

## Notes de publication *Innistrad : chasse de minuit*

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 2 août 2021

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie de nouvelles extensions de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de ces extensions. 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 des informations sur la légalité des cartes 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

### Légalité des cartes

*Les cartes Innistrad : chasse de minuit* portant le code d'extension MID sont autorisées dans les formats Standard, Modern, Pioneer, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. Lorsque ces cartes arriveront dans le format Standard, les extensions *Le trône d'Eldraine*, *Theros par-delà la mort*, *Ikorla : la terre des béhémoths*, et l'Édition de base 2021 quitteront le Standard.

*Les cartes Commander Innistrad : chasse de minuit* portant le code d'extension MIC et numérotées 1-38 (et leurs versions alternatives numérotées 39-76) sont autorisées dans les formats Commander, Vintage et Legacy. Les cartes portant le code d'extension MIC et numérotées 77 et au-dessus sont légales pour jouer dans tous les formats ou une carte du même nom est autorisée.

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 en savoir plus sur le format Commander et comment jouer.

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

---

## Nouvelles capacités mot-clé : diurne et nocturne

Il ne serait pas fou de dire que les aspects les plus intéressants d'Innistrad sont liés à la lune, et plus spécifiquement à l'interaction entre le jour et la nuit. Ces concepts sont mis en avant avec deux nouveaux mots-clés trouvés sur bon nombre de loups-garous dans cette extension : diurne et nocturne.

(Remarque : si vous n'avez pas déjà joué avec des cartes recto-verso qui se transforment, allez voir la section « Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso qui se transforment » ci-dessous avant de continuer ici.)

Ruffiane des tavernes  
{3} {R}  
Créature : humain et guerrier et loup-garou  
2/5  
Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)  
////  
Fracasseuse de taverne  
Créature : loup-garou  
6/5  
Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

### Généralités Jour/Nuit

Le jour et la nuit sont des désignations qui peuvent s'appliquer à la partie elle-même. La partie commence en étant aucune des deux. Une fois que la partie passe au jour (ou moins couramment, à la nuit), la partie sera l'un des deux exactement, jour ou nuit, en passant de l'un à l'autre pour le restant de la partie. Les cartes recto-verso qui ont diurne et nocturne s'y intéressent énormément. Tant que c'est le jour, la face avec diurne est face visible sur le champ de bataille. Tant que c'est la nuit, la face avec nocturne est face visible sur le champ de bataille.

### Passer au jour ou à la nuit la première fois

Les cartes recto-verso avec diurne et nocturne sont des *cartes recto-verso qui se transforment*. Elles ne peuvent être lancées que face visible. Dans la plupart des cas, elles apparaissent pour la première fois sur le champ de bataille recto visible. Si ce n'est ni le jour, ni la nuit, et qu'un permanent avec diurne apparaît sur le champ de bataille, on passe au jour. D'autres capacités peuvent également faire passer au jour ou à la nuit, comme la deuxième capacité du Vandale de soufre.

Vandale de soufre  
{2} {R}  
Créature : diable  
2/3  
Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)  
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Vandale de soufre arrive sur le champ de bataille.  
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, le Vandale de soufre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

### Passer du jour à la nuit ou de la nuit au jour

Une fois que la partie a une désignation jour ou nuit, l'éventuel changement de désignation à chaque tour est généralement déterminé par le nombre de sorts que le joueur actif a lancés au tour précédent.

- Avant qu'un joueur ne dégage ses permanents pendant l'étape de dégagement, la partie vérifie si la désignation jour/nuit doit changer.

- Si c'est le jour, et que le joueur actif du tour précédent n'a pas lancé de sort pendant son tour, on passe à la nuit.
- Si c'est la nuit, et que le joueur actif du tour précédent a lancé au moins deux sorts pendant son tour, on passe au jour.
- Les permanents recto-verso avec diurne se transforment en leur face nocturne au moment où on passe à la nuit. De même, les permanents recto-verso avec nocturne se transforment en leur face diurne au moment où on passe au jour. Ceci a lieu immédiatement et n'est pas une action basée sur l'état. Cela a lieu à tout moment où on passe au jour ou à la nuit, pas seulement pendant l'étape de dégagement.

#### **Détails importants à se rappeler pendant la nuit**

- Si vous lancez un sort avec diurne pendant la nuit, ce sort est recto visible (c'est-à-dire, sa face diurne visible) sur la pile. Cependant, il arrive sur le champ de bataille, verso visible (c'est-à-dire, sa face nocturne visible). Il n'arrive pas face diurne visible pour se transformer ensuite.
- Si c'est la nuit, les permanents avec diurne qui arrivent sur le champ de bataille sans être lancés arrivent face nocturne visible.

#### **« Passer » de diurne à nocturne**

- Les permanents avec diurne et nocturne ne peuvent pas se transformer autrement qu'avec leurs capacités diurne et nocturne. Notamment, les cartes plus anciennes comme la Brumelune qui demandent à un joueur de transformer des permanents n'affectent pas les permanents avec diurne et nocturne.
- Une fois qu'on passe au jour ou à la nuit, la partie aura exactement une de ces désignations jusqu'à la fin de la partie. Ce ne peut pas être à la fois le jour et la nuit en même temps. Une fois que c'est le jour ou la nuit, la partie ne peut plus revenir à être aucun des deux.
- La partie est jour ou la partie est nuit dans son intégralité. Ce ne sera jamais le jour pour un joueur et la nuit pour un autre.

#### **L'un des cas les plus inhabituels auxquels nous avons songé, et sur lesquels quelqu'un poserait des questions**

- Si ce n'est ni le jour ni la nuit, et qu'une créature avec diurne et une créature avec nocturne apparaissent en même temps sur le champ de bataille d'une manière quelconque, on passe au jour. La créature avec nocturne se transforme.

#### **Nouvelle capacité mot-clé : perturbation**

Sans compter les loups-garous, les cartes recto-verso horribles ne manquent pas dans cette extension. Une nouvelle capacité mot-clé, la perturbation, vous permet de lancer le verso de certaines cartes recto-verso de votre cimetière.

Coupe-bourse caché

{2} {B}

Créature : humain et gremlin

2/1

Quand le Coupe-bourse caché arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas qui a subi des blessures ce tour-ci.

Perturbation {4} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Geist cupide

Créature : esprit et gremlin

2/2

Vol, contact mortel

Si le Geist cupide devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- La perturbation n'apparaît que sur le recto de certaines cartes recto-verso.
- « Perturbation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte transformée depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana. »
- Quand vous lancez un sort en utilisant la capacité de perturbation d'une carte, la carte est mise sur la pile, verso face visible. Le sort qui en résulte a toutes les caractéristiques de cette face.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de perturbation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana d'un sort lancé en utilisant la perturbation est déterminée par le coût de mana du recto de la carte, quel qu'ait été le coût total de lancement du sort. (C'est une règle spéciale qui s'applique uniquement aux cartes recto-verso qui se transforment, y compris celles qui ont la perturbation.)
- Un sort lancé de cette manière arrive sur le champ de bataille verso visible.
- Si vous copiez un sort de permanent lancé de cette manière (par exemple avec une carte comme la Double spécialisation), la copie devient un jeton qui est une copie du verso de la carte, même si elle n'est pas elle-même une carte recto-verso.
- Le verso de chaque carte avec la perturbation a une capacité qui instruit son contrôleur de l'exiler si elle devait être mise dans un cimetière depuis n'importe où. Ceci inclut aller au cimetière depuis la pile, alors si le sort est contrecarré après que vous l'avez lancé avec la capacité de perturbation, il est mis en exil.

---

### Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso qui se transforment

Le plan d'Innistrad ne serait pas complet sans la transformation de choses sinistres et terrifiantes en choses encore plus sinistres et terrifiantes, alors les cartes recto-verso qui se transforment reviennent dans cette extension.

Une carte recto-verso a deux faces : un recto et un verso. Elle n'a pas de dos de carte *Magic*. Une carte recto-verso qui se transforme dans cette extension a un symbole de soleil dans le coin supérieur gauche de son recto, et un symbole de lune dans le coin supérieur gauche de son verso. Excepté pour différencier une face de l'autre, ces symboles n'ont aucun effet sur le jeu.

Contrairement aux cartes modales recto-verso trouvées dans certaines extensions récentes, le verso des cartes recto-verso qui se transforment n'a pas de coût de mana et ne peut pas être lancé (même si la capacité de perturbation de

cette extension crée une exception). Cependant, ces cartes peuvent se transformer. Transformer une carte, c'est la retourner de son recto à son verso, ou vice-versa.

Les cartes recto-verso subissent quelques modifications mineures avec la sortie d'*Innistrad : chasse de minuit*, mais elles fonctionnent largement comme la dernière fois que nous les avons vues. Voici quelques informations supplémentaires :

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Les cartes recto-verso qui se transforment sont lancées recto visible à moins qu'elles ne soient lancées avec la capacité de perturbation. Tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- Tant qu'une carte recto-verso qui se transforme n'est pas sur le champ de bataille ou la pile, ne tenez compte que des caractéristiques de son recto.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme peut avoir un indicateur de couleur qui définit sa couleur.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme ne peut pas être lancé à moins qu'un effet ne vous permette de la lancer « transformée ». (Voir la section « Nouvelle capacité mot-clé : perturbation » dans ce document.)
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Pour transformer un permanent, retournez-le pour que son autre face soit visible. Seuls les permanents représentés par des cartes recto-verso qui se transforment peuvent se transformer.
- Si on vous instruit de transformer un permanent qui n'est pas représenté par une carte recto-verso, par exemple parce que c'est un jeton ou une carte à une seule face qui est devenue une copie d'un permanent recto-verso, cette instruction est ignorée.
- Transformer un permanent n'affecte pas les auras ou les équipements qui lui sont attachés. De même, tout marqueur sur le permanent restera sur ce permanent après sa transformation. Tous les effets continus d'une capacité ou d'un sort résolu continueront de l'affecter. Les sorts ou capacités sur la pile qui ciblent un permanent continuent de le faire après que ce permanent s'est transformé.
- Les blessures marquées sur un permanent recto-verso resteront marquées sur ce permanent après sa transformation.

---

### **Nouveau mot de capacité : congrégation**

La congrégation est un mot de capacité trouvé sur des cartes qui s'intéressent au fait de contrôler au moins trois créatures de forces différentes.

Gardes de Cerf-orient

{1}{G}{W}

Créature : humain et psychagogue

3/3

Vigilance

*Congrégation* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Une créature a une force différente d'une autre si leurs forces sont représentées par des valeurs différentes. Par exemple, une créature 1/1 et une créature 2/1 ont des forces différentes.
- Pour que trois créatures aient des forces différentes les unes des autres, chacune de leurs forces doit être différente. Une créature 1/1, une créature 2/1 et une autre créature 2/1 ne sont pas trois créatures avec des forces différentes, même si les deux créatures 2/1 ont une force différente de la créature 1/1.
- Bon nombre de capacités de congrégation, comme celle des Gardes de Cerf-orient ci-dessus, sont des capacités déclenchées avec des clauses d'intervention « si ». Vous devez contrôler au moins trois créatures avec des forces différentes au moment où la capacité se déclenche et au moment où la capacité essaie de se résoudre. Cependant, elles ne doivent pas nécessairement être les mêmes créatures dans les deux cas.

---

### Nouveau cycle de terrains doubles

*Innistrad : chasse de minuit* introduit un cycle de terrains non-base qui arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

Plage désertée

Terrain

La Plage désertée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

- Si l'un de ces terrains arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

---

### Nouvelle capacité mot-clé : décomposition

La décomposition est une nouvelle capacité mot-clé qui apparaît sur la plupart des jetons de créature Zombie créés par des cartes de cette extension, ainsi que sur certains effets qui font que des créatures deviennent des zombies.

Abomination rapace

{2}{U}

Créature : zombie et oiseau

2/2

Vol

Quand l'Abomination rapace arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (*Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.*)

- La décomposition représente une capacité statique et une capacité déclenchée. « Décomposition » signifie « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Quand cette créature attaque, sacrifiez-la à la fin du combat. »
- La décomposition ne crée pas de prérequis d'attaque. Vous pouvez choisir de ne pas attaquer avec une créature qui a la décomposition.
- La décomposition n'accorde pas la célérité. Les créatures avec la décomposition qui arrivent sur le champ de bataille pendant votre tour ne peuvent pas attaquer avant votre prochain tour.
- Une fois qu'une créature avec la décomposition attaque, elle est sacrifiée à la fin du combat, même si elle n'a plus la décomposition à ce moment-là.

### Retour de capacité mot-clé : flashback

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

Abandon de poste

{1} {R}

Rituel

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Flashback {3} {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

Adeline, cathare resplendissante  
{1}{W}{W}  
Créature légendaire : humain et chevalier  
\*/4

Vigilance

La force d'Adeline, cathare resplendissante est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez, pour chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

- La capacité qui définit la force d'Adeline fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant qu'Adeline est sur le champ de bataille (et est encore une créature), cette capacité compte Adeline elle-même.
- Attaquer avec des créatures provoque le déclenchement de la dernière capacité d'Adeline. Adeline ne doit pas nécessairement être parmi elles.
- Des jetons sont créés pour chacun de vos adversaires, pas seulement les adversaires que vous avez attaqués.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque cet adversaire ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où ces jetons arrivent sur le champ de bataille.
- Même si les jetons Humain créés par la capacité déclenchée attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).

---

Adversaire assoiffée de sang

{1}{R}

Créature : vampire

2/2

Célérité

Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

- Après avoir payé le coût {2}{R} au moins une fois, une deuxième capacité se déclenche et vous en choisissez les cibles. Les joueurs peuvent répondre à la nouvelle capacité à ce moment-là. Au moment où cette capacité se résout, l'Adversaire assoiffée de sang gagne ses marqueurs et les cartes ciblées sont exilées.
  - Que vous ayez lancé les copies de cette manière ou non, les cartes originales restent en exil.
  - Les copies lancées de cette manière sont lancées pendant la résolution de la capacité. Vous n'êtes pas contraint de suivre les prérequis de temps normaux et vous ne pouvez pas attendre et les lancer plus tard.
-



Adversaire intrépide

{1}{W}

Créature : humain et éclaireur

3/1

Lien de vie

Quand l'Adversaire intrépide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs « courage » sur l'Adversaire intrépide.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « courage » sur l'Adversaire intrépide.

- Après avoir payé le coût {1}{W} au moins une fois, une deuxième capacité se déclenche et les joueurs peuvent y répondre. Au moment où cette capacité se résout, l'Adversaire intrépide gagne ses marqueurs « courage ».

---

Adversaire primordial

{2}{G}

Créature : loup

4/3

Piétinement

Quand l'Adversaire primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{G} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire primordial, puis jusqu'à autant de terrains ciblés que vous contrôlez deviennent des créatures 3/3 Loup avec la célérité qui sont toujours des terrains.

- Après avoir payé le coût {1}{G} au moins une fois, une deuxième capacité se déclenche et vous en choisissez les cibles. Les joueurs peuvent répondre à la nouvelle capacité à ce moment-là. Au moment où cette capacité se résout, l'Adversaire primordial gagne ses marqueurs +1/+1 et les terrains ciblés deviennent des créatures Loup.
- Un terrain qui devient une créature Loup de cette manière garde tous les super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'il avait.

---

Adversaire souillé

{1}{B}

Créature : zombie

2/3

Contact mortel

Quand l'Adversaire souillé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{B} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire souillé, puis créez deux fois ce nombre de jetons de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. *(Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)*

- Après avoir payé le coût  $\{2\}\{B\}$  au moins une fois, une deuxième capacité se déclenche. Les joueurs peuvent répondre à la nouvelle capacité à ce moment-là. Au moment où cette capacité se résout, l'Adversaire souillé gagne ses marqueurs et les jetons sont créés.
- 

Adversaire spectral

$\{1\}\{U\}$

Créature : esprit

2/1

Flash

Vol

Quand l'Adversaire spectral arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer  $\{1\}\{U\}$  autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire spectral, puis jusqu'à autant d'autres cibles, artefacts, créatures et/ou enchantements, passent hors phase.

- Après avoir payé le coût  $\{1\}\{U\}$  au moins une fois, une deuxième capacité se déclenche et vous en choisissez les cibles. Les joueurs peuvent répondre à la nouvelle capacité à ce moment-là. Au moment où cette capacité se résout, l'Adversaire spectral gagne ses +1/+1 marqueurs et les permanents ciblés passent hors phase.
  - Les permanents qui sont hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
  - Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
  - Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de  $\{T\}$  pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
  - Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
  - 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 continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire. Par exemple, faire passer hors phase un Flagelleur mental fait expirer la durée de son effet continu (« tant que vous contrôlez le Flagelleur mental »).
  - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
  - Si un adversaire acquiert le contrôle d'un de vos permanents, que ce permanent passe hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.
-

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Les capacités activées contiennent un deux-points (« : ») et sont rédigées sous la forme « [coût] : [effet] ». Les capacités déclenchées et les capacités statiques de la carte nommée fonctionnent normalement.
- L'Aiguille à sectionner affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans le cimetière et l'exil. Par exemple, un joueur ne peut pas recycler une carte du nom choisi.
- L'Aiguille à sectionner ne peut pas empêcher un joueur de lancer des sorts. Notamment, choisir un nom de carte avec le flashback ou la perturbation n'empêche pas un joueur de lancer ces sorts depuis son cimetière.
- Vous pouvez choisir le nom de carte existant de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous ne pouvez pas nommer un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.
- Si vous nommez une carte qui a à la fois une capacité de mana et une autre capacité activée, la capacité de mana peut être activée, mais pas l'autre capacité.
- Vous pouvez nommer la face de votre choix d'une carte recto-verso, mais pas les deux. L'Aiguille à sectionner affecte uniquement les objets tant qu'ils ont le nom choisi.
- Une fois que l'Aiguille à sectionner a quitté le champ de bataille, les capacités activées de sources du nom choisi peuvent être activées à nouveau.

---

Ange perpétuel

{2}{W}{W}{W}

Créature : ange

3/3

Vol, double initiative

Vous avez la défense talismanique.

Si votre total de points de vie devait être réduit à 0 ou moins, à la place transformez l'Ange perpétuel et votre total de points de vie devient 3. Puis si l'Ange perpétuel ne s'est pas transformé de cette manière, vous perdez la partie.

////

Argousine angélique

Créature : ange

\*/\*

Vol

Vous avez la défense talismanique.

La force et l'endurance de l'Argousine angélique sont chacune égales à votre total de points de vie.

À chaque fois que l'Argousine angélique attaque, doublez votre total de points de vie.

- La dernière capacité de l'Ange perpétuel est un effet de remplacement. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Notamment, les joueurs ne peuvent pas essayer de détruire l'Ange perpétuel pour l'empêcher de se transformer et pour vous faire perdre la partie. Appliquer l'effet de remplacement ne peut pas provoquer la transformation de l'Ange perpétuel si ce n'est pas un permanent recto-verso, c'est-à-dire, si c'est un jeton ou si un permanent à face unique en est devenu une copie. Dans ce cas de figure, vous perdrez la partie.
- Pour doubler le total de points de vie d'un joueur, ce joueur acquiert une certaine quantité de points de vie pour que son nouveau total de points de vie soit le double de sa valeur actuelle. (Dans quelques cas très inhabituels, un joueur peut avoir un total de points de vie négatif et sera quand même dans la partie. Dans ces cas, le joueur perdra une certaine quantité de points de vie pour que son nouveau total de points de vie soit le double de sa valeur actuelle.)

Appel du cathare

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a la vigilance et « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. »

- Le contrôleur de la créature enchantée crée le jeton Humain, même s'il n'est pas le contrôleur de l'Appel du cathare.

Arlinn, espoir de la meute

{2} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

4

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

+1: Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

-3: Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

////

Arlinn, furie de la lune

Planeswalker légendaire : Arlinn

4

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

+2 : Ajoutez {R} {G}.

0: Jusqu'à la fin du tour, Arlinn, furie de la lune devient une créature 5/5 Loup-garou avec le piétinement, l'indestructible et la célérité.

- La première capacité de loyauté d'Arlinn, furie de la lune n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

- Après que la deuxième capacité de loyauté d'Arlinn, furie de la lune s'est résolue, c'est une créature Loup-garou et pas un planeswalker, alors elle ne perd pas de marqueurs « loyauté » quand elle subit des blessures.
- Si la deuxième capacité de loyauté d'Arlinn, furie de la lune fait d'elle une créature Loup-garou et qu'on passe au jour d'une manière quelconque, Arlinn se transforme, mais l'effet qui fait d'elle une créature Loup-garou continue de s'appliquer pour le restant du tour.

Armure de ronces

{1}{G}

Artefact : équipement

Quand l'Armure de ronces arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {4} ({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Attacher un équipement avec sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne revient pas à utiliser sa capacité d'équipement. Vous ne payez pas de mana pour attacher et les restrictions de temps des capacités d'équipement ne s'appliquent pas.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale, l'équipement reste sur le champ de bataille détaché.

Astronome obsessionnel

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où l'Astronome obsessionnel arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

- Vous pouvez choisir de ne vous défausser d'aucune carte quand la capacité déclenchée de l'Astronome obsessionnel se résout.

Augure de l'automne

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

2/3

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

*Congrégation* — Tant que vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, vous pouvez lancer des sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

- L'Augure de l'automne ne modifie pas les moments où vous pouvez jouer une carte de terrain du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez le faire uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide. Faire ainsi compte comme le terrain que vous jouez pour le tour.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main. Vous ne pouvez donc pas la mettre en suspension, la recycler, vous en défausser, ou activer ses capacités activées.
- En bref, l'Augure de l'automne vous permet de jouer avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée à vous seul. Savoir ce qu'est la carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder. Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant le processus de lancement d'un sort ou d'activation d'une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant que le processus de lancement du sort ou d'activation de la capacité ne s'achève (toutes les cibles sont choisies, tous les coûts sont payés, et ainsi de suite).
- Tant que vous avez trois créatures avec des forces différentes, l'Augure de l'automne vous permet de lancer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de créature, que c'est votre phase principale et que la pile est vide. Si cette carte de créature a le flash, vous pourrez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même pendant le tour d'un adversaire.
- Vous payez quand même tous les coûts de ce sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.

Canaliseuse de flammes

{1} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand un sort que vous contrôlez inflige des blessures, transformez la Canaliseuse de flammes.

////

Incarnation des flammes

Créature : élémental et sorcier

3/3

À chaque fois qu'un sort que vous contrôlez inflige des blessures, mettez un marqueur « flamme » sur l'Incarnation des flammes.

{1}, retirez un marqueur « flamme » de l'Incarnation des flammes : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- « Un sort que vous contrôlez » signifie un sort sur la pile. Généralement, les sorts sur la pile peuvent infliger des blessures uniquement en tant que partie de leur propre résolution.
- Certains sorts peuvent faire que d'autres objets infligent des blessures, comme les sorts qui font que deux créatures se battent. Dans ces cas, ce sont ces autres objets qui infligent des blessures, pas le sort lui-même, et ceci ne provoque pas le déclenchement des capacités de la Canaliseuse de flammes ou de l'Incarnation des flammes.
- Un sort qui devient un permanent et qui ensuite inflige des blessures, par exemple un sort qui a une capacité déclenchée quand il arrive sur le champ de bataille, ne provoque pas le déclenchement des capacités de la Canaliseuse de flammes ou de l'Incarnation des flammes.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les cartes que vous jouez avec la capacité activée de l'Incarnation des flammes.
- 

Cathare brutal

{2}{W}

Créature : humain et soldat et loup-garou

2/2

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Cathare brutal, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Furielune brutal

Créature : loup-garou

3/3

Initiative

Parade — Payez 3 points de vie.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- La capacité du Cathare brutal crée deux effets uniques : le premier qui exile la créature quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que le Cathare brutal (ou le Furielune brutal) a quitté le champ de bataille.
  - Si le Cathare brutal quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille/de transformation se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée.
  - Un permanent qui se transforme ne quitte pas le champ de bataille au moment où il se transforme. Si le Cathare brutal se transforme en Furielune brutal, les cartes exilées restent exilées. S'il se transforme avec sa capacité déclenchée sur la pile, cette capacité exile quand même la créature ciblée.
  - Le Furielune brutal quittant le champ de bataille provoquera également le retour de la carte exilée sur le champ de bataille.
  - Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
  - Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
  - La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que cette créature a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. Les deux créatures ne sont pas sur le champ de bataille en même temps. Par exemple, si la créature qui revient est un Clone, elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille comme une copie du Cathare brutal ou du Furielune brutal.
  - Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Cathare brutal quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet unique qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.
-

### Champ de ruine

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la capacité du Champ de ruine essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Aucun joueur ne cherche de carte de terrain de base ni ne mélange. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), chaque joueur cherche et mélange.
- 

### Chasseurs affamés

{3} {R}

Créature : vampire

4/3

Quand les Chasseurs affamés arrivent sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, ajoutez {R} {R} {R}.  
{2} {R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

- La capacité déclenchée ajoute {R} {R} {R} si un adversaire a perdu n'importe quelle quantité de points de vie ce tour-ci, même s'il a également gagné des points de vie à un moment.
- 

### Chevalier de l'effroi à cheval

{4} {R}

Créature : vampire et chevalier

5/4

Piétinement

Le Chevalier de l'effroi à cheval arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

- La dernière capacité du Chevalier de l'effroi à cheval s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
- 

### Chuchoteuse de chauve-souris

{3} {B}

Créature : vampire

4/2

Quand la Chuchoteuse de chauve-souris arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.



- La capacité de la Chuchoteuse de chauve-souris s'intéresse de savoir si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
- 

Clé d'argent de lune

{2}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez la Clé d'argent de lune : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une capacité de mana ou une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- La plupart des capacités de mana trouvées sur les artefacts sont des capacités de mana activées. Une capacité de mana activée est une capacité activée qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, qui ne nécessite pas de cible et qui n'est pas une capacité de loyauté.
  - Certains artefacts, comme le Gantelet de pouvoir, ont des capacités de mana déclenchées. Une capacité de mana déclenchée est une capacité déclenchée qui pourrait produire du mana au moment où elle se résout, qui se déclenche à la résolution d'une capacité de mana activée ou lorsque du mana est ajouté, et qui ne nécessite pas de cible.
- 

Collectrice de la dîme de sang

{4} {B}

Créature : vampire et noble

3/4

Vol

Quand la Collectrice de la dîme de sang arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire se défausse d'une carte.

- La capacité déclenchée de la Collectrice de la dîme de sang s'intéresse de savoir si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
- 

Combattante Falkenrath

{R}

Créature : vampire et guerrier

2/1

{1} {R}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez un vampire : Piochez deux cartes. N'activez que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

- La capacité de la Combattante Falkenrath peut être activée si un adversaire a perdu n'importe quelle quantité de points de vie ce tour-ci, même s'il a également gagné des points de vie à un moment.
-

Coureur de Lambholt

{1} {R}

Créature : loup

2/2

{3} {R} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- La capacité du Coureur de Lambholt doit être activée avant que les bloqueurs ne soient déclarés pour avoir un effet. L'activer après qu'une créature a été déclarée comme bloqueur ne retire pas cette créature du combat.

---

Croissance surnaturelle

{1} {G} {G} {G} {G}

Enchantement

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne +0/+X, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.
- Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne -X/-0, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné -4/-0 à l'Ourson, une créature 2/2, afin qu'elle soit une créature -2/2, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+2, et elle devient une créature -4/4.
- Si vous contrôlez plus d'une Croissance surnaturelle, chacune d'elles s'applique indépendamment. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de la Croissance surnaturelle, un Ourson 2/2 devient une créature 4/4 quand la première capacité se résout et devient ensuite une créature 8/8 quand la deuxième se résout.

---

Déclencher la machine

{2} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (*Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.*)

- Vous créez un jeton de créature Zombie même si le contrôleur du sort paie {4}.

---

Défendre le Celestus

{2} {G} {G}

Éphémère

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

- Vous décidez comment répartir les marqueurs au moment où vous lancez Défendre le Celestus. Vous devez distribuer au moins un marqueur à chaque créature que vous ciblez.

- Si certaines des créatures ciblées, mais pas toutes, sont des cibles illégales au moment où Défendre le Celestus se résout, la répartition originale des marqueurs reste la même. Les marqueurs qui devaient être mis sur les cibles maintenant illégales sont perdus.

#### Déluge de réminiscences

{2} {U} {U}

Éphémère

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort.

Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Flashback {5} {U} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Le Déluge de réminiscences s'intéresse au mana que vous avez payé pour le lancer, pas à son coût de mana. Si vous lancez le Déluge de réminiscences pour {2} {U} {U}, vous regarderez quatre cartes. Si vous le lancez avec le flashback pour {5} {U} {U}, vous regarderez sept cartes. Les effets qui augmentent ou qui réduisent le coût de son lancement sont également pris en compte.
- Si le Déluge de réminiscences est copié, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors X est 0. La quantité de mana dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copiée. Vous ne regarderez pas de cartes dans votre bibliothèque au moment où le Déluge de réminiscences se résoudra.
- Si un effet vous permet de lancer le Déluge de réminiscences sans payer son coût de mana, X est 0. Le Déluge de réminiscences se résout, mais vous ne ferez rien.
- Si un effet nécessite que vous payiez une certaine quantité de mana pour empêcher que le Déluge de réminiscences soit contrecarré, comme le fait Déclencher la machine, ce mana n'a pas été dépensé pour lancer le Déluge de réminiscences et il n'est pas pris en compte.

#### Dennick, apprenti pieu

{W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/3

Lien de vie

Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.

Perturbation {2} {W} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

#### Dennick, apparition pieuse

Créature légendaire : esprit et soldat

3/2

Vol

À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, enquêtez. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

*(Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

Si Dennick, apparition pieuse devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- La deuxième capacité de Dennick, apprenti pieu (recto) n'affecte que les sorts et les capacités qui ciblent des cartes dans les cimetières. Les sorts et capacités qui affectent des cartes dans les cimetières sans les cibler peuvent quand même les affecter, les déplacer dans d'autres zones, et ainsi de suite.
- La capacité déclenchée de Dennick, apparition pieuse (verso) regarde le type des cartes après qu'elles sont mises au cimetière pour déterminer si la capacité doit se déclencher, quels que soient les types qu'elles aient eus avant d'être mises au cimetière. Par exemple, une carte de créature qui est devenue un permanent non-créature, peut-être parce qu'elle a été enchantée par le Confinement minimal, provoque le déclenchement de la capacité quand elle est mise dans un cimetière. En revanche, une carte non-créature qui est devenue une créature sur le champ de bataille ne provoque pas le déclenchement de la capacité quand elle est mise dans un cimetière.
- Un jeton qui meurt ne provoque jamais le déclenchement de la capacité déclenchée parce qu'un jeton n'est pas une carte.

#### Dissimulation fourbe

{2} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

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

#### Dompteuse de skaab

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :

Engagez une créature ciblée.

- Comme la capacité activée de la Dompteuse de skaab n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût (y compris la Dompteuse de skaab elle-même).

### Duel de domination

{1}{G}

Éphémère

*Congrégation* — Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature choisie que vous contrôlez. Puis les créatures choisies se battent l'une contre l'autre. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Seul le marqueur +1/+1 dépend du fait d'avoir au moins trois créatures avec des forces différentes. Les créatures ciblées se battent même si vous n'avez pas au moins trois créatures de forces différentes quand le Duel de domination se résout.
- Si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes et que la créature ciblée que vous contrôlez est encore une cible légale au moment où le Duel de domination se résout, mais que la créature ciblée que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez. Ce n'est pas un duel palpitant, mais votre créature est quand même dominatrice.

---

### Embusqueur Voldaren

{2}{R}

Créature : vampire et archer

2/2

Quand l'Embusqueur Voldaren arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, il inflige X blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

- La capacité de l'Embusqueur Voldaren s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
- La capacité de l'Embusqueur Voldaren compte le nombre de vampires que vous contrôlez au moment où elle se résout. Si quelque chose se produit en réponse qui fait que vous ne contrôlez pas de vampires quand elle se résout, l'Embusqueur Voldaren n'inflige pas de blessures à une cible, créature ou planeswalker.

---

### Enfermé dans le cimetière

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Enfermé dans le cimetière arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, engagez la créature enchantée.

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

- La créature enchantée peut toujours être délogée par d'autres moyens. Enfermé dans le cimetière reste attaché, et la créature continue de ne pas se déloger pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
-

Étrangleur vengeur

{1} {B}

Créature : humain et gremlin

2/1

L'Étrangleur vengeur ne peut pas bloquer.

Quand l'Étrangleur vengeur meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle, transformé et attaché à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

////

Emprise étrangleuse

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou planeswalker qu'un adversaire contrôle

Au début de votre entretien, le contrôleur du permanent enchanté sacrifie un permanent non-terrain, puis ce joueur perd 1 point de vie.

- Si un effet provoque la transformation de l'Étrangleur vengeur sur le champ de bataille, au lieu de le quitter et de revenir transformé, l'Emprise étrangleuse infectieuse ne devient pas attachée à un objet et elle est mise dans votre cimetière. Ceci ne provoquera pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand une créature quitte le champ de bataille.
  - L'Emprise étrangleuse a reçu une mise à jour mineure dans son texte pour clarifier le moment de son effet. Le texte mis à jour est fourni ci-dessus.
- 

Éveil pour le massacre

{3} {B} {R}

Rituel

Choisissez jusqu'à deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Un adversaire choisit l'une d'elles. Renvoyez cette carte dans votre main. Renvoyez l'autre sur le champ de bataille, sous votre contrôle. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Flashback {4} {B} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.)*

- Si une seule cible est encore légale au moment où l'Éveil pour le massacre se résout (ou si vous ne choisissez qu'une cible), c'est la carte que votre adversaire devra choisir à mettre dans votre main. Il ne peut pas choisir de vous la faire renvoyer sur le champ de bataille.
- 

Exorcisme de Thraben

{1} {W}

Éphémère

Exilez un esprit ciblé, une créature avec la perturbation ciblée ou un enchantement ciblé.

- Une créature avec la perturbation est une créature qui a la capacité mot-clé de perturbation dans son encadré de texte. Notamment, les permanents qui ont été lancés en utilisant la capacité de perturbation finissent rarement par avoir la perturbation sur le champ de bataille. Excepté dans certaines circonstances

très étranges avec les effets de copie, si le recto d'une carte avait la perturbation mais que son verso est sur le champ de bataille, ce permanent n'a pas la perturbation.

---

Fermière excentrique

{2} {G}

Créature : humain et paysan

2/3

Quand la Fermière excentrique arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Vous ne devez pas choisir la carte de terrain que vous allez renvoyer dans votre main avant d'avoir meulé trois cartes.
- 

Florian, scion Voldaren

{1} {B} {R}

Créature légendaire : vampire et noble

3/3

Initiative

Au début de votre deuxième phase principale, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité totale de points de vie que vos adversaires ont perdus ce tour-ci. Exilez une de ces cartes et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

- Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie.
  - Vous avez une deuxième phase principale même si aucune créature n'a attaqué pendant un tour. La dernière capacité de Florian se déclenche.
  - Si un adversaire perd des points de vie mais que Florian quitte le champ de bataille avant le début de votre deuxième phase principale, sa dernière capacité ne se déclenche pas.
  - La capacité de Florian ne vérifie que le nombre de points de vie que vos adversaires ont perdus pendant le tour, pas de combien leur total de points de vie a été diminué par rapport au début du tour. Par exemple, si un adversaire a perdu 2 points de vie, puis a gagné 8 points de vie avant la résolution de la capacité de Florian, vous regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
  - Si un adversaire perd des points de vie puis perd ensuite la partie avant votre deuxième phase principale, la dernière capacité de Florian compte cette perte de points de vie.
  - Si, d'une quelconque manière, vous avez plus de deux phases principales pendant un même tour, chaque phase principale après votre première phase principale est une deuxième phase principale et la dernière capacité de Florian se déclenche au début de chacune d'elles.
  - Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les cartes que vous jouez avec la dernière capacité de Florian.
-

Foule indocile

{1}{W}

Créature : humain

1/1

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

- Si la Foule indocile et une autre créature que vous contrôlez meurent simultanément (peut-être parce qu'elles attaquaient ou qu'elles bloquaient toutes les deux), la Foule indocile ne sera pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résoudra. Elle ne peut pas être sauvée par le marqueur +1/+1 qui aurait été mis sur elle.

---

Geist du saule

{G}

Créature : sylvin et esprit

1/1

Piétinement

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur le Geist du saule.

Quand le Geist du saule meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

- Utilisez la force du Geist du saule au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la quantité de vie que vous gagnez au moment où sa dernière capacité se résout.

---

Gisa, résurrectrice glorieuse

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/4

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature exilées par Gisa, résurrectrice glorieuse. Elles acquièrent la décomposition. *(Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)*

- Comme les créatures contrôlées par des adversaires ne meurent pas à cause de l'effet de remplacement de Gisa, les capacités déclenchées « quand [cette créature] meurt » que ces créatures ont ne se déclenchent pas.
  - Gisa n'accorde pas la célérité aux créatures qui sont renvoyées sur le champ de bataille, alors vous ne pourrez normalement pas attaquer avec elles au tour où elles reviennent.
  - Si une créature que votre adversaire contrôle devait mourir et que plus d'un effet l'exilerait, cet adversaire choisit lequel appliquer. Si la créature est exilée à cause d'un autre effet de remplacement, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille par Gisa.
-



Gryff loyal

{2}{W}

Créature : hippogriffe

2/2

Flash

Vol

Quand le Gryff loyal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- Vous choisissez de renvoyer une créature dans votre main et quelle créature renvoyer au moment où la capacité déclenchée du Gryff loyal se résout.

---

Homologue croissant

{1}{G}{U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-Grenouille ciblée, excepté que c'est une grenouille 1/1 verte.

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

- Excepté la force, l'endurance, le type de créature et la couleur, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

---

Hors-la-loi arrogant

{2}{B}

Créature : vampire et noble

3/2

Quand le Hors-la-loi arrogant arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité du Hors-la-loi arrogant s'intéresse au fait qu'un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.

---

Hôtel hostile

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur « âme » sur l'Hôtel hostile. Puis s'il y a au moins trois marqueurs « âme » sur lui, retirez ces marqueurs, transformez-le, puis dégagez-le. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Auberge rampante

Créature-artefact : horreur et construction

3/7

À chaque fois que l'Auberge rampante attaque, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature exilées par l'Auberge rampante.

{4} : L'Auberge rampante passe hors phase.

- Tant que l'Auberge rampante est hors phase, elle est traitée comme si elle n'existait pas. Elle 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, elle ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
  - Si l'Auberge rampante attaque ou bloque quand elle passe hors phase, elle est retirée du combat.
  - 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 ».
  - L'Auberge rampante passe en phase pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Elle peut attaquer pendant le même tour.
  - Quand l'Auberge rampante passe en phase, elle se rappelle quelles cartes ont été précédemment exilées par elle.
  - Passer hors phase ou en phase n'affecte pas quelle face d'une carte recto-verso est visible.
  - 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.
  - Si un adversaire acquiert le contrôle de l'Auberge rampante et qu'elle passe hors phase, et si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne passe en phase, elle passe en phase sous votre contrôle au moment où l'étape de dégagement appropriée de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant cette étape de dégagement, elle passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que ce tour aurait normalement commencé.
-

Instructeur de duel

{3}{W}

Créature : humain et soldat

3/3

Initiative

*Congrégation* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de l'Instructeur de duel vérifie si vous avez au moins trois créatures avec des forces différentes à la fois quand elle se déclenche et au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous n'avez pas trois créatures avec des forces différentes au moment où elle essaie de se résoudre, elle est retirée de la pile.

---

Itération zingante

{U}{R}

Éphémère

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Flashback {1}{U}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Si vous résolvez une Itération zingante après une autre (ou que vous lancez la même avec le flashback), la deuxième Itération zingante est copiée. Cette copie et le sort se résolvent, ce qui crée deux capacités déclenchées à retardement. Le prochain sort que vous lancez après cela sera copié deux fois. Si ce sort est également une Itération zingante, le sort suivant sera copié trois fois, et ainsi de suite.
  - La capacité de l'Itération zingante copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
  - Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de l'Itération zingante a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
  - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
  - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
  - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
  - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
  - La copie créée par la capacité de l'Itération zingante est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
-

Jerren, évêque corrompu

{2} {B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/3

À chaque fois que Jerren, évêque corrompu arrive sur le champ de bataille ou qu'un autre humain non-jeton que vous contrôlez meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

{2} : Un humain ciblé que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si vous avez exactement 13 points de vie, vous pouvez payer {4} {B} {B}. Si vous faites ainsi, transformez Jerren.

////

Ormendahl, le corrupteur

Créature légendaire : démon

6/6

Vol, piétinement, lien de vie

Sacrifiez une autre créature : Piochez une carte.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sont redondantes, alors donner le lien de vie à un humain qui l'a déjà ne procure aucun avantage supplémentaire.
- La dernière capacité de Jerren se déclenche uniquement si vous avez exactement 13 points de vie au début de votre étape de fin. Vous pourrez payer {4} {B} {B} uniquement si vous avez exactement 13 points de vie au moment où cette capacité commence à se résoudre. Si votre total de points de vie n'est pas 13 à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet. Vous ne pourrez pas payer {4} {B} {B} et Jerren ne se transformera pas.
- Si, en activant des capacités de mana pendant la résolution de la dernière capacité de Jerren, vous gagnez ou vous perdez des points de vie d'une manière quelconque, vous pourrez quand même finir de payer le coût et Jerren se transformera quand même.

---

Le Celestus

{3}

Artefact légendaire

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où Le Celestus arrive sur le champ de bataille.

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

\{3\, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

- Si vous choisissez de piocher une carte avec Le Celestus mais qu'un effet quelconque remplace cette pioche de carte par autre chose, vous devrez quand même vous défaisser d'une carte.
-

Le massacre au croc de boucher

{X} {B} {B}

Enchantement légendaire

Quand Le massacre au croc de boucher arrive sur le champ de bataille, chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie.

- Si le Massacre au croc de boucher arrive sur le champ de bataille et qu'il n'a pas été lancé (ou qu'il a été lancé sans payer son coût de mana), X est 0. La première capacité se déclenchera, mais le massacre sera plutôt limité.

---

Ludevic, nécrogénie

{U} {B}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/3

À chaque fois que Ludevic, nécrogénie arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, meulez une carte.

{X} {U} {U} {B} {B}, exilez X cartes de créature depuis votre cimetière : Transformez Ludevic. X ne peut pas être 0. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Olag, orgueil de Ludevic

Créature légendaire : zombie

4/4

Au moment où cette créature se transforme en Olag, orgueil de Ludevic, elle devient une copie d'une carte de créature exilée par elle, excepté que son nom est Olag, orgueil de Ludevic, qu'elle est 4/4 et que c'est un zombie légendaire bleu et noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Mettez sur Olag un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature exilées par lui.

- Vous choisissez quelle carte de créature exilée Olag copie au moment où il se transforme. Il ne se transforme pas avant de devenir une copie.
  - Olag reste une copie de la carte de créature que vous choisissez même si cette carte quitte l'exil plus tard.
  - Il est possible pour Olag de devenir une copie d'une carte avec la capacité mot-clé diurne au moment où il se transforme. Si c'est le cas, il ne se transforme pas au moment où on passe à la nuit.
  - S'il n'y a pas de cartes de créature exilées par Ludevic au moment où il se transforme, par exemple parce que ces cartes ont été retirées de l'exil en réponse à sa capacité activée ou parce qu'il s'est transformé d'une autre manière, Olag n'est une copie de rien. Olag est simplement une créature 4/4 sans marqueur +1/+1.
-

Malédiction de foi ébranlée

{1} {R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort autre que le premier sort qu'il lance à chaque tour ou qu'il copie un sort, la Malédiction de foi ébranlée lui inflige 2 blessures.

- Si un joueur qui a déjà lancé un sort ce tour-ci devient enchanté par la Malédiction de foi ébranlée, lancer plus de sorts pendant le même tour provoque le déclenchement de la capacité.

---

Malédiction de sangsues

{2} {B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au moment où ce permanent se transforme en Malédiction de sangsues, attachez-le à un joueur.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Guetteur sangsue

Créature : sangsue et horreur

4/4

Lien de vie

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- Si le Guetteur sangsue est sur le champ de bataille pendant la nuit, et que le joueur actif lance au moins deux sorts pendant le tour, on passe au jour au moment où le prochain tour commence. Cela provoquera la transformation du Guetteur sangsue en Malédiction de sangsues et la fera devenir attachée à un joueur. Tout ceci a lieu avant l'entretien de ce tour, alors la capacité déclenchée de la Malédiction de sangsues se déclenchera au début de l'entretien de ce tour-là.
- Attacher la Malédiction de sangsues au moment où elle se transforme ne cible pas un joueur, alors elle peut être attachée à un joueur qui a la défense talismanique de cette manière.
- Après que la Malédiction de sangsues s'est transformée en Guetteur sangsue, il devient détaché du joueur auquel il était attaché en tant qu'action basée sur l'état.

---

Malédiction de surveillance

{4} {U}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, n'importe quel nombre de joueurs ciblés autres que ce joueur piochent chacun un nombre de cartes égal au nombre de malédictions attachées à ce joueur.

- Le contrôleur de la Malédiction de surveillance choisit les cibles de sa capacité déclenchée, quel que soit le joueur auquel elle est attachée. Si vous contrôlez la Malédiction de surveillance et qu'elle est attachée à un autre joueur, vous pouvez (et vous devriez probablement) vous choisir vous-même comme cible.

Masque d'envoûteuse des haies

{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

La créature équipée ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 4.

Équipement {2} ({2} : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- La restriction de blocage est uniquement appliquée quand les bloqueurs sont déclarés. Une fois qu'une créature équipée du Masque d'envoûteuse des haies devient bloquée par une créature avec une force inférieure à 4, augmenter la force de cette créature ne fait pas que la créature équipée devienne non-bloquée.

Masque de Griselbrand

{1} {B} {B}

Artefact légendaire : équipement

La créature équipée a le vol et le lien de vie.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez payer X points de vie, X étant sa force. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Équipement {3}

- Utilisez la force de la créature équipée au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Vous devez payer exactement X points de vie ou rien. Vous ne pouvez pas payer moins de points de vie pour piocher moins de cartes.

Masse dévorante

{3} {G} {G}

Créature : limon

\*/\*+1

La force de la Masse dévorante est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature verte Limon avec « La force de cette créature est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1. »

- La capacité qui définit la force et l'endurance de la Masse dévorante fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si la Masse dévorante est dans votre cimetière, elle se compte elle-même.

- La Masse dévorante compte les types de carte, pas des cartes individuelles. Si la seule carte dans votre cimetière est une carte de créature-artefact, la Masse dévorante sera 2/3. Si les seules cartes dans votre cimetière sont dix cartes de créature-artefact, la Masse dévorante sera quand même 2/3.
- Les types de carte de cette extension pouvant apparaître dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel. Certaines cartes plus anciennes ont également le type de carte tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel inflige des blessures à la Masse dévorante ou réduit son endurance à 0, ce sort est mis dans le cimetière de son propriétaire avant que les actions basées sur l'état ne soient effectuées. Si cette carte est la première de son type à arriver dans le cimetière du contrôleur de la Masse dévorante, elle augmente l'endurance de la Masse dévorante avant que le jeu vérifie si elle meurt.
- Les règles ci-dessus sont également vraies pour les enfants de la Masse dévorante (excepté l'ainé, car Junior n'a pas pour habitude de traîner dans les cimetières).

#### Miroir d'héritage

{1} {B}

Artefact

{1}, {T}, payez 1 point de vie, défaissez-vous d'une carte : Piochez une carte, meulez une carte, puis mettez un marqueur « rituel » sur le Miroir d'héritage. Puis, s'il a au moins trois marqueurs « rituel » sur lui, retirez-les et transformez-le. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Fielleux hérité

Créature : démon

4/4

Vol

{2} {B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fielleux hérité.

- Le Miroir d'héritage est encore engagé après qu'il s'est transformé en Fielleux hérité à moins qu'un autre effet ne l'ait dégagé.

#### Nécrosynthèse

{1} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

Quand la créature enchantée meurt, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant sa force. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Utilisez la force de la créature enchantée au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.



Onde-geist

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez ce permanent, piochez une carte.

- Vous ne piochez pas de carte si vous ne contrôlez pas le permanent ciblé au moment où l'Onde-geist se résout, même si vous contrôlez ce permanent précédemment.

---

Perspicacité siphonnée

{U}{B}

Éphémère

Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez l'autre au-dessous de cette bibliothèque. Vous pouvez regarder et jouer la carte exilée tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

Flashback {1}{U}{B}

- Vous êtes le seul à pouvoir regarder la carte exilée. Son propriétaire ne sait pas ce qu'elle est tant qu'elle est en exil à moins que vous ne lui disiez.
- Vous n'êtes pas contraint de révéler quelle carte vous avez exilée et quelle carte vous avez mise au-dessous de la bibliothèque. Par exemple, si votre adversaire sait ce qu'est la carte du dessus de sa bibliothèque et que vous lancez la Perspicacité siphonnée, vous n'êtes pas contraint de lui dire où vous avez mis cette carte.
- Vous pouvez jouer la carte même si c'est un terrain.
- Vous devez quand même suivre toutes les règles de restriction de temps normales pour jouer une carte exilée par la Perspicacité siphonnée.

---

Puissance des traditions

{1}{G}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

*Congrégation* — Puis si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

- Les effets de la Puissance des traditions ont lieu dans l'ordre indiqué, alors le bonus de +2/+2 a lieu avant que vous ne vérifiiez les forces des créatures que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez deux créatures 2/2 et une créature 5/5, choisir une des créatures 2/2 comme cible vous permet de piocher une carte. En revanche, si vous contrôlez une créature 1/1, une créature 3/3 et une créature 5/5, cibler une des deux plus petites créatures ne vous permet pas de piocher une carte.
-

Raccommodeur de fantogre

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (*Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.*)

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois jetons de créature, vous pouvez transformer le Racommodeur de fantogre.

////

Usine de fantogres

Artefact

Les jetons de créature que vous contrôlez perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 3/3.

Au début de votre entretien, vous pouvez transformer l'Usine de fantogres.

- La première capacité de l'Usine de fantogres retire toutes les capacités des jetons de créature que vous contrôlez, y compris celles avec lesquelles ils ont été créés et celles qu'ils ont acquises depuis la dernière fois que l'Usine de fantogres s'est transformée.
- Au moment où l'Usine de fantogres se retransforme en Racommodeur de fantogre, l'effet qui fait de vos jetons de créature des 3/3 qui perdent leurs capacités se termine. Leur force et leur endurance de base redeviennent ce qu'elles étaient avant que l'effet n'ait commencé à s'appliquer, bien que d'autres effets qui modifient la force et/ou l'endurance, comme ceux créés par les auras, les marqueurs et d'autres choses de ce genre peuvent encore s'appliquer. Ils auront également les capacités qu'ils avaient avant de les perdre.

---

Régent voilelune

{3} {R}

Créature : dragon

4/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte pour chaque couleur de ce sort.

Quand le Régent voilelune meurt, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de couleurs parmi les permanents que vous contrôlez.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la première capacité du Régent voilelune se résout, vous pouvez quand même choisir de vous défausser de votre main. Vous piocherez simplement une carte pour chaque couleur de ce sort. Un bon plan !
- Si vous lancez un sort incolore, vous pouvez choisir de vous défausser de votre main et vous ne piochez pas de carte. Pas vraiment un bon plan !
- Les couleurs d'une carte recto-verso qui se transforme qui a été lancée avec la capacité mot-clé de perturbation sont déterminées par son indicateur de couleur, pas par le coût de mana du recto de la carte.
- La dernière capacité du Régent voilelune se déclenche même si vous ne contrôlez pas de permanent qui ont au moins une couleur quand il meurt. La quantité de blessures est calculée au moment où la capacité se

résout. Tenez uniquement compte des permanents que vous contrôlez à ce moment-là pour déterminer la quantité de blessures infligées par le Régent voilelune.

---

Rem Karolus, tueur vaillant

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/3

Vol, célérité

Si un sort devait infliger des blessures à vous ou à un autre permanent que vous contrôlez, prévenez ces blessures.

Si un sort devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, il inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- Les deux dernières capacités de Rem Karolus, tueur vaillant s'appliquent seulement aux blessures infligées par des sorts sur la pile. Un sort qui devient un permanent, puis qui inflige des blessures ne sera pas affecté.
  - Certains sorts font que d'autres objets infligent des blessures, comme les sorts qui font que deux créatures se battent. Les deux dernières capacités de Rem Karolus, tueur vaillant ne s'appliquent pas aux blessures de ces effets.
  - La 1 blessure supplémentaire est infligée par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures supplémentaires ne sont pas infligées par Rem Karolus.
  - Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'un sort devait infliger à un adversaire ou à un permanent qu'il contrôle, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Rem ne s'applique plus.
  - Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter 1. Par exemple, si vous lancez un sort qui inflige 4 blessures partagées entre n'importe quel nombre de cibles et que vous choisissez qu'il inflige 2 blessures à une créature et 2 blessures au contrôleur de cette créature, ce sort inflige 3 blessures à chacun d'eux à la place.
- 

Remuer la terre

{G}

Éphémère

Choisissez jusqu'à trois cartes ciblées dans les cimetières. Les propriétaires de ces cartes les mélangent dans leurs bibliothèques. Vous gagnez 2 points de vie.

Flashback {1}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Si vous choisissez des cartes ciblées dans les cimetières et que toutes ces cibles sont pour une raison quelconque illégales au moment où Remuer la terre essaie de se résoudre (peut-être parce que votre adversaire a répondu avec son propre Remuer la terre), le sort ne se résout pas et vous ne gagnez pas de points de vie.
- Vous pouvez ne choisir aucune cible pour Remuer la terre. Dans ce cas, aucune bibliothèque n'est mélangée et vous gagnez juste 2 points de vie.

- Chaque bibliothèque affectée n'est mélangée qu'une fois, même si plusieurs cartes y sont mélangées.

#### Réparation de cadavre

{U} {B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez n'importe quel nombre de créatures.

Créez un jeton de créature X/X bleue et noire Zombie avec la menace, X étant la force totale des créatures sacrifiées.

Flashback {3} {U} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback et ses coûts supplémentaires. Exilez-la ensuite.*)

- Vous pouvez choisir de ne sacrifier aucune créature pour payer le coût supplémentaire. Si vous faites ainsi, vous créez un jeton de créature 0/0 Zombie. À moins qu'autre chose n'augmente son endurance, le jeton meurt ensuite, mais les capacités déclenchées « arrive sur le champ de bataille » ou « meurt » se déclenchent quand même.
- Si vous lancez la Réparation de cadavre en utilisant le flashback, vous payez quand même le coût supplémentaire de sacrifice de n'importe quel nombre de créatures.

#### Réservoir de flamme de geist

{2} {R}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur le Réservoir de flamme de geist.

{1} {R}, {T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « charge » du Réservoir de flamme de geist :

Il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

{1} {R}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous choisissez combien de marqueurs retirer du Réservoir de flamme de geist au moment où vous activez sa deuxième capacité, pas au moment où elle se résout.
- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour jouer une carte exilée par la dernière capacité du Réservoir de flamme de geist.

#### Retrouvailles pourries

{B}

Éphémère

Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (*Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.*)

Flashback {1} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Vous n'êtes pas contraint de choisir des cibles pour les Retrouvailles pourries. Cependant, si vous le faites, et que cette cible est illégale au moment où les Retrouvailles pourries essaient de se résoudre (peut-être parce que votre adversaire a répondu avec ses propres Retrouvailles pourries), elles seront retirées de la pile et vous ne créez pas de jeton Zombie.

---

#### Révélation électrique

{2} {R}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

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

- Si vous lancez la Révélation électrique en utilisant le flashback, vous devez quand même payer son coût supplémentaire en vous défaussant d'une carte.

---

#### Rite de l'oubli

{W} {B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un permanent non-terrain.

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Flashback {2} {W} {B} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback et ses coûts supplémentaires. Exilez-la ensuite.)*

- Si vous lancez le Rite de l'oubli en utilisant le flashback, vous devez quand même payer son coût supplémentaire en sacrifiant un permanent non-terrain.

---

#### S'emparer de la tempête

{4} {R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le piétinement et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6} {R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- La force et l'endurance du jeton Élémental change en même temps que le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière et que le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil change.
- Si vous lancez S'emparer de la tempête sans carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière et sans carte avec le flashback en exil, l'élémental commence comme une créature 0/0. Cependant, les actions basées sur l'état ne sont pas vérifiées avant que S'emparer de la tempête ait fini de se résoudre. L'élémental

est alors une créature 1/1 qui survit parce que S'emparer de la tempête sera soit dans votre cimetière, soit en exil.

- Tant qu'un sort est sur la pile, il n'est ni dans votre cimetière, ni en exil, alors il ne contribue pas à la force et à l'endurance de l'élémental. Par exemple, avec S'emparer de la tempête dans votre cimetière et sans carte en exil, l'élémental 1/1 du scénario ci-dessus devient 0/0 et meurt si vous lancez S'emparer de la tempête depuis votre cimetière en utilisant le flashback.

---

Sanctificatrice du Celestus

{2}{W}

Créature : humain et clerc

3/2

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Sanctificatrice du Celestus arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

- La carte que vous ne mettez pas dans votre cimetière reste au-dessus de votre bibliothèque.

---

Saryth, croc de la vipère

{2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/4

Les autres créatures engagées que vous contrôlez ont le contact mortel.

Les autres créatures dégagées que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée ou un terrain ciblé que vous contrôlez.

- La première capacité de Saryth ne s'intéresse pas au fait que Saryth soit engagé ou dégagé. C'est aussi vrai pour la deuxième capacité. Les deux capacités s'appliquent tant que Saryth est sur le champ de bataille.

---

Sauvagerie de Noiresouche

{1}{R}{G}

Rituel

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé. Si un terrain a été détruit de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger. Sinon, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Flashback {3}{R}{G}

- Si le permanent ciblé est devenu une cible illégale au moment où la Sauvagerie de Noiresouche a essayé de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne cherche des cartes dans

sa bibliothèque. Cependant, si la cible est encore légale mais qu'elle n'a pas été détruite, par exemple parce qu'elle avait l'indestructible, son contrôleur peut quand même chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque (même si la cible était un terrain).

---

Sentinelle de la Fête des moissons

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

3/1

*Congrégation* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, la Sentinelle de la Fête des moissons ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

- La capacité déclenchée de la Sentinelle de la Fête des moissons vérifie les forces de vos créatures à la fois quand elle se déclenche et au moment où elle essaie de se résoudre. Si, pour une raison quelconque, vous n'avez pas suffisamment de créatures avec des forces différentes au moment où elle essaie de se résoudre, rien ne se passe et la Sentinelle de la Fête des moissons peut être bloquée normalement.
  - Une fois que sa capacité se résout, retirer l'une des créatures avec des forces différentes ne permettra pas à un joueur de bloquer la Sentinelle de la Fête des moissons avec des créatures de force inférieure ou égale à 2.
  - La restriction de blocage est uniquement appliquée quand les bloqueurs sont déclarés. Après la résolution de la capacité de congrégation, si un joueur bloque la Sentinelle de la Fête des moissons avec une créature de force supérieure à 2, réduire la force de cette créature ne fait pas que la Sentinelle de la Fête des moissons soit non-bloquée.
- 

Splendeur de Sigarda

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où la Splendeur de Sigarda arrive sur le champ de bataille, notez votre total de points de vie.  
Au début de votre entretien, piochez une carte si votre total de points de vie est supérieur ou égal au dernier total de points de vie noté pour la Splendeur de Sigarda.  
Puis notez votre total de points de vie.  
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 1 point de vie.

- Vous notez votre total de points de vie au moment où la deuxième capacité se résout, même si vous ne piochez pas de carte.
- 

Sursis

{2}{W}

Enchantement

Quand le Sursis arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Sursis quitte le champ de bataille.

- La capacité du Sursis est une capacité qui crée deux effets uniques : le premier qui exile le permanent quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que le Sursis a quitté le champ de bataille.
- Si le Sursis quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résolve, le permanent ciblé ne sera pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire du Sursis quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet unique qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Survivante endeuillée

{2}{W}

Créature : humain et paysan

2/1

Quand une autre créature que vous contrôlez meurt, transformez la Survivante endeuillée.

////

Vengeuse intrépide

Créature : humain et soldat

3/2

À chaque fois que la Vengeuse intrépide attaque, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

- Plusieurs créatures qui meurent ne provoqueront qu'une seule transformation de la Survivante endeuillée.
- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la créature renvoyée attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que la Vengeuse intrépide attaque.
- Bien que la créature renvoyée soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
- Les effets qui disent que la créature renvoyée ne peut pas attaquer (si la créature a le défenseur, par exemple) n'affectent que la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature renvoyée d'arriver sur le champ de bataille attaquante.



Téfeiri, celui qui ralentit le crépuscule

{2}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

4

+1: Choisissez jusqu'à un artefact ciblé, jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un terrain ciblé. Dégagez les permanents choisis que vous contrôlez. Engagez les permanents choisis que vous ne contrôlez pas. Vous gagnez 2 points de vie.

-2: Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque adversaire » et « Vous piochez une carte pendant l'étape de pioche de chaque adversaire. »

- Si au moins une des cibles est illégale au moment où la première capacité se résout, mais qu'au moins une cible est encore légale, la capacité n'affecte que les cibles légales restantes et vous gagnez 2 points de vie.
- Si vous créez un emblème avec la dernière capacité, vos permanents se dégagent en même temps que les permanents de votre adversaire pendant son étape de dégagement. Il pioche une carte pendant son étape de pioche et ensuite, vous piochez une carte pendant son étape de pioche. Aucun joueur n'obtient la priorité pour lancer des sorts ou activer des capacités entre ces deux pioches de carte.

---

Tovolar, suzerain sinistre

{1}{R}{G}

Créature légendaire : humain et loup-garou

3/3

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.

Diurne

////

Tovolar, le fléau de minuit

Créature légendaire : loup-garou

4/4

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

{X}{R}{G} : Un loup ou un loup-garou ciblé que vous contrôlez gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Nocturne

- La première capacité de chacune des faces de Tovolar se déclenche une fois pour chaque loup ou loup-garou que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur. Par exemple, si vous attaquez

avec trois créatures Loup et qu'elles infligent toutes des blessures de combat à un joueur, la capacité se déclenche trois fois.

- Si une créature que vous contrôlez qui est un loup et un loup-garou inflige des blessures de combat à un joueur, la première capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- La deuxième capacité de Tovolar, suzerain sinistre paraît un peu étrange parce que Tovolar et d'autres créatures Humain et Loup-garou de cette extension se transforment de toute façon quand on passe à la nuit. Tovolar, cependant, ne se contente pas de transformer les créatures loup-garou d'une seule extension. Cette capacité vous permet également de transformer les créatures Humain et Loup-garou des visites précédentes sur Innistrad.

---

Triskaïdékaphile

{1} {U}

Créature : humain et sorcier

1/3

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, si vous avez exactement treize cartes dans votre main, vous gagnez la partie.

{3} {U} : Piochez une carte.

- La capacité déclenchée du Triskaïdékaphile ne se déclenche que si vous avez exactement treize cartes dans votre main au moment où votre entretien commence. Si vous avez moins de cartes dans votre main, vous ne pourrez pas piocher des cartes pendant votre entretien à temps pour provoquer le déclenchement de la capacité.

---

Vadrik, archimage astral

{1} {U} {R}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/2

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où Vadrik, archimage astral arrive sur le champ de bataille.

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {X} de moins à lancer, X étant la force de Vadrik.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, mettez un marqueur +1/+1 sur Vadrik.

- Tous les coûts de lancement d'un sort sont verrouillés avant que les capacités de mana ne soient activées et que ces coûts soient payés. Si la force de Vadrik change après que les coûts ont été verrouillés, ou si Vadrik quitte le champ de bataille pendant que vous activez des capacités de mana ou que vous payez ces coûts, l'effet de réduction de coût ne sera pas affecté et le coût total de lancement du sort ne changera pas.
-

Vampire mondaine

{B}{R}

Créature : vampire et noble

2/2

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Quand la Vampire mondaine arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre vampire que vous contrôlez.

Tant qu'un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, chaque autre vampire que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui.

- Les deux dernières capacités de la Vampire mondaine s'intéressent au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.

---

Vasard

{3}{U}{U}

Créature : horreur

5/5

À chaque fois que le Vasard arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, mettez un marqueur « boue » sur jusqu'à une autre créature ciblée.

Les créatures non-Horreur avec des marqueurs « boue » sur elles perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 2/2.

- La dernière capacité du Vasard affecte toutes les créatures non-Horreur avec des marqueurs « boue » sur elles, pas seulement des créatures dont les marqueurs « boue » ont été mis sur elles par la première capacité du Vasard.
  - Si une créature non-Horreur avec un marqueur « boue » sur elle devient une horreur d'une manière quelconque, l'effet qui en fait une 2/2 et qui lui fait perdre ses capacités se termine. Sa force et son endurance de base redeviennent ce qu'elles étaient avant que l'effet n'ait commencé à s'appliquer, bien que d'autres effets qui modifient la force et/ou l'endurance, comme ceux créés par les auras, les marqueurs et d'autres choses de ce genre peuvent encore s'appliquer. Elle aura également les capacités qu'elle avait avant de les perdre.
-

Vaurien à lame-fléau

{3} {B}

Créature : humain et gredin et loup-garou

4/3

À chaque fois que le Vaurien à lame-fléau devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Diurne (*Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.*)

////

Maraudeur aux griffes-fléau

Créature : loup-garou

5/4

À chaque fois que le Maraudeur aux griffes-fléau devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature bloquant le Maraudeur aux griffes-fléau meurt, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Nocturne (*Si un joueur lance au moins deux sorts pendant son propre tour, on passe au jour au prochain tour.*)

- Les capacités qui se déclenchent quand une créature « devient bloquée » se résolvent avant que les blessures de combat ne soient infligées.
- Un attaquant bloqué reste bloqué même si tous les bloqueurs sont détruits avant les blessures de combat. S'il n'y a pas de bloqueurs qui le bloquent, il n'inflige pas de blessures de combat, à moins qu'il n'ait le piétinement.

---

Vieux brindodactyle

{X} {B} {G}

Créature légendaire : horreur

\*/\*

Quand vous lancez ce sort, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz X cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière dans votre cimetière, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

La force et l'endurance du Vieux brindodactyle sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- La capacité déclenchée se résout avant le Vieux brindodactyle. Si le Vieux brindodactyle est contrecarré en réponse à sa propre capacité déclenchée, vous suivez quand même toutes les instructions de la capacité déclenchée, en utilisant la valeur choisie de X.
  - La capacité qui définit la force et l'endurance du Vieux brindodactyle fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement tant que le Vieux brindodactyle est sur le champ de bataille. Tant que le Vieux brindodactyle est dans un cimetière, la capacité compte le Vieux brindodactyle lui-même, probablement en utilisant seulement une simple brindophalange.
-

Voleuse de sang de Stromkirk

{2} {B}

Créature : vampire et gredin

2/2

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur un vampire ciblé que vous contrôlez.

- La capacité de la Voleuse de sang de Stromkirk s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.

---

Zombie de siège

{1} {B}

Créature : zombie

2/2

Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :  
Chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Comme la capacité activée du Zombie de siège n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût (y compris le Zombie de siège lui-même).

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER

---

Avant-garde de Sigarda

{4} {W}

Créature : ange

3/3

Flash

Vol

À chaque fois que l'Avant-garde de Sigarda arrive sur le champ de bataille ou attaque, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Ces créatures acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Une série de créatures a des forces différentes si la force de chaque créature a une valeur différente. Par exemple une créature 1/1, une créature 2/1, et une créature 3/1 ont toutes des forces différentes.
  - Aucune créature n'est ciblée par la capacité de l'Avant-garde de Sigarda. La série de créatures est choisie au moment où la capacité se résout. Vous pouvez choisir une seule créature comme série valide. Si vous faites ainsi, cette créature acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
-

Célébrer les moissons

{3} {G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.

- Célébrer les moissons regarde les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout pour déterminer combien de cartes de terrain de base vous pouvez chercher. Par exemple, si vous contrôlez une créature 1/1 et une créature 2/1 à ce moment-là, il y a deux forces différentes parmi les créatures que vous contrôlez.
- 

Chasse-geist rôdeur

{3} {B}

Créature : humain et gremlin

2/4

À chaque fois que vous sacrifiez une autre créature, exilez-la. Si cette créature était un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chasse-geist rôdeur.

Quand le Chasse-geist rôdeur quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte qu'il a exilée.

- Si vous sacrifiez une créature non-jeton que vous contrôlez, mais que vous ne possédez pas, le Chasse-geist rôdeur vous fait quand même exiler cette carte depuis le cimetière de son propriétaire. La carte est renvoyée sur le champ de bataille sous votre contrôle avec le reste des cartes exilées quand la dernière capacité du Chasse-geist rôdeur se résout.
  - Si vous sacrifiez un jeton de créature que vous contrôlez, mais que vous ne possédez pas, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur le Chasse-geist rôdeur.
- 

Élite Lame-héron

{2} {G}

Créature : humain et guerrier

1/1

Vigilance

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite Lame-héron.

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant la force de l'Élite Lame-héron.

- La dernière capacité de l'Élite Lame-héron est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Si la force de l'Élite Lame-héron est inférieure ou égale à 0 au moment où la capacité se résout, aucun mana n'est ajouté.
-

Éloïse, détective de Néphalie

{3} {U} {B}

Créature légendaire : humain et gredin

4/4

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, enquêtez. (*Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un jeton, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.*)

- Si vous sacrifiez un jeton Indice, la dernière capacité d'Éloïse se déclenche en réponse. Vous surveillez avant de piocher la carte.
- La dernière capacité d'Éloïse se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un jeton pour n'importe quelle raison, pas seulement à chaque fois vous sacrifiez des jetons Indice.
- Si vous créez un jeton qui est une copie d'Éloïse et que les deux sont légendaires, vous choisissez de garder le jeton ou l'Éloïse originale et vous mettez l'autre dans le cimetière. Ce n'est pas la même chose que le sacrifier. Mettre le jeton dans le cimetière ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de l'Éloïse non-jeton.

---

Gorex, la carapace-tombe

{6} {B} {B}

Créature légendaire : zombie et tortue terrestre

4/4

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre cimetière. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Contact mortel

À chaque fois que Gorex, la carapace-tombe attaque ou meurt, choisissez une carte exilée par Gorex au hasard et mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

- La première capacité de Gorex ne peut pas réduire son coût à moins de {B} {B}. Vous pouvez exiler importe quel nombre de cartes de créature depuis votre cimetière, même si elles ne réduisent pas plus le coût de Gorex.
- Incluez tous les coûts supplémentaires pour lancer Gorex avant d'appliquer sa propre réduction de coût. Par exemple, si Gorex est votre commandant, et qu'un coût supplémentaire de {6} s'applique par la « taxe de commandant », vous pouvez lancer Gorex en exilant quatre cartes de créature depuis votre cimetière et en payant {4} {B} {B}.

---

Intrusion désastreuse

{3} {G}

Éphémère

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana du permanent exilé de cette manière.

- Utilisez les caractéristiques du permanent au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

#### Jugement céleste

{4}{W}{W}

#### Rituel

Pour chaque force différente parmi les créatures sur le champ de bataille, choisissez une créature avec cette force. Détruisez chaque créature non choisie de cette manière.

- Aucune créature n'est ciblée par le Jugement céleste, alors tous les choix sont effectués au moment où le sort se résout. Notamment, aucun joueur ne peut répondre ou agir entre le moment où les créatures sont choisies et celui où les autres créatures sont détruites.
- Toutes les créatures qui ne sont pas choisies sont détruites simultanément. Elles se voient les unes les autres quitter le champ de bataille en ce qui concerne les capacités déclenchées.
- S'il y a plusieurs créatures avec la même force sur le champ de bataille, vous pouvez choisir n'importe laquelle d'entre elles, même si l'une d'elles ne serait pas détruites. Par exemple si vous contrôlez une créature de force 2 avec l'indestructible et une créature de force 2 sans capacité, vous pouvez choisir la deuxième même si la première ne peut pas être détruite par le Jugement céleste.

#### Kurbis, officiant des moissons

{X}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin

0/0

Kurbis, officiant des moissons arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour le lancer.

Retirez un marqueur +1/+1 de Kurbis : Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une autre créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

- Kurbis arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana totale dépensée pour le lancer, et ce nombre n'est généralement pas le même que X. Si vous lancez Kurbis pour {G}{G}, il arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
- Si vous copiez Kurbis pendant qu'il est sur la pile (par exemple, en utilisant un effet comme celui de la Double spécialisation), la copie n'a pas été lancée, alors aucun mana n'a été dépensé pour la lancer. Ce Kurbis arrive sur le champ de bataille avec zéro marqueur +1/+1 sur lui.
- De même, si vous créez un jeton qui est une copie de Kurbis, ou si une carte arrive sur le champ de bataille comme une copie de Kurbis sans être lancée, elle arrive avec zéro marqueur +1/+1 sur lui.
- Si un sort qui se résout arrive sur le champ de bataille comme une copie de Kurbis, il arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la quantité de mana dépensée pour lancer le sort. Par exemple, si vous dépensez {3}{U} pour lancer le Clone et que vous choisissez qu'il copie Kurbis au moment où il arrive sur le champ de bataille, il arrive avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui parce que quatre manas ont été dépensés pour lancer le Clone.
- Une fois que la capacité activée se résout, les blessures sont prévenues même si la créature perd plus tard tous ses marqueurs +1/+1.



---

Kyler, émissaire sigardien

{3}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Kyler, émissaire sigardien.

Les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur sur Kyler.

- Si Kyler arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres humains que vous contrôlez, la première capacité de Kyler se déclenche une fois pour chacun de ces humains.
- La deuxième capacité de Kyler compte tous les marqueurs, pas seulement les marqueurs +1/+1.

---

Lynde, persécutrice enthousiaste

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

Créature légendaire : humain et psychagogue

2/4

Contact mortel

À chaque fois qu'une malédiction est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la sur le champ de bataille attachée à vous au début de la prochaine étape de fin.

Au début de votre entretien, vous pouvez attacher une malédiction qui vous est attachée à l'un de vos adversaires. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

- La dernière capacité de Lynde ne cible pas, alors vous pouvez l'utiliser pour attacher une malédiction à un joueur qui a la défense talismanique.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur enchanté par l'une de vos malédictions quitte la partie, par exemple parce qu'il a été trop tourmenté par Lynde, cette malédiction est mise dans votre cimetière et provoque le déclenchement de la première capacité déclenchée de Lynde.

---

Malédiction de conformité

{4}{W}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Les créatures non-légendaires que le joueur enchanté contrôle ont une force et une endurance de base de 3/3 et perdent tous leurs types de créature.

- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, s'appliquent aux créatures affectées quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie leur force et/ou endurance.
- Les créatures avec la capacité de changelin perdent quand même tous leurs types de créature même si elles ne perdent pas le changelin.

---

Malédiction de déreliure

{6} {U}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur met le reste des cartes révélées dans son cimetière.

- Le contrôleur de la Malédiction de déreliure met la carte de créature sur le champ de bataille sous son contrôle. Ce n'est peut-être pas le même joueur que le joueur enchanté.

---

Malédiction des morts tourmentés

{2} {B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur enchanté, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. *(Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)*

- Le contrôleur de la Malédiction des morts tourmentés obtient le jeton Zombie. Ce n'est peut-être pas le même joueur que le joueur enchanté.

---

Malédiction de toiles collantes

{2} {G}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature non-jeton que le joueur enchanté contrôle meurt, exilez-la et vous créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

- Le contrôleur de la Malédiction de toiles collantes obtient le jeton Araignée. Ce n'est peut-être pas le même joueur que le joueur enchanté.
  - Exiler la carte n'est pas requis pour obtenir le jeton Araignée. Vous le faites si vous le pouvez. Si cette carte n'est pas dans le cimetière de son propriétaire au moment où la capacité se résout, vous créez simplement le jeton Araignée.
-

Mur de deuil

{1} {W}

Créature : mur

0/4

Défenseur

Quand le Mur de deuil arrive sur le champ de bataille, exilez une carte du dessus de votre bibliothèque face cachée pour chaque adversaire que vous avez.

*Congrégation* — Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, mettez une carte exilée par le Mur de deuil dans la main de son propriétaire.

- Vous ne regardez pas les cartes exilées par le Mur de deuil. S'il y en a plus d'une, vous choisissez laquelle remettre dans votre main au hasard sans les regarder. C'est vrai même si vous saviez ce qu'au moins une carte du dessus de votre bibliothèque était avant de les exiler.
- 

Putréventre vorace

{4} {B}

Créature : zombie et horreur

4/5

Quand le Putréventre vorace arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier jusqu'à trois zombies.

Quand vous sacrifiez au moins un zombie de cette manière, chaque adversaire sacrifie autant de créatures.

- Après que vous avez sacrifié au moins un zombie, une deuxième capacité se déclenche. Les joueurs peuvent y répondre avant qu'ils ne doivent sacrifier des créatures.
  - Au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout, d'abord l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou, si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit les créatures qu'il prévoit de sacrifier. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Enfin, toutes les créatures choisies sont sacrifiées en même temps.
- 

Rêves accablants

{X} {2} {U}

Éphémère

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

- Un joueur ciblé pioche X cartes.
- Un joueur ciblé meule deux fois X cartes.

- Contrôler un commandant signifie que vous contrôlez un permanent sur le champ de bataille qui est le commandant de quelqu'un. Ce peut être le vôtre, ou celui d'un autre joueur. Contrôler un sort de commandant sur la pile ne vous permet pas de choisir les deux modes.
  - Vous pouvez cibler le même joueur avec les deux modes ou cibler des joueurs différents. Les effets ont lieu dans l'ordre dans lequel ils sont indiqués sur la carte.
-

Sauveteuse landéenne

{5}{W}

Créature : humain et chevalier

4/4

Quand la Sauveteuse landéenne meurt, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre d'autres cartes de créature avec une force totale inférieure ou égale à X, X étant la force de la Sauveteuse landéenne. Exilez la Sauveteuse landéenne.

- La capacité de la Sauveteuse landéenne utilise la force que la Sauveteuse landéenne avait quand elle a quitté le champ de bataille, pas sa force dans le cimetière.
  - Si la Sauveteuse landéenne est exilée depuis le cimetière de son propriétaire en réponse à sa capacité déclenchée, les cartes de créature sont quand même renvoyées sur le champ de bataille.
- 

Skaab ailé

{4}{U}

Créature : zombie et horreur

3/3

Vol

Les autres zombies que vous contrôlez ont le vol.  
À chaque fois qu'au moins un zombie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à au moins un de vos adversaires, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal au nombre d'adversaires ayant subi des blessures de cette manière. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'autant de cartes.

- Le nombre de cartes dont vous vous défaissez est égal au nombre d'adversaires qui ont subi des blessures de combat de vos zombies, même si un autre effet a changé le nombre de cartes que vous avez piochées.
  - Si certains de vos zombies ont l'initiative mais que d'autres ne l'ont pas, ou si vous avez un zombie avec la double initiative, la capacité se déclenche deux fois, la première fois quand elle compte le nombre d'adversaires qui ont subi des blessures pendant l'étape des blessures de combat d'initiative, et la deuxième quand elle compte ceux qui ont subi des blessures pendant la deuxième étape des blessures de combat.
- 

Skaab au hachoir

{3}{U}

Créature : zombie et horreur

2/4

{3}, {T}, sacrifiez un autre zombie : Créez deux jetons qui sont des copies de la créature sacrifiée.

- Vous pouvez choisir de sacrifier un jeton Zombie pour activer la capacité. Vous créerez deux jetons qui sont des copies de ce jeton comme à la normale.
- Si le zombie sacrifié copiait lui-même un permanent, les jetons sont des copies de ce qu'il copiait, modifiées par cet effet de copie. Les jetons ne copient pas les autres effets qui s'appliquaient à la créature sacrifiée, y compris des effets qui changeaient ses types, sa couleur, sa force ou son endurance pendant qu'elle était sur le champ de bataille.

---

Soirée pour les goules

{3} {B} {B}

Rituel

Pour chaque joueur, choisissez une carte de créature dans le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types et elles acquièrent la décomposition. *(Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)*

- Les créatures arrivent sur le champ bataille simultanément. Ils se voient arriver les uns les autres en ce qui concerne les capacités déclenchées.
- Si des cartes de créature mises sur le champ de bataille de cette manière deviennent des permanents qui ne sont pas des créatures à cause d'un autre effet, ces permanents ne sont pas des zombies, mais ils acquièrent la décomposition.

---

Tyran des tombes

{3} {B}

Créature : zombie et noble

3/3

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1. {2} {B}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Zombie au hasard depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre tour et que s'il y a au moins trois cartes de créature Zombie dans votre cimetière.

- Vous devez avoir au moins trois cartes de créature Zombie dans votre cimetière avant de commencer à activer la capacité activée du Tyran des tombes. Vous ne pouvez pas commencer à l'activer avec deux et planifier de sacrifier un zombie pour la troisième.
- Si la créature que vous sacrifiez pour payer le coût est une carte de zombie, elle est parmi les cartes qui peuvent être choisies.

---

Vider le laboratoire

{X} {U} {U}

Rituel

Sacrifiez X zombies, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz un nombre de cartes de créature Zombie égal au nombre de zombies sacrifiés de cette manière. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Les zombies arrivent sur le champ bataille simultanément. Ils se voient arriver les uns les autres en ce qui concerne les capacités déclenchées.
-

### Visions de dominance

{2} {G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

Flashback {8} {G} {G}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

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

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.
  - Si votre commandant est sous le contrôle d'un autre joueur au moment où vous lancez les Visions de dominance en utilisant sa capacité de flashback, la valeur de mana de ce commandant peut être utilisée pour déterminer la valeur de X.
  - L'effet de réduction de coût qui s'applique si vous lancez les Visions de dominance en utilisant le flashback s'applique uniquement à la portion générique du coût pour les lancer, même s'il peut s'appliquer à tout coût supplémentaire éventuel pour lancer le sort. Il ne peut pas réduire le mana coloré requis pour lancer le sort.
- 

### Visions d'effroi

{2} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé met sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature de son choix depuis son cimetière.

Flashback {8} {B} {B}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

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

- Si vous quittez la partie alors que vous contrôlez des permanents appartenant à d'autres joueurs qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle, ces permanents sont exilés. Si les autres joueurs quittent la partie, ils prennent leurs cartes avec eux. (En revanche, si vous quittez la partie alors que vous contrôlez des permanents appartenant à un autre joueur dont vous avez acquis le contrôle, ces effets de modification de contrôle se terminent et les permanents reviennent à leurs contrôleurs précédents.)
  - Si votre commandant est sous le contrôle d'un autre joueur au moment où vous lancez les Visions d'effroi en utilisant sa capacité de flashback, la valeur de mana de ce commandant peut être utilisée pour déterminer la valeur de X.
  - L'effet de réduction de coût qui s'applique si vous lancez les Visions d'effroi en utilisant le flashback s'applique uniquement à la portion générique du coût pour les lancer, même s'il peut s'appliquer à tout coût supplémentaire éventuel pour lancer le sort. Il ne peut pas réduire le mana coloré requis pour lancer le sort.
-

Zélateur sigardien

{4}{G}

Créature : humain et clerc

3/3

Au début du combat pendant votre tour, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des forces différentes. Chacune d'elles gagne +X/+X et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Zélateur sigardien.

- Une série de créatures a des forces différentes si la force de chaque créature a une valeur différente. Par exemple une créature 1/1, une créature 2/1, et une créature 3/1 ont toutes des forces différentes.
- Aucune créature n'est ciblée par la capacité du Zélateur sigardien. La série de créatures est choisie au moment où la capacité se résout. Vous pouvez choisir une seule créature comme série valide. Si vous faites ainsi, cette créature gagne +X/+X et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

---

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Le trône d'Eldraine, Theros et Ikorria sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2021 Wizards.