

Notes de publication Horizons du Modern 2

Compilées par Jess Dunks, avec des contributions de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long et Thijs van Ommen.

Document modifié pour la dernière fois le 31 mars 2021

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](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient les informations de publication et explique certaines des 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 *Horizons du Modern 2* sera autorisée pour les tournois homologués en format Construit à partir de la date de sa sortie officielle, le vendredi 18 juin 2021. À cette date, elle sera légale en Vintage, Legacy, Commander et Modern. Les cartes imprimées dans cette extension ne seront pas légales en format Standard.

L'extension principale *Horizons du Modern 2* inclut 303 cartes qui seront publiées en boosters de draft, avec le symbole d'extension *Horizons du Modern 2*. Parmi ces cartes d'extension principale, les 42 dernières (dont les numéros de collection vont de 262 à 303) sont des réimpressions de cartes du passé de *Magic*. Elles sont reconnaissables par le filigrane présent dans leur encadré de texte, qui indique le symbole d'extension de leur première publication. Ces cartes sont introduites dans le format Modern avec leur réimpression dans cette extension, mais leur présence dans ces boosters ne change pas leur légalité dans les autres formats. (Notamment, Nattes, séide de la Coterie est toujours interdite en Commander.)

En plus des versions Booster Fun des 303 cartes de l'extension principale, les boosters collector *Horizons du Modern 2* contiennent également des réimpressions de la première extension *Horizons du Modern* présentées dans des cadres rétros avec le symbole d'extension *Horizons du Modern* d'origine. Pour des détails plus spécifiques sur ces cartes, rendez-vous sur [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) ou consultez les Notes de publication *Horizons du Modern* sur [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/fr/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](https://magic.wizards.com/fr/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur Locator.Wizards.com pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Retour de mécaniques de jeu

Plus de quarante capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l'extension *Horizons du Modern 2*. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension. Cependant, certaines règles ont changé depuis la première publication de cartes avec ces capacités.

Dans cette partie, vous verrez des notes concernant les mécaniques de jeu qui apparaissent le plus fréquemment, celles qui sont particulièrement complexes, et celles que vous ne connaissez peut-être pas.

Retour de capacité mot-clé : suspension

La suspension est une mécanique qui vous permet de mettre de côté une carte pour la lancer un certain nombre de tours plus tard. Vous dépenserez moins de mana pour l'obtenir, mais vous devrez attendre son arrivée.

Semeur de faille

{2}{G}

Créature : elfe et druide

1/3

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Suspension 2 — {G} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

Talisman solaire

Artefact

Suspension 3 — {1} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

{T} : Ajoutez {C}{C}.

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
- Certaines cartes avec la suspension n'ont pas de coût de mana. Vous ne pouvez pas lancer ces cartes normalement ; vous devez trouver un moyen de les lancer pour un coût alternatif ou sans payer leur coût de mana, par exemple en les suspendant.

- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil, et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.
- Vous n'êtes jamais forcé d'activer des capacités de mana pour payer des coûts, donc s'il y a un coût de mana supplémentaire obligatoire (comme celui de Thalia, gardienne de Thraben), vous pouvez refuser d'activer des capacités de mana pour le payer et ainsi ne pas lancer la carte en suspension et la laisser en exil.
- 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.
- La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.
- Une créature lancée grâce à la suspension arrive sur le champ de bataille avec la célérité. Elle a la célérité jusqu'à ce qu'un autre joueur en acquière le contrôle. (Dans quelques rares cas, un autre joueur peut acquérir le contrôle du sort de créature lui-même. Si cela se produit, la créature n'arrive pas sur le champ de bataille avec la célérité.)

Les cartes avec la folie ne finissent pas tranquillement dans votre cimetière quand vous vous en défaussez : vous pouvez les lancer pour leur coût de folie à la place.

Bâtard infernal

{3}{B}

Créature : cauchemar et chien

4/3

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard infernal gagne

+1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Folie {2}{B} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière d'un joueur depuis n'importe quelle autre zone ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pouvez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.
- Une carte avec la folie qui est défaussée compte comme ayant été défaussée même si elle est mise en exil au lieu d'être mise dans un cimetière. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.
- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de carte de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de folie) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. La folie ne vous donne pas d'autre chance de la lancer plus tard.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité déclenchée de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient, si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payé.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, en notant que la carte dont vous vous êtes défaussé n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Sa capacité déclenchée de folie sera placée sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Retour de capacité mot-clé : recyclage de type

Le recyclage de type est une variante de la capacité de recyclage. « Recyclage de [type] [coût] » signifie « [Coût], défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type], révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. » Ce type est généralement un sous-type (comme dans « recyclage de montagne »), mais peut être n'importe quel type, sous-type, super-type de carte ou une combinaison des trois (comme dans « recyclage de terrain de base »).

Caprinodon paysagiste

{5} {W}

Créature : chèvre et bête

4/6

Quand le Caprinodon paysagiste arrive sur le champ de bataille, mettez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire au-dessous de sa bibliothèque.

Recyclage de terrain de base {1} {W} (*{1}{W}*),

défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Franchir le seuil

{3} {U} {U}

Rituel

Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Recyclage de sorcier {2} (*{2}*), *défaussez-vous de cette*

carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

- Contrairement à la capacité de recyclage normale, le recyclage de type ne vous permet pas de piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher dans votre bibliothèque une carte avec le ou les types indiqués par le nom de la capacité. Par exemple, une carte avec le recyclage de terrain de base vous permet de chercher une carte de terrain de base, et une carte avec le recyclage de sorcier vous permet de chercher une carte de sorcier.
- Le recyclage de type est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de type. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de type.

Retour de mot de capacité : convergence

La convergence est un mot de capacité qui met en valeur des cartes qui dépendent d'une manière ou d'une autre du nombre de couleurs de mana que vous dépensez pour les lancer. Un mot de capacité apparaît en italiques et n'a aucune signification de règle.

Épicurienne radieuse

{4} {B}

Créature : vampire et sorcier

5/5

Convergence — Quand l'Épicurienne radieuse 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 couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

- Le nombre maximum de couleurs de mana que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est cinq. « Incolore » n'est pas une couleur. Remarquez que le coût d'un sort avec la convergence peut limiter le nombre de couleurs de mana que vous pouvez dépenser.
- À moins qu'un sort ou une capacité ne vous y autorise, vous ne pouvez pas choisir de payer plus de mana pour un sort avec une capacité de convergence rien que pour dépenser plus de couleurs de mana. De même, si un sort ou une capacité réduit la quantité de mana que lancer un sort avec la convergence vous coûte, vous ne pouvez pas ignorer cette réduction de coût pour dépenser plus de couleurs de mana.
- S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, les couleurs de mana dépensées pour payer ces coûts compteront.
- Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort sera zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.

Retour de capacité mot-clé : déluge

Le déluge est une mécanique qui crée un nombre de copies du sort avec le déluge basé sur le nombre de sorts qui ont été lancés avant lui pendant le tour.

Tempête caquetante
 {1}{G}
 Rituel
 Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
 Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.*)

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Si un sort avec le déluge a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe laquelle des copies. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.

Retour de capacité mot-clé : flashback

Le flashback est une mécanique de retour qui donne aux cartes une seconde chance d'avoir un impact.

Faire fortune

{R}

Rituel

Créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

Flashback {2}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Aéroamibe

{3}{U}

Créature : élémental et bête

2/4

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aéroamibe jusqu'à la fin du tour.

- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous échangez la force et l'endurance de l'Aéroamibe, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 4/4, pas une créature 6/2.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou qu'un effet retire ces blessures, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.

- Échanger la force et l'endurance d'une créature deux fois (ou un nombre pair de fois) rend à la créature la force et l'endurance qu'elle avait avant les échanges.

Aeve, progéniteur de limon

{2}{G}{G}{G}

Créature légendaire : limon

2/2

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Les copies deviennent des jetons.*)

Aeve, progéniteur de limon n'est pas légendaire si c'est un jeton.

Aeve arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre limon que vous contrôlez.

- Les copies de déluge arrivent sur le champ de bataille une par une, suivie du sort d'origine. Chacune d'elles arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de limons que vous contrôlez au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Si vous ne contrôlez pas de limon au départ, la première copie arrive sur le champ de bataille sans marqueurs, la deuxième, avec un marqueur, et ainsi de suite.

Âme migratoire

{5}{W}{W}

Créature : élémental

2/4

Vol

Quand l'Âme migratoire arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Évocation {3}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Anarchomancien goblin

{R}{G}

Créature : goblin et shaman

2/2

Chaque sort que vous lancez qui est rouge ou vert coûte {1} de moins à lancer.

- Un sort qui est à la fois rouge et vert coûte {1} de moins à lancer.
-

Aperçu de demain

Rituel

Suspension 3 — {R} {R}

Mélangez tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, puis révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-aura révélées de cette manière, puis faites de même avec les cartes d'aura, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution de l'Aperçu de demain n'est mise sur la pile qu'une fois que tout est arrivé sur le champ de bataille et que la résolution est terminée. Le joueur dont c'est le tour met ses capacités déclenchées sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. (La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.)
 - En détails, voici ce qui se passe au moment où l'Aperçu de demain se résout :
 - 1) Vous comptez le nombre de permanents que vous possédez.
 - 2) Vous mélangez ces permanents dans votre bibliothèque.
 - 3) Vous révélez un nombre de cartes de votre bibliothèque égal au nombre de cartes que vous avez préalablement comptées.
 - 4) Vous mettez toutes les cartes de permanent non-Aura révélées de cette manière sur le champ de bataille. Toutes ces cartes arrivent sur le champ de bataille en même temps.
 - 5) Vous mettez toutes les cartes d'aura révélées de cette manière sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière peut enchanter n'importe quel permanent qui était déjà mis sur le champ de bataille, mais ne peut pas enchanter une autre aura qui est mise sur le champ de bataille en même temps qu'elle. Si une aura qui devait être mise sur le champ de bataille de cette manière ne peut rien enchanter, elle n'est pas mise sur le champ de bataille.
 - 6) Vous mettez toutes vos autres cartes révélées (éphémères, rituels, et auras qui ne peuvent rien enchanter) au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.
 - Si vous possédez des permanents-jetons, ils sont également mélangés dans votre bibliothèque. Ils comptent pour le nombre de cartes que vous révélez. Même si les jetons sont techniquement dans votre bibliothèque jusqu'à ce que l'Aperçu de demain finisse de se résoudre, ils n'affectent pas le mélange ou les cartes que vous révélez.
 - Si un permanent quitte le champ de bataille de cette manière mais termine dans une zone autre qu'une bibliothèque (probablement parce que c'est le commandant d'un joueur), il est quand même compté pour déterminer combien de cartes révéler.
-

Apprenti de Brea

{2} {R}

Créature-artefact : humain et artificier

2/3

Quand l'Apprenti de Brea arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{T}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un —

- Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
- Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quel artefact, pas seulement un Mécanoptère.
- Si vous choisissez le premier mode, vous devez quand même payer les coûts et suivre les restrictions de temps afin de jouer la carte.
- La carte exilée est exilée face visible.

Archifilleux des regrets

{5} {B} {B}

Créature : démon

4/5

Vol

Quand l'Archifilleux des regrets arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Exhumation {3} {B} {B} (*{3} {B} {B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.*

Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de créature n'est pas la même chose que lancer la carte de créature. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais la carte de créature ne l'est pas. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (telle que l'Asphyxie) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme la Révocation) ne le font pas.
 - Si une créature renvoyée sur le champ de bataille par la capacité d'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, elle est exilée à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que cette créature quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler. Dans ce cas, le sort ou la capacité réussit à exiler la créature. Si le sort ou la capacité renvoie plus tard la carte de créature sur le champ de bataille (par exemple, comme Éphémérer pourrait le faire), la carte de créature revient comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y applique plus.
-

Archonte de la cruauté

{6}{B}{B}

Créature : archonte

6/6

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive sur le champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

- Vous et l'adversaire que vous ciblez effectuez toutes les actions dans l'ordre indiqué. Notamment, la créature ou le planeswalker qu'il sacrifie ne sera pas sur le champ de bataille au moment où il se défaussera d'une carte ou perdra des points de vie. Si des capacités se déclenchent, elles doivent attendre que le sort se soit résolu pour être mises sur la pile. Si des capacités contrôlées par cet adversaire se déclenchent mais que perdre 3 points de vie lui fait perdre la partie, aucune de ces capacités ne sera mise sur la pile.
-

Argousine glorieuse

{5}{W}{W}

Créature : ange

5/5

Vol, lien de vie

Au début de chaque combat, si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire, l'Argousine glorieuse acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de l'Argousine glorieuse vérifie si vous avez plus de points de vie qu'un adversaire au début de chaque combat pour voir si elle se déclenche. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne les avez pas à ce moment-là, la capacité ne fait rien. Vous devez avoir plus de points de vie qu'un adversaire les deux fois pour que l'Argousine glorieuse gagne la double initiative. Cependant, ce ne doit pas obligatoirement être le même adversaire les deux fois.
 - Après que la capacité déclenchée s'est résolue, l'Argousine glorieuse continue d'avoir la double initiative jusqu'à la fin du tour quels que soient les totaux de points de vie des joueurs.
-

Asmoranomardicadaistinaculdacar

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Tant que vous vous êtes défaussé d'une carte ce tour-ci, vous pouvez payer {b/r} pour lancer ce sort.

Quand Asmoranomardicadaistinaculdacar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cuisine du monde souterrain, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

Sacrifiez deux nourritures : Une créature ciblée s'inflige 6 blessures.

- La créature ciblée par la dernière capacité d'Asmoranomardicadaistinaculdacar est la source des blessures, et pas Asmoranomardicadaistinaculdacar lui-même. Si la créature a le contact mortel ou le lien de vie, les deux s'appliquent aux blessures qu'elle s'inflige à elle-même.

- Asmoranomardicadaistinaculdacar n'a aucun coût de mana et sa valeur de mana est 0. Il ne peut pas être lancé normalement. Vous aurez besoin d'un coût alternatif (comme celui que procure la propre capacité d'Asmoranomardicadaistinaculdacar) afin de pouvoir le lancer.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar ne vous permet pas de vous défausser de cartes. Vous devrez trouver un autre moyen de vous défausser d'une carte pour vous permettre de le lancer.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar se prononce comme ça s'épelle.

Autel des goyfs

{5}

Artefact tribal : lhurgoyf

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de types de carte parmi les cartes dans tous les cimetières.

Les créatures Lhurgoyf que vous contrôlez ont le piétinement.

- Tribal est un type de carte qui permet à des cartes non-créature d'avoir des types de créature. L'Autel des goyfs et un lhurgoyf (mais pas une créature) tant qu'il est sur le champ de bataille, et une carte Lhurgoyf (mais pas une carte de créature) dans les autres zones.
- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la première capacité de l'Autel des goyfs ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; aura et lhurgoyf sont des sous-types, pas des types de carte.
- Si l'Autel des goyfs devient une créature d'une manière quelconque et que l'effet lui permet de garder ses autres types, il se donne le piétinement à lui-même.

Baiser du maître queux

{1}{R}{R}

Éphémère

Acquérez le contrôle d'un sort ciblé qui cible un seul permanent ou joueur. Copiez-le, puis re-sélectionnez des cibles au hasard pour le sort et la copie. Les nouvelles cibles ne peuvent pas être vous ou un permanent que vous contrôlez.

- Le Baiser du maître queux peut cibler n'importe quel sort qui cible un seul permanent ou joueur, y compris un sort que vous contrôlez.
- S'il existe des cibles légales qui ne sont ni vous, ni des permanents que vous contrôlez, vous devez re-sélectionner les cibles au hasard.
- S'il n'y a pas de cibles légales pouvant être sélectionnées, les cibles restent inchangées. Remarquez que cela ne veut pas obligatoirement dire que ces cibles sont illégales au moment où le sort se résout. Par exemple, si un adversaire dans une partie à deux joueurs a la défense talismanique et lance la Pointe de lave en vous

ciblant, le Baiser du maître queux ne pourra pas changer la cible. Cependant, ceci ne fait pas de vous une cible illégale, et le sort d'origine et la copie vous cibleront quand même et vous infligeront 3 blessures.

- Remarquez que le Baiser du maître queux peut rendre certaines cibles d'un sort ou toutes illégales. Par exemple, un sort qu'un adversaire lance qui cible « une créature que vous contrôlez » ne pourra pas trouver de nouvelle cible légale, et sa cible restera inchangée. Dans ce cas, cette partie du sort ne fera rien. Si c'était la seule cible du sort, ce sort sera retiré de la pile quand il essaiera de se résoudre.
- Si un sort a plusieurs occurrences du mot « cible/ciblé », mais que toutes ciblent la même cible, permanent ou joueur, c'est une cible légale pour le Baiser du maître queux. Dans ce cas, une nouvelle cible sera re-sélectionnée au hasard pour chaque occurrence du mot cible/ciblé dans son texte de règle. C'est aussi vrai pour la copie.
- Copier un sort ou re-sélectionner ses cibles ne compte pas comme lancer un sort.

Balafreur entravarc

{4} {R}

Créature-artefact : chat

0/0

Modularité 4 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

Émeute (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 supplémentaire ou la célérité.*)

- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si une créature qui arrive sur le champ de bataille a l'émeute mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 mis sur elle, elle acquiert la célérité. Cependant, dans le cas du Balafreur entravarc, son endurance sera probablement 0 et il sera mis dans le cimetière de son propriétaire avant de pouvoir attaquer.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.

Balayer les cieux

{X} {U} {U}

Rituel

Convergence — Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque couleur de mana dépensée pour lancer ce sort.

- Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X. Choisir une valeur élevée pour X vous permet de payer plus de mana et par conséquent, de dépenser plus de couleurs de mana pour le lancer. Par exemple, si vous choisissez 0 comme valeur pour X et que vous payez {U} {U} pour lancer Balayer les cieux, vous

créez un mécanoptère. Si vous choisissez 4 comme valeur pour X et que vous payez {W}{U}{U}{B}{R}{G}, vous créez cinq mécanoptères.

Batailleur du Tizère

{2}{B}

Créature : pégase

3/2

Échappée — {4}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

Le Batailleur du Tizère s'échappe avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou un marqueur « vol » sur lui.

- Vous faites le choix entre un marqueur +1/+1 et un marqueur « vol » au moment où le Batailleur du Tizère arrive sur le champ de bataille, pas au moment où vous le lancez avec l'échappée.
 - La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
 - Quand le Batailleur du Tizère s'échappe, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. De là, il pourra à nouveau s'échapper.
 - Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
 - Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
 - Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de la faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Bénédition du lameciel

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

{2}{W} : Renvoyez la Bénédition du lameciel dans la main de son propriétaire. N'activez que si la Bénédition du lameciel est sur le champ de bataille ou dans votre cimetière.

- Si vous activez la dernière capacité de la Bénédition du lameciel pendant qu'elle est sur le champ de bataille ou dans votre cimetière et qu'elle passe pour une raison quelconque dans l'autre zone avant que la capacité ne se résolve, elle n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Briser la glace

{B}{B}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé qui est neigeux ou qui pourrait produire {C}.

Surcharge {4}{B}{B} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Un terrain « est neigeux » s'il a le super-type neigeux.
- Briser la glace s'intéresse à la sorte de mana qui pourrait être produite par les capacités d'un terrain, même si cette capacité ne peut actuellement pas être activée. Par exemple, un terrain avec « {T} : Ajoutez {C} » est quand même une cible légale même s'il est actuellement engagé.

Briseur de fondations

{3}{G}

Créature : élémental

2/2

Quand le Briseur de fondations arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Évocation {1}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Calme épanoui

{W}

Éphémère

Vous acquérez la défense talismanique jusqu'à votre prochain tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Rebond (*Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.

- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque, y compris parce qu'il a été contrecarré, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}

Créature : humain et shaman

1/1

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.*)

Délire — Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; humain et shaman sont des sous-types, pas des types de carte.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou jusqu'à ce qu'un effet retire ces blessures, les blessures non-mortelles infligées à la Canaliseuse de la rage du dragon peuvent devenir mortelles si le nombre de types de carte trouvés dans votre cimetière descend au-dessous de quatre.

Cantique de Tourach

{3} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte, puis se défausse d'une carte au hasard.

- Si un joueur se défausse de deux cartes avec la folie à cause du Cantique de Tourach, les capacités déclenchées de folie peuvent être mises sur la pile dans l'importe quel ordre.

Capitaine Ripley Vance

{2} {R}

Créature légendaire : humain et pirate

3/2

À chaque fois que vous lancez votre troisième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur la Capitaine Ripley Vance, puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- La Capitaine Ripley Vance ne doit pas nécessairement être sur le champ de bataille pour assister au lancement des deux premiers sorts. Tant qu'elle est déjà sur le champ de bataille quand vous lancez le troisième sort du tour, sa capacité se déclenche.

- Croyez-le ou non, Ripley compte les sorts qui ont été lancés même s'ils ne se sont pas résolus. Cela signifie qu'elle compte quand même les sorts qui ont été contrecarrés.
- Copier un sort n'est pas la même chose que lancer un sort.

Caprichrome

{3}{W}

Créature-artefact : chèvre

2/2

Flash

Vigilance

Dévorement d'artefact 1 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre d'artefacts de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

- Dévorement d'artefact est une variante de la capacité de dévorement. La capacité vous permet de sacrifier des artefacts à la place de créatures, mais sinon elle fonctionne de façon identique au dévorement.
- Vous pouvez choisir de ne pas sacrifier d'artefacts pour la capacité de dévorement d'artefact.
- Si vous lancez ceci comme un sort, vous choisissez combien et quels artefacts vous dévorez dans le cadre de la résolution du sort. (Il ne peut pas être contrecarré à ce moment-là.) C'est aussi vrai d'un sort ou d'une capacité qui vous permet de mettre sur le champ de bataille une créature avec le dévorement d'artefact.
- Vous pouvez uniquement sacrifier des artefacts qui sont déjà sur le champ de bataille. Si plusieurs créatures avec des capacités de dévorement arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps, elles ne peuvent pas dévorer les mêmes objets. Elles ne peuvent pas se dévorer les unes les autres, se dévorer elles-mêmes, ou dévorer d'autres objets qui arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Tous les artefacts dévorés de cette manière sont sacrifiés en même temps.

Carth le Lion

{2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/5

À chaque fois que Carth le Lion arrive sur le champ de bataille ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Les capacités de loyauté des planeswalkers que vous activez coûtent [+1] supplémentaire à activer.

- Si une capacité de loyauté de planeswalker a normalement un coût de [+1], la capacité de Carth fait qu'elle coûte [+2] à la place. Un coût de [0] deviendrait [+1] et un coût de [-6] deviendrait [-5].
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Carth (par exemple grâce à la Doublure d'étincelles), l'effet modificateur de coût est cumulatif. Au total, les capacités de loyauté coûteront [+2] supplémentaires à activer.

- Le coût total d'une capacité de loyauté de planeswalker est calculé avant que des marqueurs soient ajoutés ou retirés. Si une capacité de loyauté coûte normalement [-3] à activer, vous ne lui retirez pas trois marqueurs puis ajoutez un marqueur sur elle. Vous retirez deux marqueurs en une seule fois quand vous payez le coût.
- Si un effet remplace le nombre de marqueurs qui devraient être placés sur un planeswalker, comme celui de Vorinplex, pillard monstrueux, ce remplacement a lieu une seule fois, au moment où le paiement est effectué.

Chagrin

{2} {B} {B}

Créature : élémental et incarnation

3/2

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défause de cette carte.

Évocation — Exilez une carte noire de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Chaleur impie

{R}

Éphémère

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire — La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- La Chaleur impie vérifie votre cimetière au moment où elle se résout pour déterminer si elle inflige 2 ou 6 blessures. À ce moment-là, la Chaleur impie n'est pas encore dans le cimetière.
- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; kavru et équipement sont des sous-types, pas des types de carte.

Chef de file de Rakdos

{B}{R}

Créature : diable

3/3

Célérité

Écho — Défaussez-vous d'une carte. *(Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)*

- Le paiement de l'écho est toujours optionnel. Quand la capacité déclenchée de l'écho se résout, si vous ne pouvez pas payer le coût d'écho ou que vous choisissez de ne pas le faire, vous sacrifiez ce permanent.
- La capacité d'écho de votre permanent se déclenche au début de votre entretien s'il est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre dernier entretien, ou si vous en avez acquis le contrôle depuis le début de votre dernier entretien.

Chêne de course

{2}{G}

Créature : sylvin

1/2

Évolution *(À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)*

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Chêne de course, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
 - À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
 - Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité essaie de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant la résolution de l'évolution, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer si la créature avec l'évolution gagne un marqueur +1/+1.
 - Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 1/2 avec l'évolution et que deux créatures 2/2 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
-

Chrysalide du Cartel

{G}{U}

Artefact

Les jetons de créature que vous contrôlez ont le vol.

{2}{G}{U}, {T}, sacrifiez un jeton : Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quel jeton pour activer la dernière capacité, pas seulement des jetons de créature.
-

Collectionneuse de spécimens

{4}{U}

Créature : vedalken et sorcier

2/1

Quand la Collectionneuse de spécimens arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil et un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.

Quand la Collectionneuse de spécimens meurt, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

- Pour la dernière capacité de la Collectionneuse de spécimens, le jeton ciblé peut être n'importe quel jeton que vous contrôlez, pas nécessairement une des créatures-jetons que vous avez créées avec sa première capacité, et même pas nécessairement une créature.
-

Commandement verdoyant

{1}{G}

Éphémère

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé crée deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil engagés.
- Contrecarrez une capacité de loyauté ciblée d'un planeswalker.
- Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
- Un joueur ciblé gagne 3 points de vie.

- Si la cible d'un mode est devenue illégale au moment où le Commandement verdoyant essaie de se résoudre, mais qu'il a encore au moins une cible légale, il se résout et fait autant qu'il le peut aux cibles légales.
-

Conservatrice répugnante

{4} {B}

Créature : gorgonoïde et sorcier

5/4

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Menace

Quand la Conservatrice répugnante exploite une créature, détruisez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.
 - Vous choisissez ou non de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout.
 - Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille. Ceci déclenchera son autre capacité.
 - Si la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité d'exploitation commence à se résoudre, vous ne gagnez pas de bonus de la créature avec l'exploitation, même si vous sacrifiez une créature. Comme la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille, son autre capacité déclenchée ne se déclenche pas.
 - Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.
-

Constable du royaume

{4} {W}

Créature : géant et soldat

3/3

Réputation 2 (*Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.*)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Constable du royaume, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que le Constable du royaume quitte le champ de bataille.

- La dernière capacité du Constable du royaume se déclenche à chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur lui pour une raison quelconque, pas seulement à cause de sa capacité de réputation.
- Si le Constable du royaume quitte le champ de bataille avant que sa dernière 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 qui lui sont attachés deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton de créature est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Tous les permanents exilés par le Constable du royaume reviennent sur le champ de bataille en même temps, et chacun d'eux arrive sous le contrôle de son propriétaire.

- La réputation ne se déclenche pas quand une créature inflige des blessures de combat à un planeswalker ou une autre créature. Elle ne se déclenche pas non plus quand une créature inflige des blessures de non-combat à un joueur.
- Si une créature avec la réputation inflige des blessures de combat à son contrôleur parce que ces blessures ont été redirigées, la réputation se déclenche.

Cuisine du monde souterrain

{1}

Artefact

{T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton

Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez

cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{4}, {T}, sacrifiez Cuisine du monde souterrain :

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- La dernière capacité de Cuisine du monde souterrain peut cibler n'importe quelle carte de créature dans votre cimetière, pas seulement une qui a été défaussée par sa première capacité. Par exemple, si une Gargouille de granit que vous contrôlez meurt après avoir subi des blessures de la Hache d'éclairs, vous pourriez utiliser Cuisine du monde souterrain pour cuisiner un délicieux ragoût de gargouille.

Damner

{B}{B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.

Surcharge {2}{W}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- La surcharge ne change pas quand vous pouvez lancer le sort.
- Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort ou la valeur de mana. Vous payez simplement son coût de surcharge à la place.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana quand vous le lancez pour son coût de surcharge.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Debout là-dedans

{1}{U}

Rituel

Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque artefact qui est devenu une créature de cette manière.

Surcharge {4}{U}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- La surcharge ne change pas quand vous lancez le sort.
- Lancer un sort avec la surcharge ne modifie pas le coût de mana de ce sort ou sa valeur de mana. Vous payez simplement le coût de surcharge à la place.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins de mana pour son coût de surcharge.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.

Déconcentration

{1}{U}

Éphémère

Duplication {U} (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.

- Au moment où la capacité déclenchée de duplication se résout, vous copiez la Déconcentration pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication, même si le sort d'origine n'est plus sur la pile à ce moment-là (par exemple parce qu'il a été contrecarré).
 - Les copies créées par la duplication sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Déculottée

{1}{U}

Enchantement

Flash

Quand la Déculottée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les créatures perdent toutes leurs capacités.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Déculottée.

- Si un effet donne une capacité à une créature après que la Déculottée est arrivée sur le champ de bataille, elle ne perd pas cette capacité. Par exemple, si un terrain devient une créature pendant que la Déculottée est sur le champ de bataille, il acquiert quand même les capacités qui lui ont été données par l'effet qui l'a animé. Cependant, il perd les capacités qu'il avait déjà.
- Si un effet fait que la Déculottée devient une créature, elle perd ses propres capacités en même temps que toutes les autres créatures. Ceci inclut la capacité déclenchée qui provoque son sacrifice au début de l'étape de fin.

Dépôt d'énergie

Terrain-artefact

Le Dépôt d'énergie 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 des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

Modularité 1

- Le Dépôt d'énergie est un terrain, donc il ne peut être joué que comme un terrain. Il ne peut pas être lancé comme un sort.
 - Oui, ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1, qui ne fait rien tant que c'est un terrain. Quand il est mis au cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée, quels que soient les types de carte du Dépôt d'énergie à ce moment-là.
 - Si le Dépôt d'énergie est une créature qui a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur lui pour être mis au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
 - Le mana produit par la dernière capacité activée ne peut pas être dépensé pour activer des capacités de cartes d'artefact dans d'autres zones, comme des coûts de recyclage ou d'exhumation.
 - Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
-

Dermotaxi

{2}

Artefact : véhicule

0/0

Empreinte — Au moment où le Dermotaxi arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature depuis un cimetière.

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Jusqu'à la fin du tour, le Dermotaxi devient une copie de la carte exilée, excepté que c'est un artefact Véhicule en plus de ses autres types.

- Le choix de la carte à exiler est un effet de remplacement, pas une capacité déclenchée. Les joueurs ne peuvent pas répondre à l'exil de la carte.
- La capacité d'empreinte est liée à la capacité activée qui fait du Dermotaxi une créature. Cela signifie que la deuxième capacité fait uniquement référence à la carte exilée par la première, même si elle devient une copie de quelque chose qui exile plus tard d'autres cartes.
- Si vous activez la capacité, mais qu'il n'y a pas de carte exilée à référencer (par exemple parce qu'il n'y en avait pas dans les cimetières pour l'empreinte), la capacité ne fait rien. Le Dermotaxi ne devient pas la copie de quoi que ce soit.
- Le Dermotaxi n'a pas de capacité de pilotage. Activer la capacité pour en faire une copie de la carte exilée ne compte pas comme piloter un véhicule. Si une créature que vous engagez pour activer la capacité a une capacité déclenchée qui se déclenche à chaque fois qu'elle pilote un véhicule (comme celle de l'As de la boîte de vitesse), cette capacité ne se déclenche pas.

Dragon intemporel

{3}{W}{W}

Créature : dragon

5/5

Vol

Recyclage de Plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Éternalisation {2}{W}{W} ({2}{W}{W}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et dragon 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si une carte de créature avec l'éternalisation est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale, vous avez la priorité immédiatement après. Si c'est légal pour vous de le faire, vous pouvez activer sa capacité d'éternalisation avant que n'importe quel joueur ne puisse essayer de l'exiler.
- Une fois que vous avez activé une capacité d'éternalisation, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte.
- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre, hormis les caractéristiques spécifiquement modifiées par l'éternalisation. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.

- Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 4/4. Il n'a aucun coût de mana et sa valeur de mana est 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.

Dragonnet entravarc

{3} {R}

Créature-artefact : dragon

0/0

Vol

{R} : Le Dragonnet entravarc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Modularité 2 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.

Échardes d'os

{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou vous défausser d'exactlyement une carte pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature ou vous défausser d'une carte, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires ou vous défausser de cartes supplémentaires.
- Une fois que vous commencez à lancer les Fragments d'os, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier ou vous contraindre à vous défausser de votre dernière carte.

Écurage de désert

{3} {W} {W}

Rituel

Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, X étant l'endurance de la carte exilée.

- L'Écurage de désert vérifie l'endurance de la carte exilée en exil, pas son endurance dans le cimetière.

Édit soudain

{1} {B}

Éphémère

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

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'une carte avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.
- Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher, comme celle du Calice du vide. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.

Ego brisé

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0.

{3} {U} {U} : Mettez la créature enchantée dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- Au moment où la dernière capacité se résout, la créature enchantée est mise dans la bibliothèque de son propriétaire. Après sa résolution, l'Ego brisé est mis au cimetière depuis le champ de bataille.
- Si le propriétaire de la créature enchantée a deux cartes ou moins dans sa bibliothèque, la créature enchantée est mise au-dessous de sa bibliothèque au moment où la dernière capacité se résout.
- La créature est mise dans la bibliothèque de son propriétaire même si l'Ego brisé n'est plus attaché à elle au moment où la capacité se résout.

Émissaire de Serra

{4} {W} {W} {W}

Créature : ange

7/7

Vol

Au moment où l'Émissaire de Serra arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte.

Vous et les créatures que vous contrôlez avez la protection contre le type de carte choisi.

- Le choix de type de carte est un effet de remplacement, pas une capacité déclenchée. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Notamment, si vous choisissez éphémère, votre adversaire ne peut pas essayer de lancer un éphémère sur l'Émissaire avant qu'elle n'ait la protection.
- Vous pouvez choisir n'importe quel type de carte. Ceux pouvant apparaître dans une partie normale de Magic sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Les super-types comme neigeux et de base ne peuvent pas être choisis. Les sous-types comme ange, aura et forêt ne peuvent pas non plus être choisis.

En retard pour le dîner

{3}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton Nourriture.

(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact :

Vous gagnez 3 points de vie. »)

- Si la cible est illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, par exemple parce qu'elle a été retirée du cimetière, vous ne créez pas de jeton Nourriture.

Épée d'âtre et de foyer

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.

Équipement {2}

- Au moment où la deuxième capacité de l'Épée d'âtre et de foyer se résout, le terrain et la créature arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Si vous choisissez une créature ciblée que vous possédez et que cette créature n'est pas une cible légale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne cherchez pas de carte de terrain de base.
- Si la créature que vous possédez est un jeton, il ne retourne pas sur le champ de bataille. Il reste en exil et cesse d'exister après que la capacité a fini de se résoudre.

Épopée d'Urza

Terrain-enchantement : Épopée d'Urza

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I — L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II — L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec "Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III — Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- L'Épopée d'Urza est un terrain, donc elle ne peut être jouée que comme un terrain. Il ne peut pas être lancé comme un sort.
- L'Épopée d'Urza acquiert une capacité de son premier et son deuxième chapitre. Elle garde ces capacités aussi longtemps qu'elle est sur le champ de bataille.
- Pendant que vous résolvez la capacité de chapitre III, vous pouvez uniquement trouver une carte avec un véritable coût de mana de {0} ou {1}, pas avec une valeur de mana de 0 ou 1. Par exemple, vous ne pourriez pas trouver une carte avec un coût de mana de {U} ou un coût de mana de {X}.
- Même si L'Épopée d'Urza est un terrain, c'est également une saga, et elle est sacrifiée après la résolution de sa dernière capacité de chapitre.
- Si L'Épopée d'Urza perd toutes ses capacités de chapitre mais que c'est encore une saga, par exemple à cause d'une carte comme la Lune de sang, elle est immédiatement sacrifiée.
- Bien que L'Épopée d'Urza ait le type de terrain d'Urza, elle n'interagit pas avec la Tour d'Urza, la Mine d'Urza ou la Centrale énergétique d'Urza.

Ermite du Monde souterrain

{4} {B} {B}

Créature : humain et paysan

3/3

Quand l'Ermite du Monde souterrain arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Écureuil égal à votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

- Si une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).

- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.
-

Escogriffe niché

{B}

Créature : zombie

1/1

Quand l'Escogriffe niché meurt, créez X jetons de créature 1/1 verte Écureuil engagés, X étant la force de l'Escogriffe niché.

- X est la force de l'Escogriffe niché au moment où il a quitté le champ de bataille, pas sa force dans le cimetière. Si sa force était inférieure ou égale à 0 quand il est mort, vous ne créez pas de jeton.
-

Essence d'écorchement

{1}{B}{B}

Rituel

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de marqueurs sur elle.

- L'Essence d'écorchement compte le nombre de marqueurs de toutes les sortes que la créature ou le planeswalker avait sur lui quand il était sur le champ de bataille.
-

Explosion mesurée

{2}{R}

Éphémère

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain.

Mettez les cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Quand vous révéléz une carte non-terrain de cette manière, l'Explosion mesurée inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à n'importe quelle cible.

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

- L'Explosion mesurée va sur la pile sans cible. Quand vous vous révéliez une carte non-terrain pendant sa résolution, sa capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. Vous connaîtrez la valeur de mana de la carte non-terrain révélée et la quantité de blessures qui sera infligée.
 - La carte non-terrain révélée de cette manière finit au-dessous de la bibliothèque avec les autres cartes.
-

Fabricateur de l'académie

{3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé

1/3

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

- Si vous contrôlez un Fabricateur de l'académie et que vous deviez créer un certain nombre de jetons Indice, Nourriture ou Trésor, vous créez à la place autant de jetons Indice, autant de jetons Nourriture, et autant de jetons Trésor.
 - Si vous contrôlez deux Fabricateurs de l'académie et que vous deviez créer un certain nombre de jetons Indice, Nourriture ou Trésor, vous créez à la place trois fois ce nombre de jetons Indice, trois fois ce nombre de jetons Nourriture, et trois fois ce nombre de jetons Trésor.
 - Si vous contrôlez dix-huit Fabricateurs de l'académie (à vous de voir comment, moi je ne sais pas) et que vous deviez créer un certain nombre de jetons Indice, Nourriture ou Trésor, vous créez à la place 129 140 163 jetons Indice, 129 140 163 jetons Nourriture, et 129 140 163 jetons Trésor.
 - Créer un jeton Indice de cette manière n'est pas la même chose qu'enquêter. Notamment, une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous enquêtez ne se déclenche pas parce que vous avez créé un jeton Indice à cause de cet effet de remplacement. Si la création de jeton d'origine était due au fait que vous aviez enquêté une fois, ces capacités se déclenchent quand même une fois, quel que soit le nombre de jetons Indice que vous finissez par créer.
-

Familier du nécromancien

{3} {B}

Créature : oiseau et esprit

3/1

Vol

Acharnement — Le Familier du nécromancien a le lien de vie tant que vous n'avez pas de carte en main.

{B}, défaussez-vous d'une carte : Le Familier du nécromancien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

- Vous pouvez activer la dernière capacité même si le Familier du nécromancien est déjà engagé ou s'il a l'indestructible.
-

Fileur d'étherium

{2} {U}

Créature-artefact : humain et sorcier

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

- Si un sort sur la pile a {X} dans son coût de mana, X est la valeur choisie pour lui quand vous déterminez la valeur de mana de ce sort.
-

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

Convergence — Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

- La valeur de mana n'est pas une condition de cible. Elle est vérifiée uniquement au moment où le sort se résout.
- Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X. Choisir une valeur élevée pour X vous permet de payer plus de mana et par conséquent, de dépenser plus de couleurs de mana pour le lancer. Par exemple, si vous choisissez 0 comme valeur pour X et que vous payez {W} pour lancer la Fin prismatique, vous pouvez exiler un permanent non-terrain avec une valeur de mana de 0 ou 1. Si vous choisissez 4 comme valeur pour X et que vous payez {W}{U}{B}{R}{G} vous pouvez exiler un permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5.

Flolimier

{U}

Créature : élémental et chien

1/2

{3}, {T} : Enquêtez. (*Créez un jeton d'artefact incolore*

Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

- Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour activer sa propre capacité et également activer une autre capacité qui nécessite de sacrifier un indice (ou un artefact) en tant que coût, comme celle de Lonis, cryptozoologue.

Forge-vague

{U}

Créature : ondin et sorcier

1/1

Kick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Forge-vague arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un terrain ciblé devient une île tant que le Forge-vague reste sur le champ de bataille.

Le Forge-vague gagne +1/+1 tant qu'un adversaire contrôle une île.

- Si le Forge-vague quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le terrain ciblé ne devient pas une île.
- Un terrain qui devient une île acquiert « {T} : Ajoutez {U} » et perd toutes ses autres capacités. Il perd ses autres types de terrain, mais il ne perd pas ses types ou ses super-types, comme créature, légendaire ou neigeux.
- Le Forge-vague gagne +1/+1 tant qu'un adversaire contrôle un terrain avec le type de terrain île, pas seulement des terrains appelés Île.

Fouiller les lieux

{3} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, enquêtez. *(Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

- La capacité déclenchée se déclenche quand les créatures sont déclarées comme attaquants, qui vous attaquent ou attaquent un planeswalker que vous contrôlez. Elle ne se déclenche pas si un effet met une créature sur le champ de bataille vous attaquant ou attaquant un planeswalker que vous contrôlez.
- Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
- Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, l'un d'eux peut être sacrifié pour activer la capacité de l'Apprenti de Brea et un autre peut être ciblé par Couper les ponts.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour activer sa propre capacité et également activer une autre capacité qui nécessite de sacrifier un indice (ou un artefact) en tant que coût, comme celle de Lonis, cryptozoologue.

Fureur

{3} {R} {R}

Créature : élémental et incarnation

3/3

Double initiative

Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation — Exilez une carte rouge de votre main.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile, pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Vous ne pouvez pas choisir plus de quatre cibles et infliger 0 blessure à certaines d'entre elles.
 - Si certaines des cibles sont illégales au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures a quand même lieu, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées du tout.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
 - Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.
-

Gardien du drai

{3}{B}{G}

Créature : elfe et druide

2/2

Quand le Gardien du drai arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

{3}{B} : Les écureuils que vous contrôlez gagnent

+1/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- Acquérir la menace après que les bloqueurs ont été déclarés n'annule pas un blocage qui a déjà été fait.
-

Garth le borgne

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : humain et sorcier

5/5

{T} : Choisissez un nom de carte qui n'a pas été choisi parmi Désenchantement, Geyser cérébral, Terreur, Dragon shivân, Réapparition et Lotus noir. Créez une copie de la carte du nom choisi. Vous pouvez lancer la copie. (*Vous payez toujours ses coûts.*)

- Le texte de la carte officiel pour chaque carte référencée par Garth le borgne peut être trouvé à l'aide de la base de données de cartes Gatherer sur Gatherer.Wizards.com.
 - Les copies des sorts de permanent en cours de résolution deviennent des jetons au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Ces jetons ne sont pas considérés comme « créés » quand ceci a lieu.
 - Au moment où la capacité de Garth le borgne se résout, vous devez choisir un des noms de carte listés. Vous pouvez choisir de ne pas lancer la copie créée, mais vous ne pouvez pas choisir à nouveau ce nom de carte plus tard.
 - Chaque Garth le borgne suit les noms de carte choisis pour lui, mais pas pour les autres Garth le borgne. (Garth le multi-borgne ?) Si Garth le borgne quitte le champ de bataille et revient, ou si vous en contrôlez une autre copie, il ne se souvient pas des choix effectués pendant ses activations précédentes. Cependant, si un autre joueur acquiert le contrôle de Garth le borgne, il se souvient des choix effectués pour lui.
 - Vous devez payer les coûts de la carte choisie, mais vous lancez la copie au moment où la capacité se résout, qui pourrait être un moment autre que celui où vous pourriez normalement lancer cette carte.
 - Si tous les choix ont été nommés auparavant, la capacité de Garth ne fait rien quand elle se résout.
-

Geyadrone Dihada

{1}{U}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Dihada

4

Protection contre les permanents avec des marqueurs

« corruption » sur eux

+1: Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous

gagnez 2 points de vie. Mettez un marqueur

« corruption » sur jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker.

-3: Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou planeswalker, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la et mettez un marqueur « corruption » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

-7: Acquérez le contrôle de chaque permanent avec un marqueur « corruption » sur lui.

- Geyadrone Dihada ne peut pas être ciblé, blessé ou enchanté par un permanent avec un marqueur « corruption » sur lui. S'il devient une créature d'une manière quelconque, il ne peut pas non plus être bloqué ou équipé par ces permanents. Ceci inclut être la cible de capacités activées et déclenchées de ces permanents.
- Les créatures avec des marqueurs « corruption » peuvent quand même attaquer Dihada, mais les blessures qu'elles devraient infliger sont prévenues.
- Quand Dihada quitte le champ de bataille, les permanents gardent leurs marqueurs « corruption ». Si vous contrôlez plus tard un autre Geyadrone Dihada, il aura la protection contre ces permanents.

Glob-golems

{4}

Créature-artefact : golem

3/3

Piétinement

Quand les Glob-golems meurent, vous gagnez un nombre de points de vie égal à leur force.

- Utilisez la force des Glob-golems quand ils étaient sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de points de vie que vous gagnez. Elle peut être différente de sa force dans le cimetière.

Grâce irréductible

{2}{W}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, choisissez l'un —

- Vous gagnez 1 point de vie.
- Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de 1.

- Si une carte de créature dans votre cimetière a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.

Grande-Dent, général écureuil

$\{2\}\{G\}$

Créature légendaire : écureuil et guerrier

3/3

Traversée des forêts (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.*)

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus autant de jetons de créature 1/1 verte

Écureuil sont créés à la place.

$\{B\}$, sacrifiez X écureuils : Une créature ciblée gagne

+X/-X jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité de Grande-Dent s'applique à toutes les sortes de jetons, y compris les jetons Indice, Nourriture et Trésor.
- Les jetons Écureuil supplémentaires n'ont pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et aux écureuils.
- Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais vous devez être celui qui crée les jetons pour que la capacité de Grande-Dent s'applique.
- Si un effet modifie le joueur qui contrôle la création du jeton, cet effet s'applique avant l'effet de Grande-Dent. Si un effet modifie le joueur sous le contrôle duquel un jeton devrait arriver sur le champ de bataille, cet effet s'applique après que l'effet de Grande-Dent peut être appliqué.
- Dans une partie en Commander, le joueur défenseur est le joueur que Grande-Dent attaque ou le contrôleur du planeswalker que Grande-Dent attaque.

Grist, la marée affamée

$\{1\}\{B\}\{G\}$

Planeswalker légendaire : Grist

3

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

-2: Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

-5: Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- Grist, la marée affamée peut être votre commandant étant donné que sa première capacité fonctionne avant le début de la partie pendant la construction du deck.
- N'importe où, sauf sur le champ de bataille, Grist est un planeswalker et créature légendaire : Grist et insecte. Une fois qu'il arrive sur le champ de bataille, il n'est plus une créature, seulement un planeswalker. Tout ce qui peut chercher ou affecter une carte de créature ou de planeswalker dans des zones autres que le champ de bataille peut affecter Grist. Par exemple, vous pourriez le mettre sur le champ de bataille avec la Corde d'adjuration, il pourrait être contrecarré par la Dispersion d'essence (mais pas par la Négation), et les adversaires ne pourraient pas vous faire vous en défaire avec la Contrainte.
- Si Grist n'est plus sur le champ de bataille au moment où sa première capacité de loyauté se résout, vous créez quand même un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte et vous meulez une carte. Si une carte d'insecte est meulée de cette manière, vous ne pourrez pas mettre de marqueur « loyauté » sur Grist, mais vous répèterez quand-même le processus. Meuler sert toujours à quelque chose avec Grist.
- La deuxième capacité de loyauté de Grist ne requiert pas de cible. Si vous choisissez de sacrifier une créature au moment où elle se résout, la capacité déclenchée de renvoi se déclenche et vous choisissez une cible, créature ou planeswalker, à détruire. Ceci a lieu même si Grist n'est pas sur le champ de bataille quand la capacité de loyauté se résout.
- Comptez le nombre de cartes de créature dans votre cimetière au moment où la troisième capacité de loyauté se résout pour déterminer la quantité de points de vie que chaque adversaire perd. Si Grist est dans votre cimetière à ce moment-là, il est une carte de créature et il contribue au compte.

Gueulefeu d'obsidienne

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque terrain que vos adversaires contrôlent qui pourrait produire {C}.

Vol

Quand le Gueulefeu d'obsidienne arrive sur le champ de bataille, détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle.

- La première capacité du Gueulefeu d'obsidienne compte chaque terrain que vos adversaires contrôlent qui produiraient {C} si l'une des capacités de ce terrain se résolvait. Peu importe si le contrôleur de ce terrain peut actuellement activer la capacité ou non.

Gueuleffroi fantasmagique

{2} {U} {U}

Créature : dinosaure et illusion

6/6

Piétinement

Quand le Gueuleffroi fantasmagique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

- Si le Gueuleffroi fantasmagique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sa capacité se déclenche et elle va sur la pile au-dessus de ce sort ou de cette capacité. Le Gueuleffroi fantasmagique est sacrifié avant que ce sort ou cette capacité n'essaie de se résoudre. À moins que le sort ou la capacité n'ait une autre cible, elle est ensuite retirée de la pile au moment où elle essaie de se résoudre parce qu'elle n'a pas de cible légale.
- Contrecarrer le sort ou la capacité n'empêche pas le Gueuleffroi fantasmagique d'être sacrifié.

Hors du temps

{1}{W}{W}

Enchantement

Quand Hors du temps arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures, puis faites-les passer hors phase jusqu'à ce que Hors du temps quitte le champ de bataille. Mettez un marqueur « temps » sur Hors du temps pour chaque créature passée hors phase de cette manière.

Disparition (*Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cet enchantement. Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.*)

- Une créature passée hors phase à cause d'Hors du temps ne passe pas en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
 - Si Hors du temps est une créature quand son déclencheur d'arrivée sur le champ de bataille se résout, il passe hors phase en même temps que toutes les autres créatures. Vous ne retirez jamais le dernier marqueur étant donné qu'il est hors phase, alors toutes les créatures restent hors phase indéfiniment.
 - S'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille quand la capacité déclenchée d'Hors du temps se résout, rien ne passe hors phase et Hors du temps ne gagne pas de marqueur « temps ». Il reste sur le champ de bataille et n'est pas sacrifié, car le dernier marqueur « temps » n'est jamais retiré.
 - Si Hors du temps quitte le champ de bataille avant que son déclencheur d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, les créatures se dégagent, mais elles ne passent pas hors phase.
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Prêtresse bannisseuse, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Forge-vague ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
-

Ignoble hiérarche

{G}

Créature : goblin et shaman

0/1

Exaltation (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, l'exaltation ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
-

Javelinier entravarc

{W}

Créature-artefact : soldat

0/1

{T}, retirez X marqueurs +1/+1 du Javelinier entravarc :

Il inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Modularité 1 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

- Si la cible est illégale au moment où la capacité activée essaie de se résoudre, par exemple parce qu'elle a été retirée du combat, aucune blessure n'est infligée.
 - Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
-

Jeune languefeu

{R}{R}

Créature : kavru

2/1

Multikick {2} (*Vous pouvez payer {2} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.*)

Le Jeune languefeu arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

Quand le Jeune languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée.

- La dernière capacité déclenchée du Jeune languefeu vérifie sa force quand elle se résout. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand elle se résout, ses dernières informations connues sont utilisées. Il peut en résulter qu'aucune blessure ne soit infligée s'il avait une force inférieure ou égale à 0 quand il a quitté le champ de bataille.

Jeune nécromancienne

{4} {B}

Créature : humain et psychagogue

2/3

Quand la Jeune nécromancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La capacité déclenchée de renvoi de la Jeune nécromancienne (celle qui renvoie une carte sur le champ de bataille) se déclenche quand vous exilez deux cartes depuis votre cimetière. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité avant que la carte ne soit renvoyée.

Kavru territorial

{R} {G}

Créature : kavru

/

Domaine — La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un —

- Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
- Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

- Les capacités de domaine comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, pas combien de terrains vous contrôlez ou combien sont d'un certain type.
- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. Les types de terrain autres que les types de terrain de base (comme désert) ne contribuent pas aux capacités de domaine.
- La capacité qui définit la force et l'endurance du Kavru territorial fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Kirin gardien

{3} {W}

Créature : kirin

2/3

Vol

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kirin gardien.

- Si le Kirin gardien et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'ils attaquaient ou bloquaient tous les deux), le Kirin gardien ne sera pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résoudra. Il ne peut pas être sauvé par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur lui.
-

Krushok au dos bariolé

{3}{G}

Créature : bête

4/4

Piétinement

Renfort 2 — {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.)

Récupération {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si vous activez la capacité de renfort du Krushok au dos bariolé pendant votre phase principale, vos adversaires auront l'occasion de répondre à cette capacité avant que vous ne puissiez activer la capacité de récupération, par exemple en retirant le Krushok au dos bariolé de votre cimetière. Cependant, si le Krushok au dos bariolé finit dans votre cimetière pendant votre phase principale d'une telle manière qu'il n'y a pas de sorts ou de capacités sur la pile, vous aurez la priorité pour activer la capacité de récupération avant que quiconque ne puisse retirer le Krushok au dos bariolé de votre cimetière.
- Exiler la carte de créature avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte de créature du cimetière.

Lion de diamant

{2}

Créature-artefact : chat

2/2

{T}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Lion de diamant : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un éphémère.

- Même si vous ne pouvez activer ceci que lorsque vous pourriez lancer un éphémère, c'est quand même une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Vous ne pouvez pas lancer un éphémère (ou activer une capacité comme un éphémère) pendant que vous lancez un sort. Par conséquent, un peu comme le Diamant de l'œil du lion, vous ne pouvez pas activer la capacité en ayant l'intention d'utiliser le mana pour lancer un sort depuis votre main.

Livreur myr

{1}{U}

Créature-artefact : indice et myr

2/1

{2}, sacrifiez le Livreur myr : Piochez une carte.

- Même si c'est un indice, le Livreur myr n'est pas (normalement) un jeton, et par conséquent il n'est pas « créé » quand il arrive sur le champ de bataille. Les capacités qui s'intéressent à la création d'un jeton Indice, comme celle du Fabricateur de l'académie, ne font rien au moment où le Livreur myr est mis sur le champ de bataille. Si vous créez un jeton qui est une copie du Livreur myr sur le champ de bataille, ces capacités le remarquent. Cependant, si vous copiez le Livreur myr pendant que c'est un sort sur la pile, la

copie qui se résout devient un jeton, mais ce jeton n'est pas « créé », donc ces capacités ne le remarquent pas.

- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour activer sa propre capacité et également activer une autre capacité qui nécessite de sacrifier un indice (ou un artefact) en tant que coût, comme celle de Lonis, cryptozoologue.

Lonis, cryptozoologue

{G} {U}

Créature légendaire : serpent et elfe et éclairé

1/2

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez.

{T}, sacrifiez X indices : Un adversaire ciblé révèle les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent non-terrain de valeur de mana inférieure ou égale à X. Ce joueur met le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
- Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, l'un d'eux peut être sacrifié pour activer la capacité de l'Apprenti de Breya et un autre peut être ciblé par Couper les ponts.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un Indice pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la capacité de Lonis, cryptozoologue.

Lucidité fracturée

{U} {U} {U}

Rituel

Chaque adversaire meule quatorze cartes.

Recyclage {1} {U} (*{1} {U}*, *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez la Lucidité fracturée, chaque adversaire meule quatre cartes.

- Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.
 - Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage en tant que telle ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme l'effet de la Révocation) ne les affectent pas.
-

Mage du pont

{B} {B} {B}

Créature : humain et sorcier

4/4

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, exilez le Mage du pont.

- Contrairement à son homologue, le Pont des enfers, les capacités du Mage ne fonctionnent que tant qu'il est sur le champ de bataille. Elles ne fonctionnent pas quand il est dans votre cimetière.
 - Aucune des capacités ne s'intéresse à qui contrôlait la créature qui est morte, seulement à savoir dans quel cimetière elle a été mise. Ceci signifie que si un adversaire contrôle une créature que vous possédez, sa mort provoque le déclenchement de la première capacité du Mage du pont, pas de la deuxième.
 - Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui l'a créé, ce qui peut être différent du joueur qui le contrôle ou, dans quelques cas bizarres, différent du joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille.
-

Manticore du mont Vélius

{2} {R} {R}

Créature-enchantement : manticore

3/4

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous faites ainsi, la Manticore du mont Vélius inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de carte de la carte défaussée.

- Les types de carte pouvant apparaître sur une carte défaussée sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; manticore et saga sont des sous-types, pas des types de carte.
 - Si vous ne vous défaissez pas d'une carte, la capacité déclenchée de renvoi de la Manticore du mont Vélius ne se déclenche pas.
-

Maraudeur aux Nattes sanguinolentes

{1} {R}

Créature : humain et berserker

3/1

Le Maraudeur aux Nattes sanguinolentes ne peut pas bloquer.

Délire — Ce sort a la cascade tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un côté inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- La capacité de délire vérifie votre cimetière au moment où vous finissez de lancer le Maraudeur aux Nattes sanguinolentes pour déterminer s'il a la cascade. Notamment, tout permanent que vous avez sacrifié pendant que vous lanciez le sort (comme un permanent que vous avez sacrifié pour activer une capacité de mana) sera dans le cimetière à ce moment-là.
- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; humain et berserker sont des sous-types, pas des types de carte.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- 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.
- À cause d'un changement de règle récent sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

Marchevide dauthi

{B} {B}

Créature : dauthi et gremlin

3/2

Distorsion (*Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.*)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

- Si une créature attaquante a plusieurs capacités d'évasion, comme la distorsion et le vol, une créature ne peut la bloquer que si elle satisfait toutes les capacités d'évasion appropriées.
- Si votre adversaire se défait d'une carte pendant que vous contrôlez le Marchevide dauthi, les capacités qui fonctionnent quand cette carte est défaussée fonctionnent quand même, même si la carte n'atteint

jamais le cimetière de ce joueur. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques de la carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.

- Tant que le Marchevide dauthi est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires contrôlent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons meurent quand-même tant que le Marchevide dauthi est sur le champ de bataille.
- Si une 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.
- Jouer une carte avec la dernière capacité du Marchevide dauthi dépend toujours des restrictions de temps normales.
- Si vous lancez une carte de cette manière, vous ne pouvez pas la lancer pour les autres coûts alternatifs éventuels qu'elle a, mais vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort requiert un coût supplémentaire, vous devez payer ce coût.

Marée grouillante

{1}{U}

Enchantement

{1}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.

Délire — Les crabes que vous contrôlez gagnent +1/+1 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; vedalken et sorcier sont des sous-types, pas des types de carte.
- Se défausser d'une carte fait partie du coût de la première capacité de la Marée grouillante. Les joueurs n'ont pas le temps de répondre à la capacité avant que la carte défaussée ne soit au cimetière.

Modération

{1}{W}{U}

Enchantement

Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort par tour.

À chaque fois que vous lancez un sort, piochez une carte.

- Si vous lancez la Modération, vous avez déjà lancé au moins un sort pendant ce tour (la Modération elle-même) donc vous ne pourrez pas lancer de sorts supplémentaires avant le prochain tour. Si la Modération arrive sous votre contrôle pendant un tour où vous n'avez pas lancé de sorts, vous pourrez lancer un sort pendant ce tour-là.
- La capacité déclenchée de la Modération fonctionne uniquement pendant qu'elle est sur le champ de bataille, alors elle ne vous permet pas de piocher une carte quand vous la lancez.
- Si un effet dit que vous ne pouvez pas lancer de sorts, et qu'un autre effet vous instruit de lancer un sort, comme celui de la capacité qui se déclenche quand vous retirez le dernier marqueur « temps » d'une carte avec la suspension, vous ne pourrez pas lancer ce sort.

Myr adoubé

{2} {W}

Créature-artefact : myr et chevalier

2/2

{2} {W} : Adaptez 1. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)*

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Myr adoubé, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez toujours activer une capacité qui fait s'adapter une créature. Au moment où cette capacité se résout, si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle pour une raison quelconque, vous ne mettez simplement pas de marqueurs +1/+1 sur elle.
- Si une créature perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs +1/+1, elle peut à nouveau s'adapter et gagner des marqueurs +1/+1 supplémentaires.

Nécrogoyf

{3} {B} {B}

Créature : lhurgoyf

*/4

La force du Nécrogoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

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

- La capacité qui définit la force du Nécrogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Nécrogoyf est dans un cimetière, cette capacité le comptera lui-même.

Offrande aux fæs

{2} {G}

Enchantement

Au début de chaque étape de fin, si vous avez lancé à la fois un sort de créature et un sort non-créature ce tour-ci, créez un jeton Indice, un jeton Nourriture et un jeton Trésor.

- Peu importe ce qui est arrivé aux sorts après que vous les avez lancés. Ils peuvent chacun s'être résolus, avoir été contrecarrés, ne pas s'être résolus pour une autre raison, ou un autre joueur peut en avoir acquis le contrôle. Tant que vous avez lancé un sort de créature et un sort non-créature pendant ce tour, la capacité se déclenche.
- Si un effet remplace le nombre ou les types de jetons que vous créez, il s'applique à chacun de ces jetons individuellement. Par exemple, si vous contrôlez l'Offrande aux fæs et le Fabricateur de l'académie, vous créez trois jetons de chaque type quand la capacité déclenchée se résout.

- Créer un jeton Indice de cette manière n'est pas la même chose qu'enquêter. Notamment, une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous enquêtez ne se déclenche pas parce que la capacité de l'Offrande aux fæs a créé un jeton Indice.

Parangon de Nykthos

{4}{W}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat

4/6

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » fait référence à la mise de marqueurs +1/+1 sur vos créatures en utilisant la capacité déclenchée. Tant que vous n'avez pas encore choisi de mettre des marqueurs +1/+1 sur vos créatures avec elle, toutes les occurrences de gain de points de vie provoquent le déclenchement de la capacité du Parangon de Nykthos.
- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » fait uniquement référence à la capacité à laquelle c'est attaché, pas aux autres occurrences de la même capacité. En d'autres mots, si vous contrôlez plusieurs Parangons de Nykthos, vous pourrez faire ceci une fois pour chacune d'elles.
- Une fois que vous avez choisi de mettre des marqueurs +1/+1 sur vos créatures, les nouvelles occurrences de gain de points de vie ne provoquent pas le déclenchement de la capacité.
- Si plusieurs occurrences de la capacité sont sur la pile, vous pourrez mettre des marqueurs +1/+1 uniquement pour une de ces occurrences. Une fois que vous le faites, les autres occurrences n'ont aucun effet au moment où elles se résolvent.
- Si une créature que vous contrôlez subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 de la dernière capacité du Parangon de Nykthos à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps et que vous ne l'avez pas encore utilisée, la capacité du Parangon de Nykthos 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.

Patrouille de la foire

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/1

{1}{W}, exilez la Patrouille de la foire depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Exiler la Patrouille de la foire fait partie du coût d'activation de sa capacité. Une fois que vous l'avez activée, aucun joueur ne peut vous arrêter en le retirant de votre cimetière.

Piru, la volatile
{2}{R}{R}{W}{W}{B}{B}
Créature légendaire : ancêtre et dragon
7/7

Vol, lien de vie
Au début de votre entretien, sacrifiez Piru, la volatile à moins que vous ne payiez {R}{W}{B}.
Quand Piru meurt, elle inflige 7 blessures à chaque créature non-légendaire.

- Comme Piru avait le lien de vie quand elle était sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de points de vie égal aux blessures qu'elle inflige au moment où sa dernière capacité déclenchée se résout.

Pointe barbelée
{1}{W}
Artefact : équipement
Quand la Pointe barbelée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol, puis attachez-lui la Pointe barbelée.
La créature équipée gagne +1/+0.
Équipement {2}

- Créer le jeton Mécanoptère et lui attacher la Pointe barbelée a lieu en tant que partie de la résolution de la même capacité. Il n'y a pas de temps pour qu'un adversaire réagisse après que le jeton a été créé mais avant que l'équipement ne soit attaché.
- Le jeton est quand même créé même si la Pointe barbelée ne peut pas lui être attachée (par exemple parce qu'elle a été détruite en réponse à la capacité).

Potentiel illimité
{1}{W}
Éphémère
Choisissez l'un —

- Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
- Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Union {3}{W} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

- Si vous lancez ce sort en payant son coût d'union, vous pouvez proliférer les marqueurs que vous avez placés avec le premier mode.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires, et vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Pendant la prolifération, si vous choisissez un permanent ou un joueur avec plusieurs sortes de marqueurs sur lui, le permanent ou le joueur gagne un autre marqueur de chaque sorte qu'il a déjà, pas seulement d'une seule sorte. C'est une modification des règles de proliférer d'origine, introduite dans une extension précédente.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs (ou aucune des deux sortes) sur lui.

Précepteur profane

Rituel

Suspension 2 — {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{B} et exilez-la avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Vous n'avez pas besoin de révéler la carte que vous trouvez avec le Précepteur profane.

Prêtresse des rites cruels

{W}{B}

Créature : humain et psychagogue

2/2

{T}, payez 3 points de vie, sacrifiez la Prêtresse des rites cruels : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Exhumation {3}{W}{B} ({3}{W}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Vous choisissez la cible de la première capacité avant de payer les coûts de cette capacité. En d'autres mots, vous ne pouvez pas choisir la Prêtresse des rites cruels elle-même comme cible pour la renvoyer depuis le cimetière.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte de créature n'est pas la même chose que lancer la carte de créature. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais la carte de créature ne l'est pas. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées (telle que l'Asphyxie) interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme la Révocation) ne le font pas.

- Si une créature renvoyée sur le champ de bataille par une capacité d'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, elle est exilée à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que cette créature quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler. Dans ce cas, le sort ou la capacité réussit à exiler la créature. Si le sort ou la capacité renvoie plus tard la carte de créature sur le champ de bataille (par exemple, comme Éphémérer pourrait le faire), la carte de créature revient comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. L'effet de l'exhumation ne s'y applique plus.

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

2/1

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1} {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

- Vous créez un jeton Trésor même si ce joueur n'a plus de carte à exiler dans sa bibliothèque.
- Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps et payer tous les coûts quand vous lancez la carte exilée. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
- Si vous choisissez de payer le coût de précipitation à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut lui répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de précipitation uniquement quand vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec la précipitation à moins qu'une autre capacité vous dise de le faire.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient une copie d'une créature dont le coût de précipitation a été payé, la copie n'a pas la célérité et n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Recluse à toile en entonnoir

{4} {G}

Créature : araignée

3/5

Portée

Morbidité — Quand la Recluse à toile en entonnoir arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

- Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
- Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, l'un d'eux peut être sacrifié pour activer la capacité de l'Apprenti de Breya et un autre peut être ciblé par Couper les ponts.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour activer sa propre capacité et également activer une autre capacité qui nécessite de sacrifier un indice (ou un artefact) en tant que coût, comme celle de Lonis, cryptozoologue.

Récupération sans foi

{1} {R}

Éphémère

Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

Rebond *(Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la Récupération sans foi se résout, vous ne vous défaussez pas d'une carte, mais vous piochez quand même une carte.
- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque, y compris parce qu'il a été contrecarré, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.

Rédaction mystique

{2} {U}

Enchantement

Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, chaque adversaire meule deux cartes. *(Il met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- Si la dernière capacité de la Rédaction mystique se déclenche pendant l'étape de nettoyage parce que vous vous défaussez de cartes pour revenir à votre taille de main maximum, les joueurs peuvent répondre à cette capacité. Puis, quand tous les joueurs ont successivement passé la priorité avec la pile vide, une nouvelle étape de nettoyage a lieu.

Régent de Sombremarée

{5} {U} {U}

Créature : dragon

3/3

Fouille (*Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.*)

Vol

Le Régent de Sombremarée arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte d'éphémère et de rituel exilée par lui.

À chaque fois qu'une carte d'éphémère ou de rituel quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur le Régent de Sombremarée.

- La fouille ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Par exemple, la valeur de mana du Régent de Sombremarée est 7 même si vous avez exilé trois cartes pour le lancer.
- Vous ne pouvez exiler des cartes que pour payer le mana générique, et vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que les prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de cinq cartes depuis votre cimetière pour lancer le Régent de Sombremarée à moins qu'un effet n'augmente son coût.
- Comme la fouille n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs, comme le flashback. Elle peut aussi être utilisée pour payer des coûts supplémentaires qui incluent du mana générique.

Relai zingant

{2} {R}

Rituel

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Pendant votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.*)

- Vous pouvez jouer la carte exilée uniquement pendant votre prochain tour, après que le Relai zingant s'est résolu. Notamment, cela signifie que vous ne pouvez *pas* la jouer au même tour où vous lancez le Relai zingant.
- Jouer la carte a les mêmes restrictions de temps et requiert les mêmes paiements qu'en temps normal, mais elle ne peut être jouée qu'au prochain tour.

Repos béni

{1} {G}

Éphémère

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

- Vous pouvez lancer le Repos béni même s'il n'y a pas de carte dans le cimetière du joueur ciblé. Si vous le faites, il mélange quand même sa bibliothèque et les blessures de combat sont quand même prévenues.
- Si vous vous ciblez vous-même avec le Repos béni, il ne sera pas mélangé dans votre bibliothèque. Il ira dans votre cimetière après s'être résolu.

Résilience

{1}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation

3/4

Flash

Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Évocation — Exilez une carte verte de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Résurgence de croyance

Rituel

Suspension 2 — {1}{W} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{W} et exilez-la avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchantement de votre cimetière. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

- Si un effet met une aura sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous choisissez ce à quoi elle arrive, attachée. Ce doit être quelque chose qu'elle peut légalement enchanter, mais pas obligatoirement quelque chose qu'elle pourrait cibler si elle était sur la pile. Par exemple, vous pourriez attacher une aura avec enchanter : créature à une créature d'un adversaire avec la défense talismanique, mais pas à une créature avec la protection contre les enchantements.
- Toutes les cartes d'enchantement dans votre cimetière qui peuvent être renvoyées sur le champ de bataille le sont. Vous ne pouvez pas choisir d'en laisser certaines au cimetière. Si vous renvoyez une aura qui ne peut être attachée qu'à une créature, mais que votre adversaire est le seul joueur à contrôler une créature, vous devez choisir de l'attacher à cette créature.

Retour résonnant

{B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée et toutes les autres cartes ayant le même nom que cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

- Si la cible est illégale au moment où le Retour résonnant essaie de se résoudre (probablement parce qu'elle n'est plus dans votre cimetière), il est retiré de la pile et ne fait rien, même s'il y a des cartes du même nom dans votre cimetière.

Rêves lucides

{3}{U}{U}

Rituel

Piochez X cartes, X étant le nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; vedalken et sorcier sont des sous-types, pas des types de carte.
- Les Rêves lucides sont encore sur la pile et pas dans votre cimetière au moment où vous calculez la valeur de X.
- Une carte peut avoir plus d'un type. Par exemple, une créature-artefact dans votre cimetière compte comme les deux types pour l'effet des Rêves lucides.

Route

{2}{G}

Éphémère

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

///

Vestiges

{1}{R}{R}

Rituel

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Les Vestiges infligent à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts rouges, vous pouvez lancer la Route, mais pas les Vestiges.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaissez d'une, vous vous défaissez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Route /// Vestiges est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Route /// Vestiges est une carte verte et rouge, c'est à la fois une carte d'éphémère et une carte de rituel, et sa valeur de mana est 6.

- Si vous lancez la première moitié d'une carte double avec la répercussion pendant votre tour, vous aurez la priorité immédiatement après sa résolution. Vous pouvez lancer la moitié avec la répercussion depuis votre cimetière avant que n'importe quel joueur puisse agir si c'est légal pour vous de le faire.
- Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis n'importe quelle zone autre qu'un cimetière, vous ne pouvez pas lancer la moitié avec la répercussion.
- Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis un cimetière, vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Si vous lancez la moitié qui a la répercussion, vous exilerez la carte si elle doit quitter la pile.
- Un sort avec la répercussion lancé depuis un cimetière sera toujours exilé après, qu'il se résolve, soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort avec la répercussion depuis votre cimetière, la carte est immédiatement déplacée sur la pile. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte avec un autre effet.

Sanctificatrice en-Vec

{W}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Protection contre le noir et contre le rouge

Quand la Sanctificatrice en-Vec arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes qui sont noires ou rouges de tous les cimetières.

Si un permanent, un sort ou une carte noire ou rouge qui n'est pas sur le champ de bataille devait être mise dans un cimetière, exilez-la à la place.

- Si un sort noir ou rouge fait que la Sanctificatrice en-Vec quitte le champ de bataille en tant que partie de sa résolution, ce sort va dans le cimetière de son propriétaire et n'est pas exilé à la place.
- Si un sort noir ou rouge fait que la Sanctificatrice en-Vec a des blessures mortelles marquées sur elle ou qu'elle ait une endurance de 0, la Sanctificatrice en-Vec n'est pas mise dans un cimetière avant la prochaine fois que les actions basées sur l'état soient vérifiées après que le sort a fini de se résoudre. Dans ce cas, le sort est exilé à la place d'aller dans le cimetière de son propriétaire.
- Si un permanent noir ou rouge devait aller au cimetière en même temps que la Sanctificatrice en-Vec, ce permanent est exilé à la place.

Sanctuaire d'écureuils

{G}

Enchantement

Quand le Sanctuaire d'écureuils arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Sanctuaire d'écureuils dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité fonctionne uniquement pendant que le Sanctuaire d'écureuils est sur le champ de bataille. Il ne se renvoie pas lui-même dans votre main depuis votre cimetière.

Scion de Draco

{12}

Créature-artefact : dragon

4/4

Domaine — Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

- Les capacités de domaine comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, pas combien de terrains vous contrôlez ou combien sont d'un certain type.
- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. Les types de terrain autres que les types de terrain de base (comme désert) ne contribuent pas aux capacités de domaine.
- Une créature que vous contrôlez qui a plus d'une couleur acquiert toutes les capacités appropriées.

Scramasaxe urbain

{2}{G}{G}

Créature : dinosaure

4/3

Vigilance

Rage — À chaque fois que le Scramasaxe urbain subit des blessures, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

- Si le Scramasaxe urbain a un marqueur +1/+1 sur lui et qu'il subit des blessures mortelles, il meurt avant que sa capacité déclenchée se résolve et que vous proliférez. Vous ne pourrez pas ajouter un marqueur +1/+1 sur lui à temps pour le sauver.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires, et vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Pendant la prolifération, si vous choisissez un permanent ou un joueur avec plusieurs sortes de marqueurs, le permanent ou le joueur gagne un autre marqueur de chaque sorte, pas seulement d'une seule sorte. C'est une modification des règles de proliférer d'origine, introduite dans une extension précédente.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Sentinelle d'Esper

{W}

Créature-artefact : humain et soldat

1/1

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, piochez une carte à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant la force de la Sentinelle d'Esper.

- Si un sort non-créature a déjà été lancé par un adversaire au tour où la Sentinelle d'Esper arrive sur le champ de bataille, cet adversaire a déjà lancé son premier sort non-créature ce tour-ci, et la capacité de la Sentinelle d'Esper ne se déclenche pas pour cet adversaire ce tour-là.
- La capacité vérifie la force de la Sentinelle d'Esper quand elle se résout, pas quand la capacité va sur la pile. Si la Sentinelle d'Esper n'est plus sur le champ de bataille quand elle se résout, utilisez la force qu'elle avait au moment où elle a quitté le champ de bataille.
- Si la Sentinelle d'Esper a une force négative quand cette capacité se résout, alors {X} est {0}. L'adversaire peut quand même choisir de ne pas payer le coût s'il veut que vous piochiez une carte.

Sentir la peur

{1}{G}

Rituel

Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Vous ne pouvez pas lancer Sentir la peur sans cible uniquement pour proliférer. Vous devez choisir au moins une créature que vous contrôlez comme cible pour lancer ce sort. Si vous ne choisissez pas une créature que vous ne contrôlez pas comme cible, aucun combat n'a lieu.
- Si vous choisissez deux créatures comme cibles avec ce sort et qu'une seule cible est légale au moment où le sort se résout, aucun combat n'a lieu et aucune blessure n'est infligée, mais vous proliférez quand même.
- Si toutes les cibles sont illégales au moment où Sentir la peur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et vous ne proliférez pas.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a au moins un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires, et vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a au moins un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Pendant la prolifération, si vous choisissez un permanent ou un joueur avec plusieurs sortes de marqueurs, le permanent ou le joueur gagne un autre marqueur de chaque sorte, pas seulement d'une seule sorte. C'est une modification des règles de proliférer d'origine, introduite dans une extension précédente.

- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
-

Shikari entravarc

{1}{R}{W}

Créature Artefact : chat et soldat

0/0

Initiative

Quand le Shikari entravarc arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature-artefact que vous contrôlez.

Modularité 2 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
-

Solitude

{3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation

3/2

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation — Exilez une carte blanche de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
 - Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.
-

Sphinx éthermentée

{7}{W}{U}

Créature-artefact : sphinx

4/4

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

Vol

Cascade (*Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts. Par exemple, la valeur de mana de la Sphinx éthermentée est toujours 9.
 - L'affinité ne peut réduire que le mana générique du coût total d'un sort. Cela ne peut pas réduire les prérequis de mana coloré.
 - La réduction de coût est établie avant que vous ne payiez tout coût pour le sort. Plus précisément, vous pouvez confirmer la réduction pour un artefact que vous contrôlez puis sacrifier ensuite cet artefact pour activer une capacité de mana.
 - Si des coûts supplémentaires ou des augmentations de coût devaient s'appliquer à la Sphinx éthermentée, appliquez-les avant d'appliquer toute réduction de coût.
 - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
 - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
 - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
 - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - 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.
 - À cause d'un changement de règle récent sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
-

Stratagème de Dihada

{1} {U} {B}

Éphémère

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dont vous vous êtes défaussé ce tour-ci.

Relancez (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.*)

- Le Stratagème de Dihada compte le nombre total de cartes défaussées, y compris la carte dont vous vous défaussez en tant que partie de son effet et les cartes dont vous vous êtes défaussées avant sa résolution ce tour-ci. Si vous le lancez avec relancer, ceci inclut la carte dont vous vous êtes défaussée pour le lancer.
- Si les pioches de carte sont remplacées par un autre effet, vous vous défausserez quand même d'une carte et vous gagnerez des points de vie. Si vous n'avez pas de carte dont vous défausser, il compte quand même les cartes défaussées précédemment pendant ce tour.
- Un sort lancé avec relancer sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Si un effet vous permet de payer un coût alternatif à la place du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer ce coût alternatif quand vous relancez un sort. Vous vous défausserez quand même d'une carte en tant que coût supplémentaire pour le lancer.
- Si une carte avec relancer est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.

Subtilité

{2} {U} {U}

Créature : élémental et incarnation

3/3

Flash

Vol

Quand la Subtilité arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un sort de créature ou de planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Évocation — Exilez une carte bleue de votre main.

- La capacité déclenchée de la Subtilité cible un sort sur la pile. Elle ne peut pas cibler des créatures ou des planeswalkers sur le champ de bataille.
- Un sort qui est mis dans la bibliothèque de son propriétaire ne se résout pas, mais il n'est pas contrecarré. Ceci fonctionne sur des sorts qui disent qu'ils ne peuvent pas être contrecarrés.
- Le propriétaire du sort est celui qui choisit s'il va au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Tous les joueurs connaissent ces informations.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Suivant de filigrane

{2}{U}{U}

Créature-artefact : homoncule

*/3

Vol

La force du Suivant de filigrane est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force du Suivant de filigrane fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

Svyelun des mers et des cieux

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et dieu

3/4

Svyelun des mers et des cieux a l'indestructible tant que vous contrôlez au moins deux autres ondins.

À chaque fois que Svyelun attaque, piochez une carte.

Les autres ondins que vous contrôlez ont parade {1}. *(À chaque fois qu'un autre ondin que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez-la à moins que ce joueur ne paie {1}.)*

- Les blessures infligées aux créatures restent sur ces créatures jusqu'à l'étape de nettoyage ou jusqu'à ce qu'un effet retire ces blessures. Si vous contrôlez Svyelun des mers et des cieux avec au moins 4 blessures et deux autres ondins et que l'un de ces ondins quitte le champ de bataille (ou cesse d'être un ondin), Svyelun est détruit.
- Si un joueur lance un sort qui cible plusieurs permanents avec la parade que son adversaire contrôle, chacune de ces capacités de parade se déclenche. Si ce joueur ne les paie pas toutes, le sort est contrecarré.

Sythys, main des récoltes

{G}{W}

Créature-enchantement légendaire : nymphe

1/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

- La capacité de Sythys, main des récoltes ne se déclenche pas quand il est lancé.

Talent de forgeron

{W}

Éphémère

Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Le Talent de forgeron vérifie si le permanent est une créature-artefact quand il se résout. Si la cible n'est pas une créature-artefact quand le sort est lancé mais qu'elle en devient une avant que le sort ne se résolve, elle gagne +2/+2.
-

Tamiseur de vagues

{3}{G}{U}

Créature : élémental

3/2

Vol

Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

- Le jeton est nommé Indice et il a le sous-type d'artefact indice. Indice n'est pas un type de créature.
 - Les jetons sont des artefacts normaux. Par exemple, l'un d'eux peut être sacrifié pour activer la capacité de l'Apprenti de Breyia et un autre peut être ciblé par Couper les ponts.
 - Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour activer sa propre capacité et également activer une autre capacité qui nécessite de sacrifier un indice (ou un artefact) en tant que coût, comme celle de Lonis, cryptozoologue.
-

Tellement brillant

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Tellement brillant arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un jeton, engagez la créature enchantée, puis regard 2.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageant de son contrôleur.

- La capacité déclenchée de Tellement brillant vérifie si vous contrôlez un jeton après son arrivée sur le champ de bataille pour voir si elle se déclenche. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas de jeton à ce moment-là, la capacité ne fait rien. Cependant, ce n'est pas obligatoirement le même jeton à chaque vérification.
 - Si Tellement brillant est lui-même un jeton, sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche.
-

Témoin intemporel

{2}{G}{G}

Créature : humain et shaman

2/1

Quand le Témoin intemporel arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Éternalisation {5}{G}{G} ({5}{G}{G}), exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et shaman 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si une carte de créature avec l'éternalisation est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale, vous avez la priorité immédiatement après. Vous pouvez activer sa capacité d'éternalisation avant que n'importe quel joueur ne puisse essayer de l'exiler.
- Une fois que vous avez activé une capacité d'éternalisation, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte.
- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre, hormis les caractéristiques spécifiquement modifiées par l'éternalisation. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 4/4. Il n'a aucun coût de mana et sa valeur de mana est 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.

Terramorphe

{3}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
 - Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque, y compris parce qu'il a été contrecarré, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.
-

Thrasta, rugissement de la tempête

{10}{G}{G}

Créature légendaire : dinosaure

7/7

Ce sort coûte {3} de moins à lancer pour chaque autre sort lancé ce tour-ci.

Piétinement, célérité

Piétinement des planeswalkers (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au contrôleur du planeswalker qu'elle attaque.)

Thrasta, rugissement de la tempête a la défense talismanique pendant le tour où il est arrivé sur le champ de bataille.

- Piétinement des planeswalkers signifie que quand Thrasta, rugissement de la tempête inflige des blessures de combat à un planeswalker qu'il attaque, il peut attribuer n'importe quelle quantité de blessures de son surplus au contrôleur de ce planeswalker. Les blessures en surplus à un planeswalker sont les blessures supérieures au nombre de marqueurs « loyauté » qu'a ce planeswalker. Le contact mortel ne fait pas que les blessures infligées à un planeswalker soient mortelles.
- Le piétinement des planeswalkers prend en considération toutes les autres blessures attribuées au planeswalker en même temps. Par exemple, si Thrasta et un Ourson 2/2 attaquent un planeswalker avec sept marqueurs « loyauté » sur lui (et qu'ils ne sont pas bloqués), Thrasta peut attribuer 5 blessures au planeswalker défenseur et 2 blessures au joueur défenseur.
- Le piétinement et le piétinement des planeswalkers peuvent s'appliquer tous les deux pendant le même combat. Par exemple, si Thrasta attaque un planeswalker qui a deux marqueurs « loyauté » sur lui et qu'il est bloqué par une créature 3/3, vous pouvez faire que Thrasta attribue 3 blessures de combat à la créature bloqueuse, 2 blessures de combat au planeswalker et 2 blessures de combat au joueur défenseur.
- Si un planeswalker qui est attaqué par Thrasta est d'une manière quelconque également une créature, Thrasta inflige quand même son surplus de blessures basé sur la loyauté de ce planeswalker, pas son endurance.
- Dans quelques rares cas très étranges, un planeswalker qui est aussi une créature peut bloquer Thrasta pendant que Thrasta attaque ce même planeswalker. (J'ai bien dit que c'était étrange.) Dans ce cas, les blessures qui doivent lui être attribuées en tant que créature bloqueuse sont déterminées en premier, en utilisant les règles normales pour le piétinement. Une fois que ces blessures ont été attribuées, si le planeswalker défenseur a plus de marqueurs « loyauté » que de blessures actuellement attribuées, vous devez lui attribuer au moins autant de blessures avant d'attribuer des blessures au joueur défenseur.

Tisseuse du sanctuaire

{1}{G}

Créature-enchantement : dryade

0/2

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez.

- La capacité de la Tisseuse du sanctuaire est une capacité de mana et elle n'utilise pas la pile. Cela signifie qu'aucun joueur ne peut répondre à la capacité en agissant d'une manière qui réduirait le nombre d'enchantements que vous avez.
-

Titan prophétique

{4} {U} {R}

Créature : géant et sorcier

4/4

Délire — Quand le Titan prophétique arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un. S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, choisissez les deux à la place.

- Le Titan prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.
 - Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.
- Si vous choisissez les deux modes et que la cible du premier mode est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous ne cherchez pas de carte.
 - La capacité du Titan prophétique vérifie le nombre de types de carte dans votre cimetière au moment où elle est mise sur la pile. Si vous avez au moins quatre types de carte dans votre cimetière à ce moment-là, mais moins de quatre au moment où elle se résout, vous utilisez quand même les deux modes choisis.
 - Si uniquement le premier mode est choisi, ou que les deux modes sont choisis, et que la cible choisie est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
 - Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; géant et sorcier sont des sous-types, pas des types de carte.

Tourach, chantreffroi

{1} {B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/1

Kick {B} {B} (Vous pouvez payer {B} {B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Protection contre le blanc

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantreffroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

- Les capacités déclenchées sont mises sur la pile dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour. Par exemple, si un adversaire se défait d'une carte avec la folie pendant votre tour, le déclencheur de la folie se résout avant que la capacité de Tourach puisse mettre un marqueur +1/+1 sur lui. S'il s'en défait pendant son tour, la capacité de Tourach met un marqueur +1/+1 sur lui avant qu'il ne puisse lancer le sort.
-

Trahison inévitable

Rituel

Suspension 3 — {1}{U}{U} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

- Il est possible que vous ne trouviez pas de carte de créature dans la bibliothèque de votre adversaire. Peut-être parce qu'il n'a pas de carte de créature, ou peut-être parce que vous n'aimez simplement aucune des cartes de créature qu'il a.
-

Traqueur entravarc

{2}{R}

Créature-artefact : chien

0/0

Menace

Modularité 2 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

À chaque fois que vous lancez un sort autre que votre premier sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur entravarc.

- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
 - Le Traqueur entravarc tient compte des sorts que vous avez lancés avant qu'il ne soit sur le champ de bataille. Par exemple, si le Traqueur entravarc est le premier sort que vous lancez pendant un tour, chaque sort suivant que vous lancez après qu'il est sur le champ de bataille provoque le déclenchement de la dernière capacité.
-

Urtikyste

{3}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Équipement {2}

- La capacité arme vivante a été mise à jour de telle sorte que la capacité déclenchée crée des jetons Phyrexian et Germe au lieu de créer des jetons Germe. Cette mise à jour s'applique à toutes les cartes avec l'arme vivante.

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

Volonté de Gaia

Rituel

Suspension 4 — {G}

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre cimetière.

Si une carte devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

- Les terrains que vous jouez et les sorts que vous lancez depuis votre cimetière doivent suivre les restrictions de temps habituelles et vous devez payer les coûts pour les sorts que vous lancez.
- En supposant que ce n'est pas une copie, la Volonté de Gaia est exilée après qu'elle a terminé de se résoudre. (Si c'est une copie, la copie va au cimetière brièvement avant de cesser d'exister.)
- Après que la Volonté de Gaia s'est résolue, une créature non-jeton que vous possédez qui devrait mourir est exilée à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas. Les créatures jetons que vous possédez meurent quand même normalement après que la volonté de Gaia s'est résolue.

Voltigeur chargé

{2}{U}

Créature : humain et pirate

3/1

Quand le Voltigeur chargé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un jeton, le Voltigeur chargé acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- La capacité du Voltigeur chargé se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un jeton pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous sacrifiez des jetons Trésor.

- Si une créature bloquée acquiert le vol après que les bloqueurs ont été déclarés, cela ne fait pas que la créature devienne débloquée, même si la créature bloqueuse n'a ni le vol, ni la portée.

Yavimaya, berceau de croissance
Terrain légendaire
Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

- Yavimaya, berceau de croissance n'est pas une Forêt tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille.
- Les cartes de terrain qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont pas des forêts pendant que Yavimaya est sur le champ de bataille.
- La capacité de Yavimaya fait que chaque terrain sur le champ de bataille a le type de terrain forêt. Tout terrain qui est une forêt a la capacité « {T} : Ajoutez {G}. » Rien d'autre ne change pour ces terrains ; y compris leurs noms, leurs autres sous-types et s'il sont légendaires, de base ou neigeux.

Yusri, flamme du destin
{1} {U} {R}
Créature légendaire : éfrit
2/3
Vol

À chaque fois que Yusri, flamme du destin attaque, choisissez un chiffre entre 1 et 5. Jouez à pile ou face autant de fois. Pour chaque fois où vous gagnez, piochez une carte. Pour chaque fois où vous perdez, Yusri vous inflige 2 blessures. Si vous avez gagné cinq fois de cette manière, vous pouvez lancer des sorts depuis votre main ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

- Quand vous lancez un sort sans payer son coût de mana, vous pouvez quand même payer des coûts supplémentaires. Si des coûts supplémentaires sont requis, vous devez les payer.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec {X} dans son coût sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Zabaz, la guêpe rutilante
{1}
Créature-artefact légendaire : insecte
0/0
Modularité 1

Si une capacité déclenchée de modularité devait mettre au moins un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

{R} : Détruisez un artefact ciblé que vous contrôlez.

{W} : Zabaz, la guêpe rutilante acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- L'effet de remplacement de Zabaz, la guêpe rutilante requiert qu'elle soit sur le champ de bataille pour fonctionner. Notamment, cela signifie qu'elle n'augmente pas le nombre de marqueurs qui lui sont donnés par sa propre capacité de modularité.
- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.

Zélateur aux yeux crevés

{3} {R}

Créature : cyclope et berserker

4/3

Portée

Délire — À chaque fois que le Zélateur aux yeux crevés attaque, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, le Zélateur aux yeux crevés inflige 1 blessure à chaque créature que le joueur défenseur contrôle.

- Les types de carte pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; cyclope et berserker sont des sous-types, pas des types de carte.
- La capacité déclenchée du Zélateur aux yeux crevés vérifie s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière pour voir si elle se déclenche. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne les avez pas à ce moment-là, la capacité ne fait rien. Les cartes spécifiques de votre cimetière peuvent changer entre les deux vérifications.

RÉIMPRESSIONS NOUVELLE EN MODERN

Agente sans éclat

{1} {G} {U}

Créature-artefact : humain et gredin

2/2

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.

- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- 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.
- À cause d'un changement de règle récent sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

Broyeur d'os

{2} {B}

Créature : phyrexian et mignon

1/1

Vol

Écho {2} {B} (*Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.*)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

- Le paiement de l'écho est toujours optionnel. Quand la capacité déclenchée de l'écho se résout, si vous ne pouvez pas payer le coût d'écho ou que vous choisissez de ne pas le faire, vous sacrifiez ce permanent.
- La capacité d'écho de votre permanent se déclenche au début de votre entretien s'il est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre dernier entretien, ou si vous en avez acquis le contrôle depuis le début de votre dernier entretien.

Chaînes, adepte des cauchemars

{2} {B} {R}

Créature légendaire : humain et mignon

3/2

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

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

- Vous ne choisissez pas quel sort de créature vous lancez pendant l'activation ou la résolution de la première capacité de Chaînes. La capacité crée pour vous la permission de lancer un sort de créature depuis votre cimetière plus tard pendant le tour. Si vous vous êtes défaussé d'une carte de créature (ou, dans certains cas inhabituels, d'une carte non-créature qui peut être lancée comme un sort de créature), vous pouvez la lancer en utilisant cette permission.
- La première capacité de Chaînes ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort de créature. Dans la plupart des cas, cela signifie pendant votre phase principale quand la pile est vide. De plus, vous devez quand même payer les coûts de lancement du sort.
- Si vous activez la première capacité de Chaînes plusieurs fois pendant un tour d'une manière quelconque (par exemple parce que Chaînes a quitté le champ de bataille et y a été renvoyé), vous pouvez lancer un sort de créature pour chaque permission de la capacité. De même, si un autre effet vous autorise à lancer un sort de créature depuis votre cimetière, vous pouvez utiliser cette permission et utiliser ensuite la permission de Chaînes pour lancer un autre sort de créature.
- La dernière capacité de Chaînes se déclenche si la créature qui arrive sur le champ de bataille a été lancée depuis une autre zone que votre main, ou si elle n'a pas été lancée du tout et qu'elle arrive sur le champ de bataille d'où qu'elle vienne (y compris votre main).
- La dernière capacité de Chaînes se déclenche si Chaînes lui-même arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancé depuis votre main.

Coffres de la Coterie

Terrain

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

- La capacité de mana des Coffres de la Coterie compte chaque terrain que vous contrôlez avec le sous-type marais, pas seulement des terrains appelés Marais.

Collet spirituel

{W}

Enchantement

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

- Sacrifier le Collet spirituel fait partie du coût d'activation de la capacité. Une fois que vous activez la capacité, aucun joueur ne peut faire quoi que ce soit au Collet spirituel pour vous empêcher de l'activer.
- Si la capacité du Collet spirituel cible une créature qui attaque un planeswalker que vous contrôlez, mais que ce planeswalker n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité essaie de se résoudre, la créature attaquante est une cible illégale et la capacité du Collet spirituel n'exile pas cette créature.

Destruction par les moggs

{2} {R}

Éphémère

Si un adversaire contrôle une île et que vous contrôlez une montagne, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Détruisez un artefact ciblé.

- Pour lancer la Destruction par les moggs sans payer son coût de mana, n'importe quel adversaire peut contrôler une île, pas uniquement celui qui contrôle l'artefact ciblé.
 - Qui contrôle quels terrains est uniquement important au moment où vous lancez la Destruction par les moggs. Une fois qu'elle a été lancée, le fait que vous ne contrôliez plus de montagne ou que chaque adversaire ne contrôle plus d'île n'affecte pas la Destruction par les moggs.
 - Lancer un sort sans payer son coût de mana n'a aucun effet sur sa valeur de mana. La valeur de mana de la Destruction par les moggs est toujours 3.
-

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

- Vous ne sacrifiez pas le Disque de Nevinyrral pour activer sa capacité. Il est détruit en tant que partie de la résolution de la capacité s'il est toujours sur le champ de bataille. Si un effet donne l'indestructible au Disque de Nevinyrral ou le régénère, il reste sur le champ de bataille.
-

Drakôn marin

{2} {U}

Créature : drakôn

4/3

Vol

Quand le Drakôn marin arrive sur le champ de bataille, renvoyez deux terrains ciblés que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

- Bien que vous deviez choisir deux terrains que vous contrôlez comme cibles de la capacité déclenchée du Drakôn marin, il n'y a aucune conséquence pour le Drakôn marin si la capacité ne se résout pas. Si l'un des terrains devient une cible illégale en réponse, la cible légale restante est renvoyée dans la main de son propriétaire. Si les deux cibles sont devenues illégales en réponse, rien ne se passe.
 - Si vous ne pouvez pas cibler deux terrains que vous contrôlez avec la capacité déclenchée (par exemple parce que vous contrôlez moins de deux terrains), la capacité est retirée de la pile. Vous ne renvoyez aucun terrain. Ceci n'a aucune conséquence.
-

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou qu'un effet retire ces blessures, les blessures non mortelles infligées aux créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si l'Éveil du Mirari quitte le champ de bataille.
 - Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
 - Si engager un terrain produit plus d'un type de mana, vous choisissez un type qui a été produit et vous ajoutez un mana de ce type.
 - Si le mana produit par le terrain a des restrictions ou des conditions supplémentaires, ces restrictions ou ces conditions ne s'appliquent pas au mana ajouté par l'Éveil du Mirari. Vous obtenez juste un mana du type approprié.
-

Extrudeur

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

4/3

Écho {4} (*Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.*)

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- L'Extrudeur peut être la cible de sa propre capacité activée, et vous pouvez sacrifier l'Extrudeur pour payer cette activation. Cela n'accomplit pas grand-chose, mais vous permet de sacrifier l'Extrudeur si vous en avez envie.
 - Le paiement de l'écho est toujours optionnel. Quand la capacité déclenchée de l'écho se résout, si vous ne pouvez pas payer le coût d'écho ou que vous choisissez de ne pas le faire, vous sacrifiez ce permanent.
 - La capacité d'écho de votre permanent se déclenche au début de votre entretien s'il est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre dernier entretien, ou si vous en avez acquis le contrôle depuis le début de votre dernier entretien.
-

Feu
{1}{R}
Éphémère
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
//
Glace
{1}{U}
Éphémère
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

- Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'y a aucun moyen de lancer les deux moitiés de Feu // Glace.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile. Par exemple, si un effet dit que vous ne pouvez pas lancer des sorts bleus, vous pouvez quand même lancer le Feu.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Feu // Glace est compté une seule fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Feu // Glace est à la fois rouge et bleu et sa valeur de mana est 4.
- Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez le Feu, la copie est également le Feu, pas la Glace.
- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez le Feu, et pas quand il se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. En d'autres termes, au moment où vous lancez le Feu, vous choisissez de lui faire infliger 2 blessures à une seule cible, ou 1 blessure à chacune des deux cibles.
- Si le Feu cible deux créatures et qu'une d'elles devient une cible illégale, la cible restante subit 1 blessure, pas 2.
- Si le permanent ciblé devient une cible illégale pour la Glace, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Foule d'écureuils
{1}{G}{G}
Créature : écureuil
2/2
La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou qu'un effet retire ces blessures, les blessures non mortelles infligées à la Foule d'écureuils peuvent devenir mortelles si le nombre d'autres écureuils sur le champ de bataille diminue.
-

Gnomes en patchwork

{3}

Créature-artefact : gnome

2/1

Défaussez-vous d'une carte : Régénérez les Gnomes en patchwork. *(La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)*

- Activer la capacité crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que les Gnomes en patchwork devraient être détruits ce tour-là. Ce bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire les Gnomes en patchwork ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées aux Gnomes en patchwork.
 - Les Gnomes en patchwork peuvent se régénérer même s'ils ne sont pas au combat, s'ils sont déjà engagés ou s'ils ne sont pas blessés.
 - Vous pouvez activer la capacité de régénération même si les Gnomes en patchwork ne risquent pas d'être détruits. Parfois, il faut se défausser de cartes. Nous comprenons.
-

Guide karmique

{3}{W}{W}

Créature : ange et esprit

2/2

Vol, protection contre le noir

Écho {3}{W}{W} *(Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)*

Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

- Le paiement de l'écho est toujours optionnel. Quand la capacité déclenchée de l'écho se résout, si vous ne pouvez pas payer le coût d'écho ou que vous choisissez de ne pas le faire, vous sacrifiez ce permanent.
 - La capacité d'écho de votre permanent se déclenche au début de votre entretien s'il est arrivé sur le champ de bataille depuis le début de votre dernier entretien, ou si vous en avez acquis le contrôle depuis le début de votre dernier entretien.
-

Millequain

{2}

Créature-artefact : construction

0/1

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Si vous activez la capacité du Millequain pendant que vous lancez un sort, vous ne pouvez pas choisir de revenir en arrière avec la capacité une fois que vous voyez la carte qui a été mise dans votre cimetière.

- Si un effet vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque et que vous activez la capacité de mana du Millequain pendant que vous lancez un sort, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus de votre bibliothèque avant que vous ayez fini de lancer le sort.

Mitard

{2} {W}

Enchantement

Au début de votre entretien, sacrifiez le Mitard à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

Passez votre étape de pioche.

Vous avez le linceul. (*Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.*)

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

- L'étape de pioche a lieu après l'étape d'entretien. Si vous choisissez de ne pas payer le coût d'entretien du Mitard, vous le sacrifiez. L'étape de pioche de ce tour aura lieu.
- Le Mitard prévient toutes les blessures qui devraient vous être infligées, pas seulement les blessures de combat.

Nattes, séide de la Coterie

{2} {B} {B}

Créature légendaire : humain et mignon

2/2

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un artefact, une créature ou un terrain.

- Au début de votre entretien, les capacités déclenchées que vous contrôlez se résolvent après les capacités déclenchées que vos adversaires contrôlent. Si un adversaire contrôle Nattes et que vous contrôlez une capacité déclenchée qui met un permanent sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas sacrifier ce permanent pour satisfaire la capacité de nattes.

Ordre du patriarche

{3} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

- Le joueur dont c'est le tour choisit un type de créature en premier, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Puis, toutes les cartes de créature qui ont au moins un des types choisis sont renvoyées sur le champ de bataille en même temps.
- N'importe quel joueur peut choisir un type de créature qui a déjà été choisi. Faire ainsi n'affecte pas quelles cartes de créature sont renvoyées sur le champ de bataille.
- Chaque joueur peut choisir n'importe quel type de créature, même s'il n'a pas de cartes de créature de ce type dans son cimetière.

- Vous devez choisir un type de créature, comme elfe ou shaman. Vous ne pouvez pas choisir d'autres types de carte comme artefact ou des super-types comme légendaire.
-

Présence de l'enchantresse

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, piochez une carte.

- La capacité déclenchée se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
 - La capacité est indépendante du sort qui a provoqué son déclenchement. Notamment, si le sort d'enchantement est contrecarré ou ne se résout pas pour toute autre raison, vous piochez quand même une carte (à moins que quelque chose ne contrecarre spécifiquement la capacité déclenchée).
-

Ranger quirionais

{G}

Créature : elfe et ranger

1/1

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

- Renvoyer la forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire est le coût d'activation de la capacité. Une fois que vous activez la capacité, personne ne peut essayer de faire quoi que ce soit à la forêt pour vous empêcher d'activer la capacité.
 - Vous pouvez renvoyer n'importe quel terrain que vous contrôlez qui a le sous-type forêt. Ce n'est pas obligatoirement un terrain appelé Forêt.
-

Rencontre de hasard

{2} {R} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, mettez un marqueur « chance » sur la Rencontre de hasard.

Au début de votre entretien, si la Rencontre de hasard a au moins dix marqueurs « chance » sur elle, vous gagnez la partie.

- Vous pouvez gagner un pile ou face uniquement si vous êtes le joueur qui tient la pièce. Un adversaire qui perd à pile ou face ne provoque pas le déclenchement de la première capacité de la Rencontre de hasard.
 - Certains pile ou face spécifient ce qui arrive si la pièce retombe sur pile ou sur face. Dans ces cas-là, personne n'annonce le pile ou face, et personne ne gagne ou ne perd à pile ou face.
-

Sceau de nettoyage

{1}{W}

Enchantement

Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

- Sacrifier le Sceau de nettoyage est le coût d'activation de sa capacité. Une fois que vous activez la capacité, aucun joueur ne peut faire quoi que ce soit au Sceau de nettoyage pour vous empêcher de l'activer. Notamment, si vous lancez le Sceau de nettoyage pendant votre tour, vous avez la priorité pour activer sa capacité avant que quelqu'un puisse répondre pour vous arrêter.

Sceau d'enlèvement

{U}

Enchantement

Sacrifiez le Sceau d'enlèvement : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- Sacrifier le Sceau d'enlèvement est le coût d'activation de sa capacité. Une fois que vous activez la capacité, aucun joueur ne peut faire quoi que ce soit au Sceau d'enlèvement pour vous empêcher de l'activer. Notamment, si vous lancez le Sceau d'enlèvement pendant votre tour, vous avez la priorité pour activer sa capacité avant que quelqu'un puisse répondre pour vous arrêter.

Scrige familial

{4}{B}

Créature : phyrexian et diabloin

3/2

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Ajoutez {B}.

- La capacité activée du Scrige familial est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Totem maudit

{2}

Artefact

Les capacités activées des créatures ne peuvent pas être activées.

- Le Totem maudit n'empêche pas les joueurs d'activer les capacités des cartes de créature qui ne sont pas sur le champ de bataille, comme le recyclage ou l'exhumation.
- Le Totem maudit empêche les joueurs d'activer les capacités de mana des créatures.
- Les autres capacités de créature, y compris les capacités statiques et les capacités déclenchées, ne sont pas affectées.
- Les capacités activées des permanents non-créature qui les feraient devenir des créatures (comme la capacité de pilotage d'un véhicule) peuvent quand même être activées. Une fois qu'ils deviennent des créatures, les capacités qu'ils ont ne peuvent pas être activées.

Usine de Mishra

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2

Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si l'Usine de Mishra devient une créature et que vous ne l'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa première ou sa dernière capacité, et elle ne pourra pas attaquer (à moins que quelque chose ne lui donne la célérité).
- Une fois que l'Usine de Mishra est un ouvrier spécialisé, c'est une cible légale pour sa dernière capacité. Par exemple, vous pourriez animer l'Usine de Mishra, bloquer avec elle, puis activer sa dernière capacité pour la rendre 3/3.
- Si l'Usine de Mishra est déjà une créature, activer la deuxième capacité remplace les effets précédents qui établissaient sa force et/ou son endurance à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui affectent sa force et/ou son endurance, y compris les marqueurs +1/+1 et les effets de sorts comme la Croissance gigantesque, continuent de s'appliquer.

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

2/1

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

- Si vous activez la dernière capacité du Vieux sage de la Yavimaya, sa capacité déclenchée se déclenche et va sur la pile. Elle se résout en premier, ce qui signifie que vous cherchez et mélangez avant de piocher une carte.