien lui-même si un effet fait que c’est un terrain) provoque le déclenchement d’une capacité déclenchée d’un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Gerboise des canyons  
{2}{W}  
Créature : souris  
1/2  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu’à la fin du tour.

* La capacité de la Gerboise des canyons n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.

Golem à relique  
{3}  
Créature-artefact : golem  
6/6  
Le Golem à relique ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu’un adversaire n’ait au moins huit cartes dans son cimetière.  
{2}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Une fois que le Golem à relique a attaqué, faire que sa première capacité s’applique en retirant des cartes des cimetières ne fera pas que le Golem à relique soit retiré du combat.
* De même, une fois que le Golem à relique a bloqué une créature attaquante, faire que sa première capacité s’applique ne fera pas que cette créature attaquante devienne non bloquée ou que le Golem à relique soit retiré du combat.

Grakgueule, dévastateur du fort céleste  
{1}{B}{G}  
Créature légendaire : hydre et horreur  
0/0  
Grakgueule, dévastateur du fort céleste arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle avait un marqueur +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur Grakgueule.  
Quand Grakgueule meurt, créez un jeton de créature X/X noire et verte Hydre, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Grakgueule.

* La deuxième capacité de Grakgueule met un seul marqueur +1/+1 sur lui, quel que soit le nombre de marqueurs que la créature mourante avait.
* Si une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt après avoir reçu trop de marqueurs -1/-1, elle meurt en même temps que les marqueurs sont retirés et la deuxième capacité de Grakgueule se déclenche. De même, si Grakgueule meurt après avoir reçu trop de marqueurs -1/-1, utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 qu’il avait sur lui avant de recevoir les marqueurs -1/-1 pour déterminer la valeur de X.

Gravir le sommet  
{2}{G}  
Rituel  
Ciblez jusqu’à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.  
Piochez une carte.

* Si vous choisissez une créature ciblée et que c’est une cible illégale au moment où Gravir le sommet essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie, vous ne piochez pas de carte et vous ne jouez pas un terrain supplémentaire.
* La permission de jouer des terrains est cumulative avec d’autres effets qui vous autorisent à jouer des terrains supplémentaires, comme celui du Lithoformage de Nahiri.
* Vous ne jouez pas un terrain au moment où Gravir le sommet se résout ; Gravir le sommet se résout d'abord entièrement et vous piochez une carte, qui peut être le terrain que vous jouerez plus tard. Si ce n'est pas votre tour, vous ne pourrez pas jouer un terrain du tout ce tour-ci.

Guérisseuse accompagnée  
{3}{W}  
Créature : kor et clerc  
2/3  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat.  
{2}{W} : Un autre clerc ciblé acquiert le lien de vie jusqu’à la fin du tour.

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

Guide furtif  
{R}  
Créature : gobelin et gredin  
1/1  
{2}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

* Si la force de la créature ciblée est supérieure à 2 au moment où la capacité du Guide furtif essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe au-dessus de 2 après la résolution de la capacité à la place, elle ne pourra quand même pas être bloquée pendant ce tour.
* Une fois qu’une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, la capacité du Guide furtif ne fait pas qu’elle devienne non-bloquée.

Impact de Fracassecrâne  
{X}{R}{R}  
Rituel  
L’Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu’à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l’Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.  
/////  
Fracassecrâne, le col des Marteaux  
Terrain  
Au moment où Fracassecrâne, le col des Marteaux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {R}.

* Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez l’Impact de Fracassecrâne, et pas quand il se résout. Si vous choisissez deux cibles, chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.
* Si X est supérieur ou égal à 6, vous répartissez deux fois X blessures ; vous n’attribuez pas X blessures puis doublez ces blessures.
* Si une des cibles devient illégale pour l’Impact de Fracassecrâne, le partage d'origine des blessures s'applique quand même à la cible toujours légale, mais les blessures qui auraient été infligées à la cible illégale ne sont pas infligées.

Incendie purificateur  
{1}{R}  
Rituel  
Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.  
Piochez une carte.

* Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où l’Incendie purificateur essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche de carte de terrain de base et vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), son contrôleur cherche une carte de terrain de base et vous piochez une carte.

Infiltrateur agile  
{3}{U}  
Créature : ondin et gredin  
2/3  
Engagez un autre gredin dégagé que vous contrôlez : L’Infiltrateur agile ne peut pas être bloqué ce tour-ci.  
À chaque fois que l’Infiltrateur agile inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

* Vous pouvez engager n'importe quel autre gredin dégagé que vous contrôlez, y compris un gredin que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la première capacité de l’Infiltrateur agile.
* Une fois qu’une créature a bloqué l’Infiltrateur agile, activer sa première capacité ne fait pas qu’il devienne non-bloqué et ne retire pas cette créature bloqueuse du combat.

Inscription d’abondance  
{1}{G}  
Éphémère  
Kick {2}{G}  
Choisissez l’un. Si ce sort a été kické, choisissez n’importe quel nombre à la place.  
• Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.  
• Un joueur ciblé gagne X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures qu’il contrôle.  
• Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

* Si vous kickez l’Inscription d’abondance, vous ne pouvez pas choisir un même mode plus d'une fois.
* Si plus d’un mode est choisi, effectuez-les dans l’ordre écrit. Cependant, rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d’agir. Les capacités qui se déclenchent sont mises sur la pile après la résolution du sort.
* Si des cibles deviennent illégales, les autres cibles seront toujours affectées selon le cas approprié.
* Si le deuxième mode est choisi et que chaque créature que le joueur ciblé contrôle a une force négative, ce joueur ne gagne ni ne perd de points de vie.
* Si une des créatures ciblées est une cible illégale au moment où l’Inscription d’abondance se résout en ayant choisi le dernier mode, aucune créature n’infligera ni ne subira de blessures.

Inscription de perspicacité  
{3}{U}  
Rituel  
Kick {2}{U}{U}  
Choisissez l’un. Si ce sort a été kické, choisissez n’importe quel nombre à la place.  
• Renvoyez jusqu’à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.  
• Regard 2, puis piochez deux cartes.  
• Un joueur ciblé crée un jeton de créature X/X bleue Illusion, X étant le nombre de cartes dans sa main.

* Si vous kickez l’Inscription de perspicacité, vous ne pouvez pas choisir un même mode plus d'une fois.
* Si plus d’un mode est choisi, effectuez-les dans l’ordre écrit. Cependant, rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d’agir. Les capacités qui se déclenchent sont mises sur la pile après la résolution du sort.
* Si des cibles deviennent illégales, les autres cibles seront toujours affectées selon le cas approprié. Si des cibles sont choisies et que toutes les cibles deviennent illégales, l’Inscription de perspicacité ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 2 et vous ne piochez pas deux cartes si le mode du milieu a été choisi.
* La valeur de X n’est déterminée qu’au moment où vous effectuez le troisième mode pendant que l’Inscription de perspicacité se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus, même si le nombre de cartes dans la main du joueur change.

Inscription de ruine  
{2}{B}  
Rituel  
Kick {2}{B}{B}  
Choisissez l’un. Si ce sort a été kické, choisissez n’importe quel nombre à la place.  
• Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.  
• Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2.  
• Détruisez une créature ciblée dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

* Si vous kickez l’Inscription de ruine, vous ne pouvez pas choisir un même mode plus d'une fois.
* Si plus d’un mode est choisi, effectuez-les dans l’ordre écrit. Cependant, rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d’agir. Les capacités qui se déclenchent sont mises sur la pile après la résolution du sort.
* Si des cibles deviennent illégales, les autres cibles seront toujours affectées selon le cas approprié.
* Si une carte dans le cimetière d’un joueur ou une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Comme les cibles sont choisies au moment où vous lancez un sort, vous ne pouvez pas faire que l'Inscription de ruine renvoie une carte de créature puis détruise cette créature.

Intimidateur kargan  
{1}{R}  
Créature : humain et guerrier  
3/1  
Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.  
{1} : Choisissez l’un qui n’a pas été choisi ce tour-ci —  
• L’Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu’à la fin du tour.  
• Une créature ciblée devient un couard jusqu’à la fin du tour.  
• Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu’à la fin du tour.

* Une fois qu’une créature a bloqué un guerrier, faire que cette créature devienne un couard ne la retire pas du combat et ne fait pas que le guerrier devienne non-bloqué.
* Si vous contrôlez au moins deux Intimidateurs kargans, notez quels modes ont été choisis à chaque tour pour la capacité de chacun d’eux séparément.

Jace, mage du miroir  
{1}{U}{U}  
Planeswalker légendaire : Jace  
4  
Kick {2}  
Quand Jace, mage du miroir arrive sur le champ de bataille, si Jace a été kické, créez un jeton qui est une copie de Jace, mage du miroir, excepté qu’il n’est pas légendaire et que sa loyauté de départ est 1.  
+1: Regard 2.  
0: Piochez une carte et révélez-la. Retirez un nombre de marqueurs « loyauté » égal au coût converti de mana de cette carte à Jace, mage du miroir.

* Le jeton de la capacité déclenchée de Jace copie exactement ce qui est imprimé sur Jace, et rien d’autre. Il ne copie pas la quantité de marqueurs qui sont sur lui, ou n’importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa couleur, ses types, et ainsi de suite. Il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté ». Vous pouvez activer une capacité de loyauté de chacun des Jace ce tour-ci.
* Le jeton créé par la capacité déclenchée de Jace n’a pas le super-type légendaire et a une loyauté de départ de 1 à la place de 4. Si un autre objet devient une copie du jeton, cette copie n’est pas non plus légendaire et a une loyauté de départ de 1.
* Vous pouvez contrôler un Jace, mage du miroir légendaire en plus de n’importe quel nombre de copies de Jace, mage du miroir non légendaires.
* Pendant la résolution de la dernière capacité de Jace, vous devez révéler la carte avant qu’elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
* Si une carte dans la main d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si l’effet de pioche généré par la dernière capacité de Jace est modifié par un effet de remplacement, vous ne révélez aucune carte, même si la pioche a été remplacée par une ou plusieurs pioches de carte. Aucun marqueur « loyauté » n'est retiré à Jace dans ce cas.
* Si le coût converti de mana de la carte piochée est supérieur à la loyauté de Jace, vous lui retirez tous ses marqueurs « loyauté ». Il sera mis dans votre cimetière comme une action basée sur l’état avant que vous ne puissiez agir.

Kaza, chasseuse du Roulis  
{U}{R}  
Créature légendaire : humain et sorcier  
1/2  
Vol, célérité  
{T} : Le prochain sort d’éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de sorciers que vous contrôlez au moment où cette capacité se résout.

* 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 celle de la capacité activée de Kaza). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* La réduction de coût de Kaza ne peut réduire que le mana générique du coût d’un sort. Cela ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré.

Lagac crachefeu  
{3}{R}  
Créature : lézard  
3/4  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lagac crachefeu inflige 1 blessure à chaque adversaire.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Lagac crachefeu fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Landes rampantes  
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{4} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur les Landes rampantes. Puis vous pouvez faire qu’elles deviennent une créature 0/0 Élémental jusqu’à la fin du tour. C’est toujours un terrain.

* Vous pouvez activer la deuxième capacité des Landes rampantes même si elles sont déjà une créature.
* Les marqueurs mis sur les Landes rampantes restent sur elles quand elles cessent d'être une créature. Si elles deviennent une créature plus tard, ils s'appliqueront.
* À moins que les Landes rampantes ne soient déjà une créature, leur deuxième capacité fait que les marqueurs +1/+1 sont mis sur un terrain non-créature. Les capacités qui s'appliquent ou se déclenchent quand des marqueurs sont mis sur une créature que vous contrôlez ne le font pas.
* Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer, et ses capacités {T} peuvent être activées, seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature.

Linvala, bouclier de Porte des Mers  
{1}{W}{U}  
Créature légendaire : ange et sorcier  
3/3  
Vol  
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez un groupe complet, choisissez un permanent non-terrain ciblé qu’un adversaire contrôle. Jusqu’à votre prochain tour, il ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.  
Sacrifiez Linvala : Choisissez la défense talismanique ou l’indestructible. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu’à la fin du tour.

* La capacité du milieu de Linvala ne se déclenche pas du tout si vous n’avez pas un groupe complet au moment où votre phase de combat commence. Elle n’affecte par la cible si vous n’avez pas un groupe complet au moment où elle se résout. Cependant, le nombre de créatures dans votre groupe peut changer entre ces deux moments.
* Le permanent non-terrain reste affecté jusqu’à votre prochain tour même si le nombre de créatures dans votre groupe change ou si Linvala quitte le champ de bataille.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l’équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées.
* Aucune capacité du permanent affecté ne peut être activée, y compris les capacités de mana.
* Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie après la résolution de la capacité du milieu de Linvala mais avant le début de votre prochain tour, son effet dure jusqu’au moment où votre prochain tour aurait dû débuter. Il n’expire pas immédiatement et ne dure pas indéfiniment non plus.

Lestefile de Nimana  
{3}{B}  
Créature : humain et gredin  
3/4  
Tant qu’un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, le Lestefile de Nimana gagne +1/+0 et a la menace. *(Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)*

* Une fois qu’une seule créature a bloqué le Lestefile de Nimana, lui faire acquérir la menace ne fait pas qu’il devienne non-bloqué et ne retire pas cette créature bloqueuse du combat.

Limon d’Oran-Rief  
{2}{G}  
Créature : limon  
2/2  
Quand le Limon d’Oran-Rief arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.  
À chaque fois que le Limon d’Oran-Rief attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante avec un marqueur +1/+1 sur elle.

* Le Limon d’Oran-Rief peut être la cible de sa propre première capacité.
* Le groupe de créatures qui reçoivent un marqueur +1/+1 de la deuxième capacité du Limon d’Oran-Rief n’est déterminé qu’au moment où la capacité se résout. Les autres capacités qui se déclenchent au moment d'attaquer (comme celle de la Tacticienne associée) peuvent ajouter des marqueurs à des créatures avant la résolution de cette capacité.

Lithoformage de Nahiri  
{X}{R}{R}  
Rituel  
Sacrifiez X terrains. Pour chaque terrain sacrifié de cette manière, piochez une carte. Vous pouvez jouer X terrains supplémentaires ce tour-ci. Les terrains que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille engagés ce tour-ci.

* Vous ne sacrifiez des terrains qu’à la résolution du Lithoformage de Nahiri. Une fois que vous le faites, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que le sort ait fini de se résoudre.
* Si X est supérieur au nombre de terrains que vous contrôlez, vous sacrifiez chaque terrain que vous contrôlez. Le nombre de cartes que vous piochez est inférieur à X, mais vous êtes autorisé à jouer X terrains supplémentaires.
* La permission de jouer des terrains du Lithoformage de Nahiri est cumulative avec d’autres effets qui vous autorisent à jouer des terrains supplémentaires, comme celui de Gravir le sommet.
* Si un effet indique qu’un terrain arrive engagé à moins qu’une condition ne soit remplie ou qu’un coût ne soit payé, ce terrain arrive engagé même si cette condition est remplie ou si ce coût est payé s’il est affecté par le Lithoformage de Nahiri.

Machine lithoforme  
{4}  
Artefact légendaire  
{2}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.  
{3}, {T} : Copiez un sort d’éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.  
{4}, {T} : Copiez un sort de permanent ciblé que vous contrôlez. *(La copie devient un jeton.)*

* La source de la copie de la première capacité de la Machine lithoforme est la même que la source de la capacité originale.
* Les capacités activées contiennent deux-points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l’équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle.
* Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mot-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utiliseront « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
* La première capacité de la Machine lithoforme cible une capacité activée ou déclenchée qui est sur la pile et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
* Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette première capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la première capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Chasseur de fielleux est copiée et que deux créatures sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille.
* La Machine lithoforme peut copier n’importe quel sort ou capacité sur la pile, pas seulement ceux qui ont des cibles. Si un sort de permanent est copié, de nouvelles cibles ne peuvent pas être choisies pour lui, s'il en a (par exemple parce que c'est une aura ou un sort de créature mutante).
* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n’est pas « lancée » ou « activée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité. Les capacités qui indiquent qu'une capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois supplémentaires ne s'appliquent pas à la copie d'une capacité déclenchée.
* La copie se résout avant le sort ou la capacité d’origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité 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 ou la capacité 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. Cela ne s’applique pas à la copie d’un sort de permanent qui a une capacité déclenchée modale d’arrivée sur le champ de bataille, mais cela s’applique à la copie de cette capacité.
* Si le sort ou la capacité qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé ou activé, la copie a la même valeur pour X.
* Si le sort ou capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C’est vrai aussi pour les sorts et capacités qui distribuent des marqueurs.
* Vous ne pouvez 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. Notamment, si le sort original a été kické, la copie est kickée.
* Tout choix effectué quand le sort ou la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Notamment, si une capacité déclenchée vous demande de payer un coût (comme celle du Tyran des lignes ley), vous payez ce coût pour la copie si vous souhaitez le payer.
* Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s’appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s’appliquent à une copie d’un sort qui devient un jeton.
* Le jeton qu’une copie d’un sort qui se résout devient n’est pas considéré comme ayant été « créé ».

Maîtresse d’épée kor  
{1}{W}  
Créature : kor et guerrier  
1/1  
Double initiative  
Les guerriers équipés que vous contrôlez ont la double initiative.

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

Maîtresse des vents  
{2}{U}{U}  
Créature : sphinx et sorcier  
1/4  
Vol  
Quand la Maîtresse des vents arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous d’une carte.  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère, de rituel ou de sorcier, vous pouvez faire que la force et l’endurance de base de la Maîtresse des vents deviennent 4/1 ou 1/4 jusqu’à la fin du tour.

* Vous ne choisissez pas une force et une endurance pour la Maîtresse des vents au moment où sa capacité se déclenche. À la place, au moment où elle se résout, vous choisissez si la Maîtresse des vents devient 4/1, 1/4 ou si sa force et son endurance ne changent pas.
* La capacité de la Maîtresse des vents remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance de la Maîtresse des vents sans l’établir à une valeur spécifique s’appliquent à sa nouvelle force et à sa nouvelle endurance de base quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.
* 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 Maîtresse des vents peuvent devenir mortelles si vous changez son endurance de base pendant ce tour.

Meneuse de guerre karganne  
{1}{R}{W}  
Créature : humain et guerrier  
3/3  
Les autres guerriers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

Meneuse d’orage de Porte des Mers  
{1}{U}  
Créature : humain et sorcier  
2/1  
Kick {4}{U}  
Quand la Meneuse d’orage de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, copiez le prochain sort d’éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 que vous lancez ce tour-ci quand vous le lancez. Si la Meneuse d’orage de Porte des Mers a été kickée, copiez ce sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

* La capacité déclenchée à retardement de la Meneuse d’orage de Porte des Mers copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement un qui a des cibles.
* Une copie est créée même si la Meneuse d’orage de Porte des Mers quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée à retardement ne soit créée.
* Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement de la Meneuse d’orage de Porte des Mers a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
* 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. S’il est copié, la copie a la même valeur de X.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie. Notamment, si le sort que vous copiez a été kické, la ou les copies seront aussi kickées.
* 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.

Mimique de Mirelac  
{2}{U}  
Créature : changeforme et gredin  
0/0  
Vous pouvez faire que le Mimique de Mirelac arrive sur le champ de bataille comme une copie d’une créature que vous contrôlez, excepté que c’est un gredin et un changeforme en plus de ses autres types.  
/////  
Rivage de Mirelac  
Terrain  
Le Rivage de Mirelac arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U}.

* Le Mimique de Mirelac copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), excepté que c’est aussi un changeforme et gredin. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, s’il copie une créature qui n’est normalement pas une créature, il n’est pas une créature.
* Si le Mimique de Mirelac n’est pas une créature, probablement parce qu’il copiait une créature qui n’était une créature que temporairement, il ne sera pas un changeforme et gredin, même s’il devient une créature plus tard.
* Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est un autre Mimique de Mirelac), alors le Mimique de Mirelac arrive sur le champ de bataille en tant que ce que la créature choisie a copié.
* Si une autre créature devient une copie du Mimique de Mirelac, cette créature est aussi un changeforme et gredin.
* Si la créature choisie est un jeton, le Mimique de Mirelac copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Le Mimique de Mirelac ne devient pas un jeton dans ce cas.
* Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Mimique de Mirelac arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
* Si le Mimique de Mirelac arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature d'une manière quelconque, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Monstruosité pyroclastique  
{4}{R}  
Créature : monstruosité  
4/5  
Quand la Monstruosité pyroclastique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Quand vous faites ainsi, la Monstruosité pyroclastique inflige 2 blessures à chaque adversaire.

* Pendant la résolution de la capacité de la Monstruosité pyroclastique, vous ne pouvez pas renvoyer plus d’un terrain pour lui faire infliger plus de blessures.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Monstruosité pyroclastique fait perdre 4 points de vie à l’équipe adverse.

Monument abandonné  
{5}  
Artefact légendaire  
Les créatures incolores que vous contrôlez gagnent +2/+2.  
À chaque fois que vous engagez un permanent pour {C}, ajoutez {C} supplémentaire.  
À chaque fois que vous lancez un sort incolore, vous gagnez 2 points de vie.

* Un terrain est normalement incolore, quelles que soient les couleurs de mana que ce terrain produit. Si un effet fait qu’un terrain incolore devient une créature sans spécifier qu’il devient d’une certaine couleur, la créature-terrain gagne +2/+2.
* Vous « engagez un permanent pour {C} » uniquement si vous activez une capacité de mana de ce permanent qui inclut le symbole {T} dans son coût, et uniquement si elle produit au moins un {C} au moment où elle se résout.
* Si vous engagez un permanent pour plus d’un {C}, vous ajoutez un seul {C} supplémentaire.
* 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 dernière capacité du Monument abandonné ne se déclenche pas quand vous jouez un terrain.

Moraug, furie d’Akoum  
{4}{R}{R}  
Créature légendaire : minotaure et guerrier  
6/6  
Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+0 pour chaque fois qu’elle a attaqué ce tour-ci.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si c’est votre phase principale, il y a une phase de combat supplémentaire après celle-ci. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

* La première capacité de Moraug vérifie à chaque tour combien de fois chaque créature a attaqué. Elle compte le nombre de fois que cette créature a attaqué avant que Moraug n’arrive sur le champ de bataille, et elle arrête de s’appliquer si Moraug quitte le champ de bataille.
* La première capacité de Moraug compte combien de fois une créature a attaqué, pas combien de fois elle a infligé des blessures. La première fois qu’une créature attaque pendant un tour, le bonus +1/+0 s’applique aux blessures de combat qu’elle inflige pendant ce combat.
* Une créature qui arrive sur le champ de bataille attaquante n’a pas attaqué pendant ce combat. La capacité de Moraug ne compte pas ce combat. À moins que cette créature n’ait la célérité, elle ne pourra pas attaquer dans des combats supplémentaires pendant ce tour.
* Si la capacité de toucheterre se résout pendant votre première phase principale, la phase de combat supplémentaire a lieu avant votre phase de combat normale. Vous dégagez les créatures que vous contrôlez au début du combat supplémentaire mais pas au début de votre combat normal.
* Il n’y aura pas de phase principale supplémentaire après la phase de combat supplémentaire. Par exemple, si la capacité de toucheterre se résout deux fois pendant votre deuxième phase principale, vous obtenez deux phases de combat supplémentaires consécutives après votre phase principale (en dégageant vos créatures au début de chacune d’elles), suivies de votre phase de fin.

Morsure enragée  
{1}{G}  
Rituel  
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 une des créatures est une cible illégale au moment où la Morsure enragée essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n’inflige pas de blessures.

Museleur de Drana  
{5}{B}  
Créature : vampire et gredin  
3/2  
Quand le Museleur de Drana arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu’un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu’à la fin du tour, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité du Museleur de Drana se résout. Une fois que c’est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de créatures dans votre groupe change.

Mutilation d’Hagra  
{2}{B}{B}  
Éphémère  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si un adversaire ne contrôle aucun terrain de base.  
Détruisez une créature ciblée.  
/////  
Couvefosse d’Hagra  
Terrain  
La Couvefosse d’Hagra arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {B}.

* La première capacité de la Mutilation d’Hagra réduit le coût de seulement {1}, même si vous avez deux adversaires qui n’ont aucun terrain de base. Elle réduit le coût même si certains adversaires contrôlent des terrains de base, tant qu’il y en a un qui ne contrôle aucun terrain de base.
* L’adversaire qui ne contrôle aucun terrain de base ne doit pas nécessairement être le contrôleur de la créature ciblée pour que le coût de la Mutilation d’Hagra soit réduit.

Nahiri, héritière des ancêtres  
{2}{R}{W}  
Planeswalker légendaire : Nahiri  
4  
+1: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Guerrier. Vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.  
-2: Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de guerrier ou d’équipement parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.  
-3: Nahiri, héritière des ancêtres inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au double du nombre d’équipements que vous contrôlez.

* Vous créez un jeton Kor et Guerrier et vous lui attachez un équipement si vous le souhaitez pendant que la première capacité de Nahiri se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut choisir d’agir.

Nissa des branches enténébrées  
{2}{B}{G}  
Planeswalker légendaire : Nissa  
4  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « loyauté » sur Nissa des branches enténébrées.  
+1: Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez faire qu’il devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité et la menace jusqu’à la fin du tour. C’est toujours un terrain.  
-5: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez de votre main ou de votre cimetière avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

* La capacité du milieu de Nissa peut cibler un terrain qui est déjà dégagé ou qui est déjà une créature.
* La capacité du milieu de Nissa ne retire pas les capacités que la créature-terrain a.
* La capacité du milieu de Nissa remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de la créature-terrain à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance de la créature-terrain sans l’établir à une valeur spécifique s’appliquent à sa nouvelle force et sa nouvelle endurance de base quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.
* Si une carte dans la main ou le cimetière d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* Le coût converti de mana de la carte de créature n’est vérifié que dans votre main ou votre cimetière. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature dont le coût converti de mana devient supérieur au nombre de terrains que vous contrôlez une fois qu’elle est sur le champ de bataille, probablement parce qu’elle arrive comme une copie d’un autre permanent.

Nourrir l’essaim  
{1}{B}  
Rituel  
Détruisez une créature ciblée ou un enchantement ciblé qu’un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal au coût converti de mana de ce permanent.

* Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Nourrir l’essaim essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne perdez pas de points de vie. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu’elle a l’indestructible), vous perdez des points de vie.
* La quantité de points de vie que vous perdez est déterminée par le coût converti de mana du permanent au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille.
* Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Ombre du fort céleste  
{1}{B}  
Créature : ombre  
3/1  
Kick {2}{B}  
L’Ombre du fort céleste ne peut pas bloquer.  
Si l’Ombre du fort céleste a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si l’Ombre du fort céleste est dans votre cimetière et que c’est votre tour, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière ce tour-ci.

* La capacité de toucheterre de l’Ombre du fort céleste ne se déclenche que si elle est dans votre cimetière immédiatement après que le terrain arrive sur le champ de bataille.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de l’Ombre du fort céleste quand vous la lancez avec la permission de sa capacité de toucheterre. Vous devez payer son coût de mana (ou, si un autre effet l'autorise, un coût alternatif). Vous pouvez payer son coût de kick quand vous la lancez de cette manière.
* Après que vous lancez l’Ombre du fort céleste depuis votre cimetière, elle est considérée comme un nouvel objet, et la permission de sa capacité de toucheterre ne s’y applique pas à nouveau même si elle est renvoyée dans votre cimetière plus tard dans le tour. Vous devrez avoir un autre terrain qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle après qu’elle a été renvoyée dans votre cimetière pour la relancer.

Omnath, Locus de création  
{R}{G}{W}{U}  
Créature légendaire : élémental  
4/4  
Quand Omnath, Locus de création arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie si c’est la première fois que cette capacité s’est résolue ce tour-ci. Si c’est la deuxième fois, ajoutez {R}{G}{W}{U}. Si c’est la troisième fois, Omnath inflige 4 blessures à chaque adversaire et à chaque planeswalker que vous ne contrôlez pas.

* La capacité de toucheterre d’Omnath n’a aucun effet pour chaque fois qu’elle se résout pendant un tour après la troisième fois.
* La capacité de toucheterre d’Omnath utilise toujours la pile et les joueurs peuvent y répondre. Ce n’est pas une capacité de mana car l'événement qui provoque son déclenchement n'est pas une capacité de mana, même si c’est la deuxième fois que la capacité s’est résolue pendant un tour.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la deuxième capacité d’Omnath fait perdre 8 points de vie à l’équipe adverse la troisième fois qu’elle se résout. Les planeswalkers de chaque autre joueur, y compris de votre équipier, subissent 4 blessures.

Orah, hiérophante du fort céleste  
{2}{W}{B}  
Créature légendaire : kor et clerc  
3/3  
Lien de vie  
À chaque fois qu’Orah, hiérophante du fort céleste ou qu’un autre clerc que vous contrôlez meurt, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de clerc avec un coût converti de mana inférieur ciblée.

* Si un autre clerc que vous contrôlez meurt en même temps qu’Orah, la capacité d’Orah se déclenche pour ce clerc en plus de se déclencher pour lui-même.
* Si une créature sur le champ de bataille ou une carte de créature dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
* La capacité d'Orah peut cibler une carte de clerc qui a été mise dans votre cimetière en même temps que le clerc dont la mort a provoqué le déclenchement de la capacité.

Parangon de Tajuru  
{1}{G}  
Créature : elfe  
3/2  
Le Parangon de Tajuru est aussi un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.  
Kick {3}  
Quand le Parangon de Tajuru arrive sur le champ de bataille, s’il a été kické, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre dans votre main, parmi elles, une carte qui partage un type de créature avec lui. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* La capacité qui ajoute des types de créature au Parangon de Tajuru s’applique dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
* Si le Parangon de Tajuru quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez les types de créature qu’il avait au moment où il a cessé d’exister sur le champ de bataille pour déterminer les cartes que vous pouvez mettre dans votre main.

Piège glaçant  
{U}  
Éphémère  
Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu’à la fin du tour. Si vous contrôlez un sorcier, piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Piège glaçant essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte si vous contrôlez un sorcier.

Piolet du fort céleste  
{G}  
Artefact : équipement  
Quand le Piolet du fort céleste arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la créature équipée gagne +2/+2 jusqu’à la fin du tour.  
Équipement {2}{G}

* Le bonus de la capacité de toucheterre du Piolet du fort céleste s’applique à la créature à laquelle il est attaché au moment où la capacité se résout. Ce bonus ne s'applique pas à une nouvelle créature si le Piolet du fort céleste devient attaché à une nouvelle créature.
* S’il n’y a pas de créature équipée au moment où la capacité de toucheterre du Piolet du fort céleste se résout, aucune créature ne gagne +2/+2.

Piqueuse des ombres  
{2}{B}  
Créature : vampire et gredin  
1/4  
Engagez un autre gredin dégagé que vous contrôlez : La Piqueuse des ombres acquiert le contact mortel jusqu’à la fin du tour.  
À chaque fois que la Piqueuse des ombres inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule trois cartes. *(Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* Vous pouvez engager n'importe quel autre gredin dégagé que vous contrôlez, y compris un gredin que vous n'avez pas contrôlé de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la première capacité de la Piqueuse des ombres.

Pisteuse des fonds marins  
{2}{U}  
Créature : ondin et gredin  
2/3  
{4}{U} : La Pisteuse des fonds marins gagne +1/+0 jusqu’à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Une fois qu’une créature a bloqué la Pisteuse des fonds marins, activer sa capacité ne fait pas qu’elle devienne non-bloquée et ne retire pas cette créature bloqueuse du combat.
* Vous pouvez activer la capacité de la Pisteuse des fonds marins plus d’une fois, même si elle ne peut déjà pas être bloquée ce tour-ci.

Pistrappeur agile  
{1}{U}  
Créature : humain et gredin  
2/1  
Le Pistrappeur agile ne peut pas être bloqué si vous avez fait arriver un autre clerc, gredin, guerrier ou sorcier sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.  
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez un groupe complet, les créatures que vous contrôlez acquièrent « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte » jusqu’à la fin du tour.

* La première capacité du Pistrappeur agile vérifie uniquement si un permanent est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle plus tôt dans le tour et s’il avait l’un des types de créature de groupe au moment où il est arrivé. Elle ne s’applique pas si un objet qui est arrivé sur le champ de bataille a acquis le type plus tard pendant le tour. Elle s’applique si l’objet qui est arrivé sur le champ de bataille a quitté votre contrôle depuis. Peu importe si le Pistrappeur agile était sous votre contrôle au moment où l’objet est arrivé.
* La deuxième capacité du Pistrappeur agile n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n’obtiennent pas la capacité déclenchée.
* Après que la deuxième capacité du Pistrappeur agile s'est résolue, les créatures que vous contrôlez conservent la capacité déclenchée pour le tour même si vous n'avez plus un groupe complet plus tard dans le tour.

Plongeuse céleste voleuse  
{1}{U}  
Créature : ondin et gredin  
2/1  
Kick {X}. X ne peut pas être 0. *(Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Vol  
Quand la Plongeuse céleste voleuse arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, acquérez le contrôle d’un artefact ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Si cet artefact est un équipement, attachez-le à la Plongeuse céleste voleuse.

* Si l’équipement ne peut pas être attaché à la Plongeuse céleste voleuse, probablement parce que la Plongeuse céleste voleuse a quitté le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, l’équipement reste attaché à ce à quoi il est actuellement attaché ou reste détaché s’il n’est attaché à rien.
* La capacité de la Plongeuse céleste voleuse peut cibler un artefact que vous contrôlez déjà. Vous l’attachez à la Plongeuse céleste voleuse si c’est un équipement.
* L’effet de modification de contrôle de la Plongeuse céleste voleuse dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l’étape de nettoyage, et il n'expire pas si la Plongeuse céleste voleuse quitte le champ de bataille. Dans une partie multijoueurs, il expire si vous quittez la partie.

Point de pression  
{1}{W}  
Éphémère  
Engagez une créature ciblée.  
Piochez une carte.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où le Point de pression essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte. Si la cible est légale mais ne devient pas engagée (probablement parce qu'elle est déjà engagée), vous piochez une carte.

Prêtre de sang de Malakir  
{1}{B}  
Créature : vampire et clerc  
2/1  
Quand le Prêtre de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité du Prêtre de sang de Malakir fait perdre deux fois X points de vie à l’équipe adverse et vous fait gagner X points de vie.

Prêtresse du fléau en maraude  
{2}{B}  
Créature : vampire et clerc  
3/2  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

* Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de la Prêtresse du fléau en maraude fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Prix convoité  
{4}{B}  
Rituel  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*  
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque. Si vous avez un groupe complet, vous pouvez lancer un sort avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

* Si vous avez un groupe complet et que vous souhaitez lancer un sort avec l’effet du Prix convoité, vous le faites en tant que partie de la résolution du Prix convoité après avoir cherché une carte. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur un type de carte sont ignorées.
* La carte que vous cherchez peut être celle que vous lancez.
* Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
* Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Racinovore de Murasa  
{G}{W}  
Créature : bête  
2/3  
Vigilance  
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de base de votre main.  
{T} : Renvoyez un terrain de base ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

* La capacité du milieu du Racinovore de Murasa ne compte pas comme jouer un terrain. Elle peut mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
* Une fois que le Racinovore de Murasa a attaqué, vous pouvez activer l'une de ses capacités activées. Cela ne le retire pas du combat. Il reste une créature attaquante, et inflige et reçoit des blessures de combat normalement.

Rage disproportionnée  
{1}{R}  
Éphémère  
Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu’à la fin du tour. Regard 1.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Rage disproportionnée essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 1.

Refuge félidar  
{3}{W}  
Enchantement  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l’un —  
• Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Bête.  
• Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu’à la fin du tour.

* Le deuxième mode du Refuge félidar n’affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où la capacité se résout, y compris les créatures que vous contrôlez mais qui n’ont pas reçu de marqueur +1/+1 pour une raison quelconque. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n’acquièrent pas la vigilance ni ne gagnent un marqueur +1/+1.

Renaissance de Malakir  
{B}  
Éphémère  
Choisissez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie. Jusqu’à la fin du tour, cette créature acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire. »  
/////  
Fondrière de Malakir  
Terrain  
La Fondrière de Malakir arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {B}.

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Renaissance de Malakir essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne perdez pas 2 points de vie.
* L’effet de la Renaissance de Malakir ne fonctionne qu’une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu’elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas.

Restauration de Porte des Mers  
{4}{U}{U}{U}  
Rituel  
Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n’avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.  
/////  
Porte des Mers, renaissante  
Terrain  
Au moment où Porte des Mers, renaissante arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {U}.

* Si vous n’avez aucune carte en main au moment où la Restauration de Porte des Mers se résout, vous piochez une carte.

Ruée des Makindi  
{3}{W}{W}  
Rituel  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu’à la fin du tour.  
/////  
Mesas des Makindi  
Terrain  
Les Mesas des Makindi arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {W}.

* La Ruée des Makindi affecte uniquement 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 +2/+2.

Scaraborne iridescent  
{4}{G}  
Créature : insecte  
3/4  
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte pour chaque marqueur +1/+1 que vous avez mis sur des créatures sous votre contrôle ce tour-ci.

* La capacité du Scaraborne iridescent compte le nombre de marqueurs +1/+1 que vous avez mis sur vos créatures, même si cela s’est produit avant que le Scaraborne iridescent ne soit sur le champ de bataille, et même si ces créatures ne sont plus sur le champ de bataille ou plus sous votre contrôle (et, dans certains cas rares, même si ces créatures ne sont plus des créatures).
* Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec des marqueurs +1/+1 sur elle, la capacité du Scaraborne iridescent compte ces marqueurs.
* Si le Scaraborne iridescent quitte le champ de bataille avant votre étape de fin, sa capacité ne se déclenche pas du tout. Vous ne créerez pas de jetons.

Scion de l’essaim  
{3}{B}{B}  
Créature : vampire et clerc  
3/3  
Vol  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scion de l’essaim.

* Si vous gagnez des points de vie en même temps que le Scion de l’essaim subit des blessures mortelles, il meurt avant que sa capacité ne mette un marqueur +1/+1 sur lui.

Soif de la chef de sang  
{B}  
Rituel  
Kick {2}{B} *(Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

Sorcellerie synchronisée  
{4}{R}  
Éphémère  
La Sorcellerie synchronisée inflige 4 blessures à une créature ciblée et X blessures au contrôleur de cette créature, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Sorcellerie synchronisée essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit de blessures.

Sorcier de la fissure  
{1}{R}  
Créature : gobelin et sorcier  
2/1  
Quand le Sorcier de la fissure arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d’une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

* Pendant la résolution de la capacité du Sorcier de la fissure, vous ne pouvez pas vous défausser de plus d'une carte.

Sorcier des vents  
{2}{U}  
Créature : humain et sorcier  
2/2  
Vol  
À chaque fois que vous lancez un sort d’éphémère, de rituel ou de sorcier, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d’une carte.

* Vous piochez une carte et vous vous défaussez d’une carte pendant que la dernière capacité du Sorcier des vents se résout. Aucun joueur ne peut agir entre ces événements, et rien ne peut se passer.

Squelette de la fosse moussue  
{B}{G}  
Créature : plante et squelette  
2/2  
Kick {3} *(Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)*  
Si le Squelette de la fosse moussue a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois qu’au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, si le Squelette de la fosse moussue est dans votre cimetière, vous pouvez mettre le Squelette de la fosse moussue au-dessus de votre bibliothèque.

* La dernière capacité du Squelette de la fosse moussue ne se déclenche que s’il est déjà dans votre cimetière au moment où les marqueurs +1/+1 sont mis sur une créature que vous contrôlez.
* La dernière capacité du Squelette de la fosse moussue se déclenche si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec des marqueurs +1/+1 sur elle, ainsi que quand des marqueurs +1/+1 sont mis sur une créature que vous contrôlez déjà.

Survivant intrépide  
{1}{G}  
Créature : humain et guerrier  
1/1  
Quand le Survivant intrépide arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

* Le Survivant intrépide peut être la cible de sa propre capacité.

Symbiose de Tournebois  
{4}{G}{G}{G}  
Rituel  
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.  
/////  
Tournebois, le bois sinueux  
Terrain  
Au moment où Tournebois, le bois sinueux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.

* Utilisez le coût converti de mana de la carte de créature telle qu’elle existe dans votre bibliothèque pour déterminer si elle reçoit des marqueurs +1/+1, en ignorant tout effet de remplacement (comme celui du Mimique de Mirelac) qui changera son coût converti de mana une fois qu’elle sera sur le champ de bataille.
* Si une carte dans la bibliothèque d’un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Taborax, tueur de l’espoir  
{2}{B}  
Créature légendaire : démon et clerc  
2/2  
Vol  
Taborax, tueur de l’espoir a le lien de vie tant qu’il a au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.  
À chaque fois qu’une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Taborax. Si cette créature était un clerc, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, vous perdez 1 point de vie.

* Si une autre créature non-jeton subit des blessures mortelles en même temps que Taborax, Taborax meurt avant que sa dernière capacité ne puisse mettre un marqueur +1/+1 sur lui.
* Si un autre clerc non-jeton meurt en même temps que Taborax, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez piocher une carte au moment où sa dernière capacité se résout. Vous perdez toujours 1 point de vie si vous faites ainsi.

Tacticienne associée  
{2}{W}  
Créature : humain et guerrier  
3/2  
À chaque fois que la Tacticienne associée et au moins un autre guerrier attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur la Tacticienne associée.

* La Tacticienne associée gagne un seul marqueur +1/+1 de sa capacité, quel que soit le nombre de guerriers qui attaquent après le premier.
* L’autre guerrier attaquant n’est pas contraint d'attaquer le même joueur ou planeswalker que la Tacticienne associée.

Tazri, flambeau de l’unité  
{4}{W}  
Créature légendaire : humain et guerrier  
4/6  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe.  
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu’à deux cartes de clerc, de gredin, de guerrier, de sorcier et/ou d’allié parmi elles et les mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

* Pour déterminer le coût de la capacité activée de Tazri, vous choisissez le coût que vous payez pour chacun des quatre symboles de mana (soit {2} soit un mana de la couleur appropriée), ajoutez le coût total, appliquez tout coût supplémentaire, puis appliquez toute réduction de coût.
* La capacité activée de Tazri vous permet de mettre jusqu’à deux cartes au total dans votre main, pas deux cartes de chaque type de créature de la liste.
* Allié est un type de créature qui n’apparaît pas dans l’extension *Renaissance de Zendikar*, mais il apparaît dans des extensions précédentes liées au plan de Zendikar.

Traîtrise du folchant  
{3}{R}{R}  
Rituel  
Acquérez le contrôle d’une créature ciblée jusqu’à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu’à la fin du tour.  
/////  
Ruines du folchant  
Terrain  
Les Ruines du folchant arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {R}.

* La Traîtrise du folchant peut cibler n’importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
* Acquérir le contrôle d’une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d’une aura ou d’un équipement qui lui est attaché.

Tromper la tombe  
{4}{B}{B}  
Rituel  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*  
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée et jusqu’à une carte de créature Clerc, Gredin, Guerrier ou Sorcier ciblée depuis votre cimetière.

* La première cible de Tromper la tombe ne partage pas obligatoirement un des types de créature du groupe.

Tyran des lignes ley  
{2}{R}{R}  
Créature : dragon  
4/4  
Vol  
Vous ne perdez pas le mana rouge non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.  
Quand le Tyran des lignes ley meurt, vous pouvez payer la quantité de {R} de votre choix. Quand vous faites ainsi, il inflige autant de blessures à n’importe quelle cible.

* Vous pouvez conserver le mana rouge de votre réserve indéfiniment tant que le Tyran des lignes ley est sur le champ de bataille. Cela veut dire que si vous ajoutez un mana rouge à votre réserve de mana pendant une étape ou une phase, vous pouvez le dépenser pendant une future étape ou phase, voire même pendant un autre tour. Les autres types de mana continueront à se vider de votre réserve de mana à la fin de chaque étape ou de chaque phase.
* Si un mana rouge que vous ajoutez à votre réserve de mana a certaines restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s’il a été produit par le Camp de base), elles s’appliqueront à ce mana quel que soit le moment où vous le dépenserez.
* Une fois que le Tyran des lignes ley quitte le champ de bataille, vous avez jusqu’à la fin de l’étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana rouge de votre réserve de mana avant qu’il ne se vide normalement. Il n’y a aucune pénalité associée, à part la perte du mana.
* La dernière capacité du Tyran des lignes ley va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez payer n’importe quelle quantité de mana rouge, y compris du mana non dépensé que vous avez. Si vous faites ainsi, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible qui subit autant de blessures. 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 les blessures ne soient infligées.

Verazol, le courant partagé  
{X}{G}{U}  
Créature légendaire : grand serpent  
0/0  
Verazol, le courant partagé arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque mana dépensé pour le lancer.  
À chaque fois que vous lancez un sort kické, vous pouvez retirer deux marqueurs +1/+1 de Verazol. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Une copie d’un sort de permanent devient un jeton.)*

* La quantité de mana que vous avez dépensé pour lancer Verazol est généralement égale à son coût converti de mana, normalement 2 plus la valeur choisie pour X. Cependant, vous devez également inclure les coûts supplémentaires que vous payez, notamment la « taxe de commandant » dans une partie de Commander.
* Si Verazol arrive sur le champ de bataille sans être lancé, aucun mana n'a été dépensé pour le lancer. Il arrive sur le champ de bataille sans marqueurs +1/+1. Si aucun autre effet n'augmente son endurance à ce moment-là, il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.
* Si une autre créature arrive sur le champ de bataille comme une copie de Verazol, considérez la quantité de mana qui a été dépensé pour lancer cette créature pour déterminer le nombre de marqueurs +1/+1 avec lequel il arrive sur le champ de bataille.
* La dernière capacité de Verazol peut copier n'importe quel sort kické, pas seulement ceux qui ont des cibles.
* Vous ne pouvez pas retirer plus de deux marqueurs au moment où la dernière capacité de Verazol se résout pour copier le sort plus d’une fois. Vous ne pouvez pas lui retirer un seul marqueur s’il n’en a qu’un. Si Verazol quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, vous ne pouvez pas lui retirer deux marqueurs +1/+1 du tout.
* Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la dernière capacité de Verazol a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
* La copie a les mêmes cibles que le sort qu’elle copie à moins que vous n’en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
* Si le sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents. Cela ne s’applique pas à la copie d’un sort de permanent qui a une capacité déclenchée d’arrivée sur le champ de bataille modale.
* Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, la copie a la même valeur de X.
* Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie. Notamment, la copie est aussi kickée.
* La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n’est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
* Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s’appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s’appliquent à une copie d’un sort qui devient un jeton.
* Le jeton qu’une copie d’un sort qui se résout devient n’est pas considéré comme ayant été « créé ».

Verdict des ombres  
{3}{B}{B}  
Rituel  
Exilez toutes les créatures et tous les planeswalkers avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 du champ de bataille et toutes les cartes de créature et de planeswalker avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 de tous les cimetières.

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

Voix lancinante  
{1}{R}  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d’une carte.  
Piochez deux cartes.

* Vous devez vous défausser exactement d’une carte pour lancer la Voix lancinante ; vous ne pouvez pas la lancer sans vous défausser d’une carte, et vous ne pouvez pas vous défausser de cartes supplémentaires.

Voleur de pensées aérien  
{U}{B}  
Créature : humain et gredin  
1/3  
Flash  
Vol  
Tant qu’un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.  
À chaque fois qu’au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

* La troisième capacité du Voleur de pensées aérien s’applique à lui-même ainsi qu’aux autres gredins que vous contrôlez.
* La quatrième capacité du Voleur de pensées aérien fait que chaque adversaire meule deux cartes, pas seulement ceux qui sont attaqués par des gredins que vous contrôlez.

Vortex bouillonnant  
{1}{R}  
Enchantement  
Au début de l’entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.  
À chaque fois qu’un joueur lance un sort, si aucun mana n’a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.  
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

* 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.
* Activer la dernière capacité du Vortex bouillonnant n’annule pas les points de vie gagnés avant sa résolution.
* Dans une partie en Troll à deux têtes, la première capacité du Vortex bouillonnant se déclenche deux fois pendant l'entretien de chaque équipe. Chaque occurrence inflige 1 blessure à l’un des joueurs de cette équipe.

Voyage vers l’oubli  
{4}{W}  
Enchantement  
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*  
Quand le Voyage vers l’oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu’un adversaire contrôle jusqu’à ce que le Voyage vers l’oubli quitte le champ de bataille.

* Si le Voyage vers l’oubli quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
* Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent 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.

Voyante des cascades  
{3}{U}  
Créature : ondin et sorcier  
3/3  
Quand la Voyante des cascades arrive sur le champ de bataille, regard X, X étant le nombre de créatures dans votre groupe. *(Votre groupe est composé de jusqu’à un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier.)*

* S’il n’y a pas de créature dans votre groupe au moment où la capacité de la Voyante des cascades se résout, vous n’appliquez pas le regard du tout. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous appliquez le regard ne se déclenchent pas.

Yasharn, terre implacable  
{2}{G}{W}  
Créature légendaire : élémental et sanglier  
4/4  
Quand Yasharn arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base et une carte de plaine de base, révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.  
Les joueurs ne peuvent pas payer de points de vie ou sacrifier des permanents non-terrain pour lancer des sorts ou activer des capacités.

* La première capacité de Yasharn peut trouver une seule carte de forêt de base ou de plaine de base si vous n’avez pas les deux dans votre bibliothèque ou si vous ne souhaitez pas trouver les deux.
* Si un sort ou une capacité activée a un coût qui nécessite qu'un joueur paie des points de vie (comme la capacité activée accordée par le Fléau lithoforme) ou sacrifie un permanent (comme la Fureur de Kazuul ou l’Équipement de rechange), ce sort ou cette capacité ne peut pas être lancé ou activée.
* D'autres choses peuvent quand même faire que les joueurs dépensent des points de vie ou sacrifient des créatures, comme un sort ou une capacité qui se résout.

Zareth San, le retors  
{3}{U}{B}  
Créature légendaire : ondin et gredin  
4/4  
Flash  
{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.  
À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

* Avant que les bloqueurs ne soient déclarés, les gredins attaquants ne sont ni bloqués ni non-bloqués, donc vous ne pouvez pas payer le coût d’activation de la première capacité de Zareth San.
* Pour activer la deuxième capacité de Zareth San, vous le révélez dans votre main. Il reste révélé jusqu'à la résolution de la capacité.
* Si Zareth San quitte votre main avant la résolution de sa deuxième capacité, la capacité ne fait rien au moment où elle se résout. Zareth San reste dans sa nouvelle zone et le gredin que vous avez renvoyé reste dans la main de son propriétaire.
* Vous choisissez quel joueur ou planeswalker Zareth San attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que le gredin renvoyé attaquait.
* Même si Zareth San attaque, il n’est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu’une créature attaque, par exemple).
* La deuxième capacité de Zareth San peut être activée pendant l’étape de déclaration des bloqueurs, l’étape des blessures de combat ou l’étape de fin de combat. Si vous attendez jusqu’à après l’étape de déclaration des bloqueurs, comme toutes les blessures de combat sont infligées en même temps, Zareth San n’inflige normalement pas de blessures de combat.
* Si une créature en combat a l’initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la deuxième capacité de Zareth San pendant l’étape des blessures de combat d’initiative. Zareth San infligera des blessures de combat pendant l’étape des blessures de combat normale dans ce cas, même s’il acquiert d'une manière quelconque l’initiative.
* 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 permanents que vous contrôlez grâce à la dernière capacité de Zareth San sont exilés.

Zendikon de Nissa  
{3}{G}  
Enchantement : aura  
Enchanter : terrain  
Le terrain enchanté est une créature 4/4 Élémental avec la portée et la célérité. C’est toujours un terrain.  
Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

* Le Zendikon de Nissa ne retire pas les capacités que la créature-terrain a.
* Le Zendikon de Nissa remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de la créature-terrain à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance de la créature-terrain sans l’établir à une valeur spécifique s’appliquent à sa nouvelle force et sa nouvelle endurance de base quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.

# NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER RENAISSANCE DE ZENDIKAR*

Anowon, le voleur des ruines  
{2}{U}{B}  
Créature légendaire : vampire et gredin  
2/4  
Les autres gredins que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois qu’au moins un gredin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte pour chaque 1 blessure qui lui est infligée. Si ce joueur meule au moins une carte de créature de cette manière, vous piochez une carte. *(Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

* 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 d’autres gredins que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Anowon quitte le champ de bataille pendant ce tour.
* Le joueur qui subit des blessures de combat meule des cartes uniquement pour les blessures infligées par vos gredins, pas pour les autres blessures de combat qui lui sont infligées en même temps.
* Vous ne piochez qu’une seule carte, quel que soit le nombre de cartes de créature que le joueur meule après la première.
* Si des gredins que vous contrôlez infligent des blessures de combat à deux joueurs en même temps, la capacité d’Anowon se déclenche deux fois.

Dague de murmacier  
{2}{B}  
Artefact : équipement  
La créature équipée gagne +2/+0.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort de créature depuis le cimetière de ce joueur ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s’il s’agissait de mana de n’importe quelle couleur pour lancer ce sort.  
Équipement {3}

* Vous ne choisissez pas une carte à lancer au moment où la capacité de la Dague de murmacier se résout. Vous obtenez seulement une permission d'en lancer une plus tard.
* Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort que vous souhaitez lancer.
* 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.
* Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu’il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort et/ou permanent que vous contrôliez grâce à la capacité de la Dague de murmacier est exilé.

Furie de géode  
{4}{R}{R}  
Créature : élémental  
4/3  
Initiative  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, incitez chaque créature que le joueur ciblé contrôle. *(Jusqu’à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

* Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou qui passent sous le contrôle du joueur ciblé après la résolution de la capacité de la Furie de géode ne sont pas incitées.
* 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.
* Si vous quittez la partie, les créatures que vous avez incitées restent incitées jusqu’au moment où votre prochain tour aurait dû débuter. Elles ne cessent pas immédiatement d'être incitées et ne restent pas incitées indéfiniment.

Obuun, ancêtre de Mul Daya  
{1}{R}{G}{W}  
Créature légendaire : elfe et esprit  
3/3  
Au début du combat pendant votre tour, ciblez jusqu’à un terrain que vous contrôlez. Il devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu’à la fin du tour, X étant la force d’Obuun. C’est toujours un terrain.  
*Toucheterre* — À chaque fois qu’un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

* La première capacité d’Obuun ne retire pas les capacités que la créature-terrain a.
* La première capacité d’Obuun peut cibler un terrain qui est déjà une créature. Ceci remplace tout effet précédent qui établissait la force et/ou l'endurance de la créature-terrain à des valeurs spécifiques. D’autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s’appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l’effet.
* Les effets qui modifient la force ou l’endurance de la créature-terrain sans l’établir à une valeur spécifique s’appliquent à sa nouvelle force et endurance de base quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C’est aussi vrai pour les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.

Voleur du logogriphe  
{5}{U}{U}  
Créature : sphinx et gredin  
5/5  
Incursion {3}{U} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d’incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un sphinx ou un gredin.)*  
Vol  
Quand le Voleur du logogriphe arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, renvoyez jusqu’à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

* Pour déterminer le coût total d’un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d’incursion) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu’ait été le coût total pour le lancer.
* Vous pouvez lancer un sort pour son coût d’incursion à tout moment pendant un tour après qu’une créature du type approprié que vous contrôlez a infligé des blessures de combat à un joueur. Peu importe si ce joueur a quitté la partie, si cette créature a quitté le champ de bataille ou a quitté votre contrôle, ou si cette créature n’a plus un type approprié.
* L’incursion compare les types de créature du sort avec les types de créature des créatures qui ont infligé des blessures de combat à des joueurs ce tour-ci. Normalement, cela signifie que vous pouvez lancer le Voleur du logogriphe pour son coût d’incursion uniquement si un sphinx ou un gredin a infligé des blessures de combat à un joueur, mais si un effet fait que le sort a d’autres types de créature, la capacité d’incursion est aussi satisfaite si une créature ayant ces types supplémentaires a infligé des blessures de combat à un joueur.
* Si un permanent non-terrain change de contrôle pendant qu’il est la cible de la capacité du Voleur du logogriphe, ce permanent ne sera pas une cible légale au moment de la résolution de la capacité. Les autres cibles encore légales seront renvoyées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Le trône d’Eldraine, Theros et Ikoria sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d’autres pays. © 2020 Wizards.