

Notes de publication *Spirale Temporelle Remastered*

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

Document modifié pour la dernière fois le 7 décembre 2020

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes. 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://www.magic.wizards.com/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

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

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Informations liées à la sortie

L'extension *Spirale Temporelle Remastered* sera autorisée pour les tournois homologués en format Limité à partir de la date de sa sortie officielle : le vendredi 19 mars 2021. Ces cartes sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, la présence d'une carte dans ces boosters ne modifie pas sa légalité dans un format. En outre, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard ou Pioneer.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magic.wizards.com/formats) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

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

Retour de mécaniques de jeu

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

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

Retour de mot-clé : suspension

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

Éphéméroptère errant

{6} {U}

Créature : illusion

4/4

Vol

Suspension 4 — {1} {U} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1} {U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

Floraison de lotus

Artefact

Suspension 3 — {0} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
- Certaines cartes avec la suspension n'ont pas de coût de mana. Vous ne pouvez pas lancer ces cartes normalement ; vous devez trouver un moyen de les lancer pour un coût alternatif ou sans payer leur coût de mana, par exemple en les suspendant.
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.

- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil, et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Vous n'êtes jamais forcé d'activer des capacités de mana pour payer des coûts, donc s'il y a un coût de mana supplémentaire obligatoire (comme celui de Thalia, gardienne de Thraben), vous pouvez refuser d'activer des capacités de mana pour le payer et ainsi ne pas lancer la carte en suspension et la laisser en exil.
- Si la carte a $\{X\}$ dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Le coût converti de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminé par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.
- Une créature lancée grâce à la suspension arrive sur le champ de bataille avec la célérité. Elle a la célérité jusqu'à ce qu'un autre joueur en acquière le contrôle. (Dans quelques rares cas, un autre joueur peut acquérir le contrôle du sort de créature lui-même. Si cela se produit, la créature n'arrive pas sur le champ de bataille avec la célérité.)

Retour de mot-clé : mue

Tout le monde sait ce que vous avez l'intention de faire quand vous suspendez une carte, mais quand vous lancez une carte avec la mue face cachée, personne ne sait ce que vous préparez.

Chapardeuse du projet Jusant

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

1/1

À chaque fois que la Chapardeuse du projet Jusant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Mue {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.*)

- Une capacité de mue vous permet de lancer une carte face cachée en payant {3}. Elle vous permet aussi de retourner face visible le permanent face cachée à tout moment où vous avez la priorité en payant son coût de mue.
- Le sort face cachée n'a pas de coût de mana et a un coût converti de mana de 0. Quand vous lancez un sort face cachée, mettez-le sur la pile face cachée pour qu'aucun autre joueur ne sache ce qu'il est, et payez {3} pour le lancer. C'est un coût alternatif.
- Le sort de créature est un sort de créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. La créature résultante est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Chacune d'elles est incolore et a un coût converti de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au sort ou à la créature peuvent toujours lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'il ou elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'il ou elle a.
- À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse ou ne vous permette de le faire.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible la créature face cachée en révélant son coût de mue et en payant ce coût. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre. Seul un permanent face cachée peut être retourné face visible de cette manière. Un sort face cachée ne peut pas l'être.
- Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible parce qu'elle n'aura plus de capacité de mue (ou de coût de mue) une fois face visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés au permanent, ne sont pas affectés, à moins que les nouvelles caractéristiques de l'objet changent la légalité de ces cibles ou attachements.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
- Si un sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. De même, si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille

pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Les méthodes les plus courantes utilisées pour l'indiquer sont l'utilisation de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.

Retour de mot-clé : flashback

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

Suie étrangleuse
{2} {B}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée d'endurance inférieure ou égale à 3.
Flashback {5} {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. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort 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.

Retour de mot-clé : distorsion

Tapies juste sous la surface de la réalité, les créatures avec la distorsion ne peuvent pas bloquer les créatures normales ni être bloquées par des créatures normales. Ces créatures ne peuvent bloquer ou être bloquées qu'entre elles.

Détrousseur *il*-Kor

{1}{U}

Créature : kor et gremlin

1/1

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

À chaque fois que le Détrousseur *il*-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Une fois qu'une créature a été bloquée, cette créature reste bloquée et inflige et subit des blessures de combat même si elle acquiert ou perd la distorsion ou si la créature bloqueuse acquiert ou perd la distorsion.
- Si une créature attaquante a plusieurs capacités d'évasion, comme la distorsion et le vol, une créature ne peut la bloquer que si elle satisfait toutes les capacités d'évasion appropriées.
- Plusieurs occurrences de distorsion sur la même créature sont redondantes.

Retour de mot-clé : fraction de seconde

Magic est d'ordinaire un jeu d'actions et de réactions, mais avec le mot-clé fraction de seconde, vos adversaires n'auront pas le temps de réagir à vos sorts.

Choc soudain

{1}{R}

Éphémère

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

Le Choc soudain inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Retour de mot-clé : folie

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

Guivre téméraire

{3} {R} {R}

Créature : guivre

4/4

Piétinement

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

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

Retour de mot-clé : écho

L'écho est une capacité qui vous permet de payer un permanent en deux fois.

Drakôn de l'Ouktabi

{G}

Créature : drakôn

2/1

Vol, célérité

Écho {1}{G}{G} (*Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.*)

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

Retour de mot-clé : débordement

Les créatures attaquantes avec le débordement ont un avantage militaire important sur les créatures bloqueuses sans le débordement.

Cavalerie bénalienne

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

Débordement (*À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.*)

- Que les créatures attaquantes et bloqueuses aient le débordement ou pas importe uniquement au moment où les bloqueurs sont déclarés. Si une créature attaquante bloquée acquiert le débordement plus tard, la capacité de débordement ne se déclenchera pas. Si la créature bloqueuse acquiert le débordement plus tard, elle n'empêchera pas une capacité de débordement sur la pile de se résoudre et ne retirera pas l'effet -1/-1.
- Si la capacité de débordement cause la mort de la créature bloqueuse, la créature attaquante reste bloquée. À moins qu'elle n'ait le piétinement ou que d'autres créatures la bloquent, elle n'infligera ou ne subira pas de blessures de combat.
- Si une créature a plusieurs occurrences de débordement, chacune d'elles se déclenche séparément.

Retour de mot-clé : fouille

Le mot-clé fouille vous permet d'alimenter vos sorts avec les cartes dans votre cimetière.

Fortune des mers

{7}{U}

Rituel

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

Piochez trois cartes.

- La fouille ne change pas le coût de mana ou le coût converti de mana d'un sort. Par exemple, le coût converti de mana de la Fortune des mers est 8 même si vous avez exilé trois cartes pour la lancer.
- Vous ne pouvez exiler des cartes que pour payer le mana générique, et vous ne pouvez pas exiler plus de cartes que les prérequis de mana générique d'un sort avec la fouille. Par exemple, vous ne pouvez pas exiler plus de sept cartes depuis votre cimetière pour lancer la Fortune des mers à moins qu'un effet n'augmente son coût.
- Comme la fouille n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs, comme le flashback. Elle peut aussi être utilisée pour payer les coûts supplémentaires qui incluent du mana générique.

Retour de mot-clé : disparition

La disparition est un mot-clé qui limite le temps qu'un permanent reste sur le champ de bataille avant de... disparaître, en fait.

Calciderme
 {2}{W}{W}
 Créature : bête
 5/5
 Linceul (*Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.*)
 Disparition 4 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.*)

- La disparition est un mot-clé qui représente trois capacités. « Disparition N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « temps » sur lui », « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-lui un marqueur « temps » », et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le ».
- Si le dernier marqueur « temps » est retiré d'un permanent avec la disparition et que la capacité de sacrifice est contrecarrée, ce permanent reste sur le champ de bataille indéfiniment sans marqueur « temps » sur lui. Tant que le permanent n'a pas de marqueur « temps » sur lui, aucune des deux capacités déclenchées de la disparition ne se déclenche à nouveau.
- Si un permanent qui est déjà sur le champ de bataille sans marqueur « temps » sur lui devient une copie d'un permanent avec la disparition, il reste sur le champ de bataille indéfiniment (à moins que des marqueurs « temps » soient placés sur lui d'une manière quelconque plus tard). Si un permanent avec au moins un marqueur « temps » sur lui devient une copie d'un permanent avec la disparition, il disparaît normalement. Si un permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent avec la disparition, il arrive avec le nombre de marqueurs « temps » approprié et disparaît normalement.

Retour de mot-clé : régénérer

Certaines créatures n'abandonnent pas si facilement. Régénérer est une action mot-clé qui empêche la destruction d'une créature (ou, très rarement, d'un permanent non-créature).

Slivoïde à cataplasme

{2}{W}

Créature : slivoïde

2/2

Tous les slivoïdes ont « \{2\, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. » (*La prochaine fois que ce slivoïde devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.*)

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

Retour de mot-clé : traversée de terrain

Les créatures avec la traversée de terrain cherchent le type de terrain approprié devant le joueur défenseur, et elles ne peuvent pas être bloquées si ce type s'y trouve.

Maître du Trident de perles

{U}{U}

Créature : ondin

2/2

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (*Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.*)

- La traversée de terrain est écrite avec une combinaison de super-types et de sous-types de terrains, comme « traversée des îles » ou « traversée des terrains non-base ».
 - Une fois qu'une créature est bloquée, acquérir une capacité de traversée de terrain ne fait pas qu'elle devienne non-bloquée et ne retire pas la créature bloqueuse du combat.
 - Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
-

Retour de mot-clé : rappel

Parfois vous ne voulez pas vous contenter de lancer un sort seulement une ou deux fois. Vous pouvez lancer des sorts avec le rappel autant de fois que vous pouvez vous le permettre.

Réitération

{1} {R} {R}

Éphémère

Rappel {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.*)

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- « Rappel [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] supplémentaire au moment où vous lancez ce sort » et « Si le coût de rappel a été payé, mettez ce sort dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur au moment où il se résout. »
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez avec le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme le coût de rappel), puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si le sort avec le rappel a une cible, et que chaque cible est une cible illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et il n'est pas renvoyé dans votre main même si son coût de rappel a été payé. De même, un sort qui est contrecarré ne revient pas dans votre main.
- Si plus d'un effet de remplacement essaie de dire à un sort avec le rappel où aller, le joueur qui contrôle le sort choisit quel effet de remplacement appliquer en premier. Ceci peut rendre l'autre effet de remplacement invalide (comme celui de la Ligne ley du vide), ou cet effet peut toujours s'appliquer (comme l'effet de remplacement généré en lançant un sort avec le flashback).

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *SPIRALE TEMPORELLE REMASTERED*

Aberration dévorante

{3} {U} {B}

Créature : horreur

/

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Aberration dévorante fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si un adversaire n'a pas de carte de terrain dans sa bibliothèque, toutes les cartes de cette bibliothèque sont révélées et mises dans son cimetière.

Abrogation

{X} {U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana de X dans la main de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où l'Abrogation essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.
- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.

Accidenté

{1} {R}

Rituel

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

//

Mouvementé

{5} {R}

Rituel

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

- Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaissez d'une, vous vous défaissez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Accidenté // Mouvementé est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Accidenté // Mouvementé a un coût converti de mana de 8. Cela signifie que si un effet vous permet de chercher une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4, vous ne pouvez pas trouver Accidenté // Mouvementé.

- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 depuis votre main, vous pouvez lancer Accidenté mais pas Mouvementé.
- Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez Accidenté, la copie est également Accidenté, pas Mouvementé.

Ahurissement

{2} {U}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'Ahurissement essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

Akroma, ange de la Fureur

{5} {R} {R} {R}

Créature légendaire : ange

6/6

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {3} {R} {R} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}.*

Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Akroma. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Akroma n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
- Si Akroma, ange de la Fureur est lancée face cachée, elle peut être contrecarrée.
- Dans une partie de Commander où Akroma est votre commandant, vous pouvez la lancer face cachée depuis la zone de commandement en payant {3} plus {2} pour chaque fois qu'elle a été lancée depuis votre zone de commandement. Le coût pour la retourner face visible n'est pas affecté. Pendant qu'elle est face cachée, les blessures de combat qu'elle inflige comptent toujours comme des blessures infligées par votre commandant.

Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort

{2} {R}

Créature légendaire : humain et guerrier

3/2

Initiative

À chaque fois qu'Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort attaque, vous pouvez payer {w/b} {w/b}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée de force inférieure ou égale à 2, engagée et attaquante.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée d'Alesha, vous ne pouvez pas payer le coût plusieurs fois pour renvoyer plus d'une carte de créature..
- La capacité déclenchée d'Alesha vérifie uniquement la force de la carte dans votre cimetière. La créature est quand même engagée et attaquante si sa force est supérieure à 2 une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille.
- Vous choisissez quel joueur ou planeswalker la créature renvoyée attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui qu'Alesha 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 (comme celui de la Propagande ou si la créature a le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature renvoyée d'arriver sur le champ de bataille attaquante.

Amalgame prisé

{1} {U} {B}

Créature : zombie

3/3

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

- Une carte lancée en utilisant sa capacité de folie est lancée depuis l'exil, pas depuis votre cimetière.
- La capacité de l'Amalgame prisé ne se déclenche que s'il est dans votre cimetière immédiatement après que la créature appropriée arrive sur le champ de bataille. Un Amalgame prisé qui est déjà sur le champ de bataille n'est pas renvoyé au début de la prochaine étape de fin s'il est mis dans votre cimetière plus tard.

Anciens frémissements

{G}

Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

3/4

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-Ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. Si vous aviez temporairement acquis le contrôle d'une créature, elle n'est pas renvoyée sous le contrôle de son contrôleur précédent. Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, une créature que vous avez prise avec l'effet de l'Ange de la restauration est exilée.

Ange du salut

{6}{W}{W}

Créature : ange

5/5

Flash ; convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Vol

Quand l'Ange du salut arrive sur le champ de bataille, prévenez les prochaines 5 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quel nombre de cibles, réparties comme vous le désirez.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana d'un sort ou son coût converti de mana.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la

convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

- Vous répartissez les effets de prévention au moment où la capacité déclenchée de l'Ange du salut est mise sur la pile, pas au moment où elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 « bouclier » de prévention. Vous ne pouvez pas choisir plus de cinq cibles et ne rien attribuer à une cible.
- Si certaines des cibles deviennent illégales pour la capacité de l'Ange du salut, le partage des effets de prévention s'applique quand même, mais les effets qui auraient été créés pour des cibles illégales ne sont pas créés.
- Si plusieurs sources devaient infliger des blessures à une cible affectée en même temps, cette cible ou le contrôleur de cette cible choisit les blessures de quelle source prévenir pour chaque « bouclier ».
- Si plusieurs effets de remplacement s'appliquent à un joueur ou permanent qui subit des blessures, c'est ce joueur ou le contrôleur de ce permanent qui choisit l'ordre dans lequel il les applique et non le contrôleur de la source des blessures.

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

3/5

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- La dernière capacité d'Arcades ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, la Morsure enragée ne fera pas qu'une créature avec le défenseur inflige un nombre de blessures égal à son endurance.
- Si Arcades quitte le champ de bataille après qu'une créature avec le défenseur a attaqué, cette créature reste une créature attaquante, mais elle attribuera un nombre de blessures égal à sa force.

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

1/3

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

- La carte d'éphémère ou de rituel que vous ciblez doit avoir un coût converti de mana inférieur ou égal à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi immédiatement après l'attaque de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi. Toute autre capacité qui se déclenche quand des créatures que vous contrôlez attaquent ne sera pas encore résolue.
- Si l'Arcaniste de la Horde de l'effroi quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour vérifier si la carte est toujours une cible légale.
- Si vous lancez la carte, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type d'une carte sont ignorées, et le sort se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Arche d'Orazca

Terrain

Ascension (*Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.*)

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si vous avez l'agrément de la cité.

- Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas lui-même un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet, c'est juste une désignation que vous avez.
- Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ou ne résolvez pas de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité. Par exemple, si vous contrôlez dix permanents, que vous perdez le contrôle de deux d'entre eux, puis que vous jouez l'Arche d'Orazca, vous n'aurez pas l'agrément de la cité.
- Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou parce que c'est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.
- L'ascension n'est pas une capacité déclenchée et elle n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui va devenir votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, y compris l'Arche d'Orazca elle-même, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.

Armure éthérée

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et a l'initiative.

- L'Armure éthérée compte chaque enchantement que vous contrôlez, y compris elle-même, et toute aura que vous contrôlez attachée à un adversaire ou aux permanents contrôlés par un adversaire.
-

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}

Rituel

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Maîtrise de sort — S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler l'Art pyromantique admirable. Quand ce sort ou cette capacité se résout, l'Art pyromantique admirable n'est pas contrecarré si sa capacité de maîtrise de sort s'applique, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
 - Comme les sorts ne sont pas mis dans le cimetière de leur propriétaire avant qu'ils aient fini de se résoudre, l'Art pyromantique admirable ne se compte pas lui-même pour sa capacité de maîtrise de sort.
-

Ascendance temurienne

{G}{U}{R}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

- Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prenez en considération les capacités statiques pour déterminer si sa force est supérieure ou égale à 4. Les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées ne peuvent pas être utilisés pour augmenter la force de la créature à temps pour que la dernière capacité de l'Ascendance temurienne se déclenche, ou la réduire à temps pour l'empêcher de se déclencher.
 - Une fois que la dernière capacité de l'Ascendance temurienne s'est déclenchée, réduire la force de la créature ne vous empêche pas de piocher une carte.
 - Si l'Ascendance temurienne quitte le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez perdent la célérité. Si elles n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début du tour et qu'elles n'ont pas la célérité d'une autre manière, elles ne peuvent pas attaquer ce tour-ci. Si elles ont déjà attaqué, elles restent des créatures attaquantes.
-

Assassin de la belladone

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

2/1

Initiative

Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

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

- Si la créature ciblée devient une cible illégale, vous ne révélez pas de cartes.
- Vous choisissez combien de cartes révéler et lesquelles au moment où la capacité déclenchée de l'Assassin de la belladone se résout. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous révélez des cartes et le moment où la créature ciblée gagne -X/-X.

Attention minutieuse

{2}{U}{U}

Éphémère

Un joueur ciblé pioche quatre cartes, puis se défausse de trois cartes. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, ce joueur pioche quatre cartes, puis se défausse de deux cartes à la place.

- Si un sort ou une capacité copie l'Attention minutieuse, le joueur ciblé se défausse de trois cartes pour la copie après avoir pioché quatre cartes. Ceci est dû au fait que la copie n'a pas été lancée du tout.

Auramanciens égarés

{2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier

3/3

Disparition 3 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.*)

Quand les Auramanciens égarés meurent, s'ils n'avaient aucun marqueur « temps » sur eux, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger votre bibliothèque.

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, le joueur qui va être son contrôleur choisit ce qu'elle enchantera au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.

Avorton conjoint

{2}{U}

Créature : homoncule

0/2

Défenseur, célérité

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la capacité de l'Avorton conjoint se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut agir.

Bandemage qasali

{G}{W}

Créature : chat et sorcier

2/2

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

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Bannière du vainqueur

{5}

Artefact

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. Le bonus commence à s'appliquer immédiatement.
- La dernière capacité de la Bannière du vainqueur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si le sort de créature est contrecarré.

- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme fongus ou slivoïde. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme fongus et slivoïde. Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature que vous contrôlez du type choisi peuvent devenir mortelles si la Bannière du vainqueur quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Baral, directeur de conformité

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent

{1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût des sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Baral). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Un sort ou une capacité contrecarre un sort uniquement si elle contient le verbe « contrecarrer » dans son texte. Si un sort ou une capacité que vous contrôlez fait que toutes les cibles d'un sort deviennent illégales, ce sort ne se résout pas mais il n'est pas contrecarré.

Bizarrerie voilée

{3}{U}

Créature : illusion

2/3

Suspension 4 — {1}{U} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de la Bizarrerie voilée pendant qu'elle est exilée, les créatures ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

- Comme elle ne modifie pas les caractéristiques des objets, la dernière capacité de la Bizarrerie voilée s'applique aux créatures qui n'étaient pas sur le champ de bataille au moment où la capacité s'est résolue.

Blindage crânien

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

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

Bond de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous ne révélez pas de carte de créature, vous révélez toutes les cartes de votre bibliothèque et vous les remettez ensuite dans votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
-

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort avec un coût converti de mana supérieur ou égal à 4 ciblé.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie de ce X pour déterminer le coût converti de mana de ce sort.
-

Boucle de contagion

{2}

Artefact

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

{4}, {T} : Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.

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

Boum
 {1} {R}
 Rituel
 Détruisez un terrain ciblé que vous contrôlez et un terrain ciblé que vous ne contrôlez pas.
 //
 Crac
 {5} {R}
 Rituel
 Détruisez tous les terrains.

- SI l'une des cibles de Boum devient une cible illégale, l'autre est quand même détruite.
- Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaissez d'une, vous vous défaissez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Boum // Crac est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Boum // Crac a un coût converti de mana de 8. Cela signifie que si un effet vous permet de chercher une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4, vous ne pouvez pas trouver Boum // Crac.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 4 depuis votre main, vous pouvez lancer Boum mais pas Crac.
- Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez Boum, la copie est également Boum, pas Crac.

Brume de rage

{1}{R}

Rituel

Rappel {2} (*Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.*)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

- La Brume de rage affecte uniquement les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0.
- Chaque fois que vous lancez la Brume de rage pendant un tour, sa capacité de déluge se déclenche. Chaque sort que vous lancez avant elle est pris en compte quand vous déterminez combien de copies sont créées, mais les fois précédentes où vous avez créé des copies ne le sont pas.

Bulot puiseur

{4}{U}{U}

Créature : illusion

1/1

Flash

Vol

Quand le Bulot puiseur arrive sur le champ de bataille, contrecarrez un sort ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Bulot puiseur, X étant le coût converti de mana de ce sort.

- Si le sort ciblé est une cible illégale au moment où la capacité du Bulot puiseur essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne mettez pas de marqueurs sur le Bulot puiseur. Si la cible est légale mais que le sort ne peut pas être contrecarré, vous mettez des marqueurs sur le Bulot puiseur.
- La capacité du Bulot puiseur contrecarre le sort ciblé même si vous ne pouvez pas mettre de marqueurs sur le Bulot puiseur, probablement parce que le Bulot puiseur a quitté le champ de bataille avant la résolution de la capacité.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

- Un coût de mana de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Par exemple, si vous voulez que X soit 3, vous payez {6} pour lancer le Calice du vide.

- Le nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide est important uniquement au moment où le sort est lancé. Modifier le nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide après qu'un sort a été lancé ne change pas le fait que la capacité se déclenche ou contrecarre le sort.
- S'il y a zéro marqueur « charge » sur le Calice du vide, il contrecarre chaque sort avec un coût converti de mana de 0. Cela inclut les sorts de créature face cachée lancés avec le coût alternatif de la mue.
- Le Calice du vide doit être sur le champ de bataille à la fin du lancement d'un sort pour que la capacité se déclenche. Si vous sacrifiez le Calice du vide en tant que coût pour lancer un sort, sa capacité ne peut pas se déclencher. Cependant, s'il quitte le champ de bataille une fois que sa capacité s'est déclenchée, cette capacité contrecarre quand même le sort.

Calice toujours ruisselant

{0}

Artefact

Multikick {2}

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

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

Canonnade orque

{1}{R}{R}

Éphémère

La Canonnade orque inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 3 blessures.

Piochez une carte.

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la Canonnade orque essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte, mais vous ne subissez pas non plus 3 blessures.

Cavalier *en-Kor*

{2}{W}

Créature : kor et rebelle et chevalier

2/2

Débordement (*À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.*)

\{0\} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée au Cavalier *en-Kor* ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.

- Après la résolution de la capacité activée du Cavalier *en-Kor*, si plusieurs sources devaient infliger des blessures au Cavalier *en-Kor* simultanément ce tour-là (ce qui peut arriver si le Cavalier *en-Kor* est bloqué par plusieurs créatures, par exemple) vous choisissez de quelle source vous redirigez 1 blessure. Si la

capacité du Cavalier *en-Kor* s'est résolue plus d'une fois ce tour-là, vous pouvez choisir une source différence pour chaque effet de redirection.

- La blessure infligée à la cible est infligée par la source d'origine des blessures, pas par le Cavalier *en-Kor*.
- Si la créature ciblée quitte le champ de bataille après la résolution de la capacité activée mais avant que le Cavalier *en-Kor* subisse des blessures, les blessures ne sont pas redirigées du Cavalier *en-Kor*. C'est vrai aussi si la cible n'est plus une créature (ou planeswalker) à ce moment-là.

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire

Si les Cavernes aux gemmes sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes aux gemmes sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes aux gemmes ont un marqueur « chance » sur elles, ajoutez un mana de la couleur de votre choix à la place.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi de chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si plusieurs Cavernes aux gemmes sont mises sur le champ de bataille sous le contrôle d'un seul joueur avant le début de la partie, la « règle de légende » ne mettra pas les exemplaires supplémentaires dans le cimetière de ce joueur avant que le joueur qui commence n'obtienne la priorité pendant la première étape d'entretien de la partie. Il est impossible d'engager les exemplaires supplémentaires pour du mana.

Celui-qui-est-creux

{5}

Créature-artefact : golem

4/4

Ce sort coûte $\{2\}$ de moins à lancer pour chaque carte que vous avez recyclée ou défaussée ce tour-ci.

Recyclage {2} (*{2}*, *défaussez-vous de cette carte* :

Piochez une carte.)

- Le coût de Celui-qui-est-creux est réduit même si les cartes que vous avez recyclées ou dont vous vous êtes défaussé ne sont pas dans votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de Celui-qui-est-creux). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- Une fois que vous vous êtes défaussé de trois cartes pendant un tour, Celui-qui-est-creux coûte {0} à lancer. Cela ne s'arrête pas à {1} ou à un coût de mana négatif.
- La première capacité de Celui-qui-est-creux ne vous autorise pas à vous défausser de cartes. Vous aurez besoin d'un autre effet qui vous instruit ou vous permet de le faire, comme une capacité de recyclage.

Cérébrocenseur avemain

{2} {W}

Créature : oiseau et sorcier

2/1

Flash

Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

- Chaque recherche se déroule normalement excepté que l'adversaire procédant à la recherche ne voit que les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque. Il ne peut pas regarder les autres cartes de cette bibliothèque. Les cartes n'étant pas dans les quatre cartes du dessus de la bibliothèque ne peuvent pas être trouvées par la recherche, même si elles sont identifiables d'une manière quelconque.
- Pour les effets qui s'intéressent au fait qu'un joueur cherche dans une bibliothèque ou puisse chercher dans une bibliothèque, chercher dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque compte comme une recherche dans cette bibliothèque.
- Si un effet utilise le mot « chercher » une fois, mais permet à l'adversaire de chercher plusieurs cartes, les quatre cartes du dessus restent les mêmes pendant toute la recherche. Trouver une carte ne provoque pas l'inclusion de la cinquième carte dans la recherche.
- Une fois la recherche terminée, la totalité de la bibliothèque est mélangée.

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 et mélange ensuite sa bibliothèque.

- 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.
-

Changeforme vésuvéen

{3}{U}{U}

Créature : changeforme

0/0

Au moment où le Changeforme vésuvéen arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéen soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

Mue {1}{U}

- Le Changeforme vésuvéen copie exactement ce qui est imprimé sur la créature qu'il copie et rien d'autre (à moins qu'il ne copie une créature qui copie autre chose ou qui soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait qu'une créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. En outre, s'il copie une créature qui n'est normalement pas une créature, il n'est pas une créature.
- Si une créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une créature copiée copie autre chose, le Changeforme vésuvéen utilise les valeurs copiables de cette créature. Dans la plupart des cas, le Changeforme vésuvéen copie ce que cette créature copie.
- Si une créature copiée est un jeton qui n'est pas une copie d'autre chose, le Changeforme vésuvéen copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé. Le Changeforme vésuvéen n'est pas un jeton dans ce cas.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent si le Changeforme vésuvéen arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi. Si un Changeforme vésuvéen devient une copie d'une créature après être déjà arrivé sur le champ de bataille, ces capacités ne s'appliquent pas au moment où le Changeforme vésuvéen devient une copie car il n'arrive pas sur le champ de bataille ; à la place, toute capacité « Au moment où [cette créature] est retournée face visible » ou « Quand [cette créature] est retournée face visible » s'applique.
- Si quelque chose copie le Changeforme vésuvéen, la nouvelle copie possèdera aussi la capacité déclenchée pour se retourner face cachée. Cependant, une fois face cachée, elle n'aura pas la capacité de mue du Changeforme vésuvéen, et elle ne pourra donc pas être retournée face visible à moins que ce qu'elle copie possède aussi une capacité de mue.

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

1/1

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

- Forêt est un type de terrain et dryade est un type de créature.
- En raison de son indicateur de couleur (qui apparaît à gauche de sa ligne de type), la Charmille dryade est verte. Les indicateurs de couleur s'appliquent dans toutes les zones, pas seulement le champ de bataille.

- La Charmille dryade est jouée comme un terrain. Elle n'utilise pas la pile, ce n'est pas un sort, on ne peut pas y répondre, elle n'a pas de coût de mana et elle compte comme le terrain que vous jouez pour le tour.
- Si la Charmille dryade est changée en un autre type de terrain de base, elle continue à être une créature verte Dryade.
- Si une Charmille dryade acquiert le flash, ou si vous avez la capacité de jouer la Charmille dryade comme si elle avait le flash (grâce à Téfèiri, mage de Zhalfir ou à l'Avertissement de l'éclaireur, par exemple), vous pouvez ignorer les règles normales de mise en jeu d'un terrain pendant votre tour, mais pas les autres restrictions. Vous ne pouvez pas jouer la Charmille dryade pendant le tour d'un autre joueur, et vous ne pouvez pas jouer la Charmille dryade s'il ne vous reste plus de mise en jeu de terrain disponible.

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

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

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

- Le Cherchauloin peut trouver n'importe quel terrain ayant l'un des types de terrain listés, y compris les terrains non-base, même si ce terrain est une forêt en plus d'au moins un de ces types.

Chevalier du Halo sacré

{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier

2/2

Débordement (*À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.*)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (*Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.*)

\{2\} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

- Après la résolution de la dernière capacité, les boucliers de régénération ne s'appliquent pas si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit pour le reste du tour. Ceci inclut son propre effet ainsi que les boucliers de régénération provenant d'autres sources.
-

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

2/2

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

- La première capacité de la Chevalière du Reliquaire s'applique uniquement tant qu'elle est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, elle est 2/2.
-

Chevaucheurs du front de l'orage

{4}{W}

Créature : humain et soldat

4/3

Vol

Quand les Chevaucheurs du front de l'orage arrivent sur le champ de bataille, renvoyez deux créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

À chaque fois que les Chevaucheurs du front de l'orage ou qu'une autre créature est renvoyée dans votre main depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

- Vous pouvez renvoyer les Chevaucheurs du front de l'orage dans la main de leur propriétaire au moment où leur première capacité déclenchée se résout. Si vous ne contrôlez pas deux autres créatures, vous devez les renvoyer.
 - SI vous ne contrôlez qu'une créature au moment où la première capacité déclenchée se résout, vous la renvoyez dans la main de son propriétaire.
 - La première capacité des Chevaucheurs du front de l'orage ne cible pas de créature. Par conséquent, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à renvoyer et celui où vous la renvoyez.
 - Un jeton que vous possédez qui est renvoyé dans votre main se déplace dans votre main avant de cesser d'exister. Ceci déclenchera la dernière capacité des Chevaucheurs du front de l'orage.
 - Si les Chevaucheurs du front de l'orage et une autre créature sont renvoyés dans votre main en même temps, leur dernière capacité se déclenche pour chacun d'entre eux.
-

Chroniqueur d'éons

{3}{U}{U}

Créature : avatar

/

La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

Suspension X — {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Chroniqueur d'éons fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré d'un Chroniqueur d'éons en suspension, sa capacité déclenchée et la capacité déclenchée de suspension « jouez cette carte » se déclenchent. Elles peuvent être mises sur la pile dans n'importe quel ordre.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Chroniqueur d'éons peuvent devenir mortelles si des cartes quittent votre main pendant ce tour-là.

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}

Créature : elfe et druide

2/3

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

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

Clef de nuage

{3}

Artefact

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique dans le coût des sorts du type choisi que vous lancez.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût de flashback), ajoutez toute augmentation de coût (comme les coûts de kick), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la capacité de la Clef de nuage). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
-

Clé variable

{1}

Artefact

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.

{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Activer la dernière capacité de la Clé variable après qu'une créature est devenue bloquée ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Commandant bénalien

{3}{W}

Créature : humain et soldat

/

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez.

Suspension X — {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Commandant bénalien fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré d'un Commandant bénalien en suspension, sa capacité déclenchée et la capacité déclenchée de suspension « jouez cette carte » se déclenchent. Elles peuvent être mises sur la pile dans l'ordre de votre choix.
- Tant que le Commandant bénalien est sur le champ de bataille, sa première capacité le compte lui-même.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Commandant bénalien peuvent devenir mortelles si d'autres soldats que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Conflagration

{X}{X}{R}

Rituel

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Flashback — {R}{R}, défaissez-vous de X cartes.

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

- Vous répartissez les blessures au moment où vous lancez la Conflagration, et pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Vous ne pouvez pas choisir plus de X cibles et assigner 0 blessure à une cible.
- Si X est 0, la Conflagration n'a pas de cible et n'inflige pas de blessures.
- Si certaines des cibles deviennent illégales pour la Conflagration, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, incluez la valeur choisie de ce X quand vous déterminez le coût converti de mana de ce sort, même s'il a été lancé avec le flashback et qu'aucun mana n'a été dépensé pour X.

Confluence mystique

{3} {U} {U}

Éphémère

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
 - Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
 - Piochez une carte.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
 - Si le mode du milieu est choisi plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour renvoyer les créatures ciblées.
 - Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution de la Confluence mystique.
 - Si la Confluence mystique est copiée, l'effet qui crée la copie vous permettra généralement de choisir de nouvelles cibles, mais vous ne pouvez pas choisir de nouveaux modes.
 - Si vous choisissez le premier et/ou le deuxième mode mais que toutes les cibles deviennent illégales avant que la Confluence mystique ne se résolve, le sort ne se résout pas. Si vous choisissez aussi le dernier mode une ou deux fois, vous ne piochez pas de cartes. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Conscrits zélés

{4} {R}

Créature : humain et guerrier

3/3

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée peut cibler n'importe quel permanent, même un permanent dégagé ou que vous contrôlez déjà.
-

Contemplation

{U}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez mélanger votre bibliothèque.

Piochez une carte.

- Si vous choisissez de mélanger votre bibliothèque, cela inclut les trois cartes que vous venez de regarder et de remettre au-dessus de votre bibliothèque.

Conteur de Boiscœur

{1}{G}{G}

Créature : sylvin

2/3

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, chacun des adversaires de ce joueur peut piocher une carte.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure

2/4

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

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

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne révélez pas la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous jouez un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la carte suivante avant d'avoir géré les effets de remplacement qui modifient l'arrivée sur le champ de bataille de ce terrain, comme celui de Vésuva.
- Quand vous jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, si vous piochez plusieurs cartes, révélez chacune d'elles avant de la piocher. SI vous mettez plusieurs cartes au-dessus de votre bibliothèque simultanément, ne révélez que la nouvelle carte du dessus.
- La Coursière de Kruphix ne change pas le moment où vous pouvez jouer des terrains. Vous pouvez le faire uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
- Jouer un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque compte comme le terrain que vous jouez pour le tour. Si vous jouez un terrain pendant votre tour, vous ne pourrez pas jouer de terrain supplémentaire depuis le dessus de votre bibliothèque à moins qu'un autre effet (comme celui d'Azusa, égarée mais en quête) ne vous permette de le faire.

Crible d'éclairs

{3} {R} {R}

Éphémère

Choisissez n'importe quelle cible. Regard 3, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Le Crible d'éclairs inflige à cette cible, permanent ou joueur, un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte.

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où le Crible d'éclairs essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 3 ni ne révéléz de carte.
- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Croisé céleste

{2} {W} {W}

Créature : esprit

2/2

Flash

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

Vol

Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature blanche peuvent devenir mortelles si le Croisé céleste quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Crovax, héros en devenir

{4} {W} {W}

Créature légendaire : humain et noble

4/4

Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

Les créatures non-blanches gagnent -1/-1.

Payez 2 points de vie : Renvoyez Crovax, héros en devenir dans la main de son propriétaire.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures blanches peuvent devenir mortelles si Crovax quitte le champ de bataille ce tour-là, et les blessures non mortelles infligées aux créatures non-blanches peuvent devenir mortelles si Crovax arrive sur le champ de bataille pendant ce tour-là.
 - Si un deuxième Crovax, héros en devenir arrive sous votre contrôle, vous en mettez un dans le cimetière de son propriétaire à cause de la « règle de légende » en même temps que toutes les créatures gagnant -2/-2 sont mises dans le cimetière de leur propriétaire parce que leur endurance est inférieure ou égale à 0.
 - La dernière capacité de Crovax ne peut être activée que tant qu'il est sur le champ de bataille.
-

Décomposition abrupte

{B} {G}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler la Décomposition abrupte. Quand ce sort ou cette capacité se résout, la Décomposition abrupte n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
 - Le coût converti de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0. Un jeton qui est une copie d'un autre objet a le même coût de mana que cet objet.
 - Si un permanent a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
-

Déférence

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

- La Déférence peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Ce sort ne sera pas contrecarré ou renvoyé dans la main de son propriétaire, mais vous piocherez une carte.
-

Déliquescence soudaine

{1} {B} {B}

Éphémère

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

Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

- La Déliquescence soudaine remplace tout effet qui établit la force et l'endurance d'une créature. Tout effet ou marqueur existant qui augmente, réduit ou échange la force et/ou l'endurance d'une créature continue à s'appliquer à la force et à l'endurance nouvellement établies de la créature.
 - La Déliquescence soudaine affecte seulement les créatures que le joueur ciblé contrôle au moment où elle se résout. Les créatures qu'il commence à contrôler plus tard dans le tour ne changent pas leur force et leur endurance ni ne perdent leurs capacités.
-

Détrousseur *il*-Kor

{1} {U}

Créature : kor et gremlin

1/1

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

À chaque fois que le Détrousseur *il*-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

- Vous piochez une carte et vous vous défaussez d'une carte pendant que la capacité du Détrousseur *il*-Kor se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut agir.
-

Dévoreur sans visage

{2} {B}

Créature : cauchemar et horreur

2/1

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

Quand le Dévoreur sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée avec la distorsion.

Quand le Dévoreur sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

- Si le Dévoreur sans visage quitte le champ de bataille avant la résolution de sa première capacité déclenchée, sa dernière capacité se déclenche. Cette capacité ne fait rien quand elle se résout. Puis sa première capacité se résout et exile la créature ciblée indéfiniment.
 - 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. Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - L'arrivée sur le champ de bataille de Trois Dévoreurs sans visage à des moments différents sans autre créature avec la distorsion sur le champ de bataille provoque une boucle infinie. La partie se termine par un match nul à moins qu'un joueur interrompe la boucle d'une manière quelconque.
-

Diablotin de diplotaxis

{2} {B}

Créature : diablotin

1/2

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (*Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.*)

- Le dragage peut remplacer n'importe quelle pioche de carte, pas uniquement celle de votre étape de pioche.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », vous ne piochez pas de carte. Le dragage ne peut pas remplacer cet événement.
- Une unique pioche de carte ne peut pas être remplacée par plusieurs capacités de dragage.
- Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser une capacité de dragage si vous n'avez pas assez de cartes dans votre bibliothèque.
- Une fois que vous avez annoncé que vous appliquez la capacité de dragage d'une carte pour remplacer une pioche, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez mis cette carte dans votre main et meulé les cartes.
- Si vous piochez plusieurs cartes, toutes les pioches sont effectuées une par une. Par exemple, si vous devez piocher deux cartes et que vous remplacez la première pioche par une capacité de dragage, une autre carte avec une capacité de dragage (y compris celle qui a été meulée par la première capacité de dragage) peut être utilisée pour remplacer la deuxième pioche.

Dignitaire cornepierre

{3}{W}

Créature : rhinocéros et soldat

1/4

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

- Si plus d'un Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille et que leurs capacités ciblent le même adversaire, cet adversaire passe autant de phases de combat (sur plusieurs tours si nécessaire). Passer une phase de combat ne satisfait pas tous les effets.
- Une fois qu'une phase de combat commence, elle ne peut pas être passée. Un Dignitaire cornepierre qui arrive sur le champ de bataille pendant le combat n'affecte pas ce combat, même si c'est le tour de l'adversaire choisi comme cible de la capacité déclenchée.

Doyenne de Pendelhavre

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

1/1

{T} : Chaque créature 1/1 que vous contrôlez gagne

+1/+2 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Doyenne de Pendelhavre n'affecte que les créatures 1/1 que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou celles qui deviennent 1/1 plus tard pendant le tour ne gagnent pas +1/+2.
- La capacité de la Doyenne de Pendelhavre s'intéresse à la force et l'endurance actuelles de chaque créature en prenant en compte les marqueurs et les effets qui augmentent ou réduisent sa force et/ou endurance, et pas juste sa force et son endurance de base.

Drakôn sanglêchine

{3}{U}{U}

Créature : drakôn

3/3

Vol

Mue {2}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.*)

- Si le Drakôn sanglêchine est face cachée et bloqué par une créature sans le vol, le retourner face visible ne le fait pas devenir non-bloqué ni n'empêche la créature bloqueuse de lui infliger des blessures de combat.

Dralnu, seigneur liche

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

3/3

Si des blessures devaient être infligées à Dralnu, seigneur liche, sacrifiez autant de permanents à la place.

{T} : Une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Dralnu peut être un des permanents que vous sacrifiez quand vous appliquez son effet de remplacement.
 - Si Dralnu devait subir plus de blessures que le nombre de permanents que vous contrôlez, à la place vous sacrifiez tous les permanents que vous contrôlez.
 - Si certains des permanents sacrifiés devaient infliger ou subir des blessures en même temps que Dralnu, ils infligent ou subissent des blessures en même temps qu'ils sont sacrifiés. Les capacités des permanents sacrifiés qui se déclencheraient quand ces blessures sont infligées ne se déclenchent pas, mais les capacités des autres permanents qui se déclenchent quand ces blessures sont infligées le font.
 - Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
 - Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
 - Si une carte double acquiert le flashback, vous ne payez que le coût de la moitié que vous lancez.
 - Si une carte sans coût de mana acquiert le flashback avec la capacité de Dralnu, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.
-

Drubb de boue

{3} {B} {B}

Créature : bête

3/3

Flash

Quand le Drubb de boue arrive sur le champ de bataille, remplacez la cible d'un sort ciblé qui ne cible qu'une créature unique par le Drubb de boue.

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

- La cible du sort est remplacée par le Drubb de boue seulement si le Drubb de boue est une cible légale pour ce sort.
- Si un sort a plusieurs cibles, vous ne pouvez pas le cibler avec la capacité du Drubb de boue, même si l'une de ces cibles est une créature ou que toutes ces cibles sauf une sont devenues illégales.
- Si un sort a plusieurs cibles mais qu'il cible la même créature avec toutes (comme les Graines de force ciblant la même créature trois fois), vous pouvez cibler ce sort avec la capacité du Drubb de boue. Dans ce cas, vous changez toutes ces cibles par le Drubb de boue.

Dryade de la Yavimaya

{1} {G} {G}

Créature : dryade

2/1

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

Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger votre bibliothèque.

- Vous pouvez être la cible de la capacité déclenchée de la Dryade de la Yavimaya.
- Dans une partie multijoueurs, si vous quittez la partie, la forêt que vous possédez quitte également la partie. Si à la place un autre joueur qui a reçu votre forêt grâce à la Dryade de la Yavimaya quitte la partie, ce terrain est exilé.

Élémental de soufre

{2} {R}

Créature : élémental

3/2

Flash

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

Les créatures blanches gagnent +1/-1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux créatures blanches peuvent devenir mortelles si l'Élémental de soufre arrive sur le champ de bataille pendant ce tour-là.
- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où l'Élémental de soufre arrive sur le champ de bataille et celui où les actions basées sur l'état sont effectuées.

Élémental des embruns

{4} {U} {U}

Créature : élémental

5/4

Mue {5} {U} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand l'Élémental des embruns est retourné face visible, chaque adversaire passe sa prochaine étape de dégagement.

- Passer votre « prochaine » étape de dégagement est cumulatif. Si un joueur retourne deux Élémentaux des embruns face visible dans un même tour, les adversaires de ce joueur passent chacun leurs deux prochaines étapes de dégagement.
- Si un effet dit que quelque chose ne se dégage pas durant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur, cet effet s'applique à la prochaine étape de dégagement qui n'est pas passée.

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2} {R} {G}

Créature : elfe et berserker

3/2

Célérité

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

- Le coût converti de mana d'un sort est déterminé uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts. Par exemple, le coût converti de mana de l'Elfe aux Nattes sanguinolentes est toujours 4.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
-

Enfants de Korlis

{W}

Créature : humain et rebelle et clerc

1/1

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

- Si votre total de points de vie devient 0 ou moins, vous perdez la partie avant que vous ne puissiez activer la capacité des Enfants de Korlis.
 - Les points de vie que vous gagnez sont basés sur la quantité totale de points de vie que vous perdez, pas sur la différence dans votre total de points de vie par rapport au début du tour. Par exemple, si vous perdez 5 points de vie et que vous en gagnez 3 avant d'activer la capacité, la capacité vous fera gagner 5 points de vie, pas 2.
-

Entité d'orage

{1}{R}

Créature : élémental

1/1

Célérité

L'Entité d'orage arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre sort lancé ce tour-ci.

- Le nombre d'autres sorts lancés ce tour-ci est déterminé au moment où l'Entité d'orage arrive sur le champ de bataille. Il compte les sorts qui ont été lancés pendant que l'Entité d'orage était sur la pile. Il ne compte pas les copies de sorts qui ont été créées directement sur la pile.
-

Entité miroir

{2}{W}

Créature : changeforme

1/1

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

- Le changelin s'applique dans toutes les zones, pas seulement le champ de bataille.
- La capacité de l'Entité miroir remplace tout effet qui établissait précédemment la force et/ou l'endurance de base d'une créature. Tous les effets ou marqueurs existants qui augmentent ou réduisent la force et/ou

l'endurance d'une créature continuent de s'appliquer à la force et à l'endurance nouvellement établies de cette créature.

Enveloppeur de pierre

{2}{W}

Créature : gargouille

3/2

Flash

Vol

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

- Vous pouvez renvoyer l'Enveloppeur de pierre lui-même dans la main de son propriétaire au moment où sa première capacité déclenchée se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature, vous devez le renvoyer.
 - La première capacité déclenchée de l'Enveloppeur de pierre ne cible pas de créature. Par conséquent, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à renvoyer et celui où vous la renvoyez.
-

Épisode psychotique

{1}{B}{B}

Rituel

Un joueur ciblé révèle sa main et la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous choisissez une carte révélée de cette manière. Ce joueur met la carte choisie au-dessous de sa bibliothèque.

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

- Vous pouvez choisir n'importe quelle carte que l'Épisode psychotique demande au joueur de révéler, même si cette carte a déjà été révélée pour un autre effet.
-

Ermite thélonite

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

1/1

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.*)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un saprobionte peuvent devenir mortelles si l'Ermite thélonite quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Esclavage
{4} {B} {B}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.
Au début de votre entretien, la créature enchantée inflige
1 blessure à son propriétaire.

- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle des auras ou des équipements qui lui sont attachés. Ils restent attachés, mais leurs capacités qui font référence à « vous » font quand même référence à leur contrôleur et non pas à vous. Le contrôleur d'un tel équipement peut activer sa capacité d'équipement pour le remettre sur une de ses créatures pendant sa phase principale.

Etali, Tempête primordiale
{4} {R} {R}
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure
6/6

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

- Si vous lancez une des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type d'une carte sont ignorées, et le sort se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
 - Si une carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - Si vous lancez plus d'une carte exilée, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les lancez. Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudront pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.
 - Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil. Elles ne peuvent pas être lancées pendant les tours suivants, même si Etali attaque à nouveau.
 - Comme toutes les créatures attaquantes sont choisies en même temps, une créature lancée de cette manière ne peut pas attaquer pendant le même combat qu'Etali, et ce même si elle a la célérité.
 - Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que vous contrôlez grâce à la capacité d'Etali est exilé.
-

Expérience épique

{X} {U} {R}

Rituel

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X parmi elles sans payer leur coût de mana. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées dans votre cimetière.

- Vous lancez les cartes chacune leur tour, en choisissant les modes, les cibles, et ainsi de suite. La dernière carte que vous lancez est la première à se résoudre.
- Quand vous lancez une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, ignorez les restrictions de temps basées sur le type de la carte. D'autres restrictions de temps, comme « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat », doivent être suivies.
- Si vous ne pouvez pas lancer une carte, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible, ou si vous choisissez de ne pas en lancer une, elle sera mise dans votre cimetière.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Explosion de sort

{X} {U}

Éphémère

Rappel {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.*)

Contrecarrez un sort avec un coût converti de mana de X ciblé.

- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

Extirpation

{B}

Éphémère

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

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

- Comme la première étape du lancement d'un sort consiste à le déplacer depuis la zone où il se trouve, l'Extirpation ne peut pas être utilisée pour empêcher le lancement d'un sort avec le flashback après que son contrôleur a annoncé qu'il le lance.
- Vous n'êtes pas contraint de trouver et d'exiler des cartes avec le même nom que la carte ciblée dans la main ou la bibliothèque de son propriétaire si vous ne voulez pas, mais vous devez exiler les cartes du cimetière du joueur.

Fblthp, l'égaré

{1}{U}

Créature légendaire : homoncule

1/1

Quand Fblthp, l'égaré arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. S'il est arrivé ou qu'il a été lancé depuis votre bibliothèque, piochez deux cartes à la place. Quand Fblthp devient la cible d'un sort, mélangez Fblthp dans la bibliothèque de son propriétaire.

- Il n'y a normalement aucun moyen de lancer Fblthp depuis votre bibliothèque ou de faire qu'il arrive sur le champ de bataille depuis votre bibliothèque. Vous devrez utiliser d'autres effets pour trouver Fblthp afin de piocher la carte bonus.
- Si un effet exile Fblthp depuis votre bibliothèque et vous permet ensuite de lancer cette carte, elle est lancée depuis l'exil, pas depuis votre bibliothèque.
- La dernière capacité de Fblthp ne se déclenche que s'il est sur le champ de bataille quand il devient la cible d'un sort.
- La dernière capacité de Fblthp se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le sort qui cible Fblthp n'a pas d'autres cibles, il ne se résout pas (parce qu'il n'a plus de cible légale après que Fblthp s'est entièrement égaré dans votre bibliothèque).

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/3

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine (excepté que la copie est aussi un artefact) et rien d'autre.
- Si la carte de créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte de créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte de créature copiée fonctionnent aussi.

- Si une autre créature devient une copie, ou arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton, cette créature copie la carte de créature que le jeton copie, à l'exception qu'elle sera aussi un artefact. C'est vrai même si la carte de créature qui avait été copiée par Feldonn de la Troisième Voie n'est plus dans le cimetière à ce moment-là. Cependant, la nouvelle copie n'acquiert pas la célérité et vous ne la sacrifiez pas au début de la prochaine étape de fin.
- Si la capacité de Feldonn crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), chacun de ces jetons acquiert la célérité et vous sacrifiez chacun d'eux.

Fêtard du hourvari

{6} {R} {R}

Créature : diable et horreur

3/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Prouesse

Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle du Fêtard du hourvari). Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- La première capacité du Fêtard du hourvari ne peut pas réduire le {R} {R} dans son coût.
- La prouesse est une capacité mot-clé qui signifie « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »
- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si vous n'avez aucune carte en main quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, vous piochez seulement trois cartes.

Fin vivante

Rituel

Suspension 3 — {2} {B} {B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

- Pendant que la Fin vivante se résout, chaque joueur exile d'abord son cimetière en même temps, puis chaque joueur sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle en même temps, et enfin chaque joueur met sur le champ de bataille ses cartes exilées en même temps.
- « Toutes les cartes exilées de cette manière » ne fait référence qu'aux cartes exilées dans la première partie de l'effet. Si un effet de remplacement (comme celui de la Ligne ley du vide) exile des créatures sacrifiées au lieu de les mettre dans le cimetière, ces cartes ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille.

Fongepied, le clandestin
{1}{B}{G}
Créature légendaire : fungus
2/3

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.
{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

- Si au moins un saprobionte que vous contrôlez meurt en même temps que Fongepied, la première capacité de Fongepied se déclenche quand même une fois pour chaque saprobionte qui est mort.

Fouler les domaines
{5}{G}
Rituel

Domaine — Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +1/+1 pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

- Les capacités de domaine comptent le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, pas combien de terrains vous contrôlez ou combien sont d'un certain type.
- Les types de terrain de base sont plaine, île, marais, montagne et forêt. Les types de terrain autres que les types de terrain de base (comme désert) ne contribuent pas aux capacités de domaine.
- Fouler les domaines affecte uniquement les créatures qui sont sous votre contrôle au moment où ce sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'acquièrent pas le piétinement et ne reçoivent pas un bonus de force et d'endurance.
- La taille du bonus est déterminée seulement au moment où Fouler les domaines se résout. Une fois que c'est le cas, le bonus ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez change.

Frère de bande d'Ajani
{1}{W}
Créature : chat et soldat
2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

- La capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche une fois seulement à chaque événement vous faisant gagner des points de vie, qu'il s'agisse d'1 point de vie du Panache de paradis ou de 2 du Mycologue.
- Si le Frère de bande d'Ajani subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Frère de bande d'Ajani se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité du Frère de bande d'Ajani ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Fureur des dieux

{1} {R} {R}

Rituel

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

- Les créatures ne doivent pas nécessairement subir des blessures mortelles de la Fureur des dieux pour être exilées. Après avoir subi des blessures, si elles devaient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, elles sont exilées à la place.
-

Galessaim

{2}

Artefact

Les créatures que vous contrôlez sont des slivoïdes en plus de leurs autres types de créature.

- Le Galessaim n'affecte pas les sorts de créature ou les cartes de créature autre part que sur le champ de bataille.
 - Les slivoïdes ne sont pas affectés par le Galessaim ; une créature ne peut pas avoir le même type de créature deux fois.
-

Gantelet de pouvoir

{5}

Artefact

Au moment où le Gantelet de pouvoir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un terrain de base est engagé pour du mana de la couleur choisie, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de cette couleur.

- Si le Gantelet de pouvoir se retrouve d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans couleur choisie pour sa première capacité, aucune créature ne gagne +1/+1 et sa dernière capacité ne se déclenche jamais. Il n'affectera pas les créatures incolores ni les terrains de base engagés pour du mana incolore.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature de la couleur choisie peuvent devenir mortelles si le Gantelet de pouvoir quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Gardien de prison du palais

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exiliez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là.
- Être le monarque implique deux capacités déclenchées inhérentes. « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si vous n'êtes pas le monarque au moment où la deuxième capacité du Gardien de prison du palais se résout, la créature est exilée jusqu'à ce qu'il y ait un nouveau monarque et que ce joueur soit l'un de vos adversaires. La créature ne revient pas immédiatement juste parce qu'un adversaire est le monarque.
- 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. Les marqueurs sur la créature exilée cessent d'exister.
- Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Le départ du champ de bataille du Gardien de prison du palais ne fait pas revenir la créature exilée. La partie continue à surveiller la prochaine fois qu'un adversaire devient le monarque.
- L'adversaire qui contrôlait la carte exilée ne doit pas obligatoirement être le même adversaire qui devient le monarque pour que cette carte revienne sur le champ de bataille. N'importe quel adversaire qui devient le monarque fait revenir la carte.
- Dans une partie multijoueurs, si le monarque quitte la partie, le joueur dont c'est le tour devient immédiatement le monarque. Si le joueur dont c'est le tour a quitté la partie, c'est le joueur suivant dans l'ordre du tour qui devient le monarque à la place.

Gardien de prison yixlide

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

2/1

Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.

- Si une capacité se déclenche quand l'objet qui l'a est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, cette capacité se déclenche depuis le champ de bataille et n'est pas affectée par le Gardien de prison yixlide.
- Si une capacité se déclenche quand l'objet qui l'a est mis dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, comme le Terrocorne krosian ou la Narcoamibe, cette capacité se déclenche depuis le cimetière. Le Gardien de prison yixlide empêche ces capacités de se déclencher. Cela inclut les capacités qui se déclenchent quand une carte est mise dans un cimetière « d'où quelle vienne », même si cette carte était sur le champ de bataille.

- Certains effets de remplacement font qu'une carte est mise ailleurs au lieu d'être mise dans un cimetière (comme celui du Colosse de sombracier). Ces effets signifient que la carte n'est jamais mise dans le cimetière, et donc que le Gardien de prison yixlide n'affecte pas cette capacité.
- Certaines cartes ont des capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou qui indiquent que « [cette carte] arrive sur le champ de bataille avec » des marqueurs. Bien que ces cartes n'aient pas ces capacités dans le cimetière, elles sont appliquées si les cartes sont mises sur le champ de bataille depuis le cimetière (à cause de la Zombification, par exemple). Ce qui compte, c'est que ces cartes auront ces capacités sur le champ de bataille.
- Si une carte avec le changelin est dans un cimetière, elle a toujours tous les types de créature.
- Si une carte dans un cimetière a une capacité qui définit un * dans sa force ou son endurance, ce * est 0. Par exemple, le Tarmogoyf est une carte de créature 0/1 dans votre cimetière tant que vous contrôlez le Gardien de prison yixlide.
- Si un sort ou une capacité vous permet de lancer un sort depuis le cimetière, la première étape pour le faire consiste à le mettre sur la pile. Les coûts supplémentaires et alternatifs de ce sort peuvent être appliqués. Cependant, si la capacité d'une carte vous permet de la lancer depuis votre cimetière (par exemple une capacité de flashback), le Gardien de prison yixlide empêche cette capacité.

Gobelin à la peau dure

{1} {R}

Créature : gobelin et shaman

2/1

Vous pouvez payer $\{0\}$ à la place de payer le coût d'écho des permanents que vous contrôlez.

{R} : Le Gobelin à la peau dure acquiert la protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

- Quand une capacité d'écho d'un permanent que vous contrôlez se résout, vous pouvez payer $\{0\}$, payer son coût d'écho, ou choisir de ne pas payer (et ensuite sacrifier ce permanent). Tout effet qui vérifie si vous avez payé le coût d'écho est satisfait si vous avez payé $\{0\}$ de cette manière.

Gorgone recluse

{3} {B} {B}

Créature : gorgonoïde

2/4

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

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

- La capacité de la Gorgone recluse se déclenche quand elle bloque ou qu'elle devient bloquée par une créature non-noire et elle crée une capacité déclenchée à retardement qui détruit cette créature à l'étape de fin de combat. Elle détruit alors cette créature même si la Gorgone recluse ne survit pas jusque-là ou que la créature devient noire d'une manière quelconque.

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

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

Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

- La Grâce de l'ange ne prévient pas les blessures. Elle modifie uniquement le résultat des blessures qui vous sont infligées. Par exemple, une créature 5/5 avec le lien de vie qui vous inflige des blessures fera quand même gagner 5 points de vie à son contrôleur, même si ces blessures réduisent votre total de points de vie de 3 à 1.
- La Grâce de l'ange n'empêche pas la perte de points de vie d'effets qui disent que vous perdez des points de vie.
- Si vous avez moins de 1 point de vie, les blessures qui vous sont infligées réduisent votre total de points encore plus au-dessous de 0 (comme normalement).
- Vous ne pouvez pas payer plus de points de vie que vous n'en avez, même si vous ne perdrez pas la partie.
- Dans une partie de Commander, les blessures de combat qui vous sont infligées par un commandant sont quand même suivies, même si elles ne modifient pas votre total de points de vie.

Grenzo, garde du donjon

{X} {B} {R}

Créature légendaire : goblin et gredin

2/2

Grenzo, garde du donjon arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

\{2\ : Mettez la carte du dessous de votre bibliothèque dans votre cimetière. Si c'est une carte de créature avec une force inférieure ou égale à la force de Grenzo, mettez-la sur le champ de bataille.

- Comparez la force de Grenzo quand la capacité se résout avec la force de la carte de créature dans votre cimetière pour déterminer si vous la mettez sur le champ de bataille. Si Grenzo n'est pas sur le champ de bataille à ce moment, utilisez sa dernière force connue au moment où il était sur le champ de bataille.
 - Si la carte est une carte de créature avec une force inférieure ou égale à celle de Grenzo, elle est mise sur le champ de bataille depuis votre cimetière et non depuis votre bibliothèque. Les joueurs ne peuvent pas essayer de l'exiler de votre cimetière en réponse.
 - Si un effet de remplacement (comme celui de la Ligne ley du vide) fait que la carte est mise directement en exil depuis votre bibliothèque, vous la mettez sur le champ de bataille depuis l'exil si c'est une carte de créature avec la force appropriée.
-

Grondeur de charbon
{2} {R} {R}
Créature : élémental
-1/3
Double initiative
{R} : Le Grondeur de charbon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Comme la force du Grondeur de charbon est normalement négative, vous devez lui donner au moins +2/+0 avant qu'il inflige des blessures. Il n'inflige pas de blessures négatives.

Guide spirituel simiesque
{2} {R}
Créature : grand singe et esprit
2/2
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

- Si le coût d'un sort ou d'une capacité inclut de renvoyer une créature dans votre main et de payer du mana, vous ne pouvez pas activer la capacité de mana du Guide spirituel simiesque après l'avoir renvoyé dans votre main. Ceci est dû au fait que les capacités de mana doivent être activées avant de commencer à payer les coûts.

Guivre fantomatique
{4} {G} {G}
Créature : guivre et esprit
2/0
La Guivre fantomatique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à la Guivre fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 de la Guivre fantomatique.

- Si la Guivre fantomatique subit des blessures de plusieurs sources à la fois (probablement parce qu'elle a été bloquée par plusieurs créatures au combat), toutes ces blessures sont prévenues et vous ne lui retirez qu'un marqueur.
 - Si des blessures qui ne peuvent pas être prévenues sont infligées à la Guivre fantomatique, vous retirez quand même un marqueur même si les blessures sont infligées.
 - Si un effet augmente l'endurance de la Guivre fantomatique pour qu'elle reste sur le champ de bataille sans aucun marqueur +1/+1 sur elle, la capacité de la Guivre fantomatique prévient toutes les blessures qui devraient lui être infligées même si vous ne pouvez pas lui retirer un marqueur +1/+1.
-

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.

La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

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

Hors-la-loi chevauteur de dunes

{B}{B}

Créature : humain et rebelle et gremlin

1/1

Protection contre le vert

Au début de chaque étape de fin, si le Hors-la-loi chevauteur de dunes a infligé des blessures à un adversaire ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

- La capacité déclenchée du Hors-la-loi chevauteur de dunes lui donne au plus un seul marqueur +1/+1 chaque tour, quel que soit le nombre d'adversaires qui ont subi des blessures après le premier.
 - Si le Hors-la-loi chevauteur de dunes a infligé des blessures à un adversaire qui a ensuite quitté la partie avant l'étape de fin de ce tour-là, sa capacité lui donne toujours un marqueur +1/+1.
-

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

3/2

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

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

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

Hydre mécanique

{5}

Créature-artefact : hydre

0/0

L'Hydre mécanique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, l'Hydre mécanique inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre mécanique.

- Si l'Hydre mécanique quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez pas lui retirer un marqueur +1/+1, et elle n'inflige donc pas de blessure.
 - Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée de l'Hydre mécanique essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne retirez pas de marqueur de l'Hydre mécanique.
-

Hymne funèbre kor

{2} {B}

Éphémère

Toutes les blessures qui devraient, ce tour-ci, être infligées à une créature ciblée que vous contrôlez par une source de votre choix, sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

- Vous choisissez les deux créatures ciblées au moment où vous lancez l'Hymne funèbre kor, mais vous choisissez la source au moment où il se résout.
 - Les blessures infligées à la deuxième créature ciblée sont infligées par la source d'origine des blessures, pas par l'Hymne funèbre kor.
 - Si la deuxième créature ciblée quitte le champ de bataille au moment où les blessures sont infligées, les blessures ne sont pas redirigées de leur destinataire d'origine. C'est vrai aussi si la deuxième créature ciblée n'est pas une créature (ou un planeswalker) à ce moment.
-

Hypergenèse

Rituel

Suspension 3 — {1} {G} {G}

En commençant par vous, chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain de sa main. Répétez ce processus jusqu'à ce que personne ne mette de carte sur le champ de bataille.

- Le processus se termine quand tous les joueurs (en commençant par vous) décident de ne pas mettre une carte sur le champ de bataille pendant une boucle du processus. Il ne se termine pas la première fois qu'un joueur décide de ne pas mettre une carte sur le champ de bataille.
- Si un joueur choisit de ne pas mettre une carte sur le champ de bataille mais que le processus se répète, ce joueur peut mettre une carte sur le champ de bataille la prochaine fois que c'est à lui.

- Tout ce qui se déclenche pendant la résolution de l'Hypergenèse n'est mis sur la pile qu'une fois que tout est arrivé sur le champ de bataille et que la résolution est terminée. Le joueur dont c'est le tour met toutes ses capacités déclenchées sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.
- Les permanents arrivent sur le champ de bataille successivement. Cela signifie que ceux qui sont mis sur le champ de bataille plus tôt peuvent affecter la façon dont les suivants arrivent, et que les suivants peuvent faire se déclencher les capacités déclenchées de ceux qui sont arrivés plus tôt, mais pas l'inverse.

Impérisaure

{2} {G} {G}

Créature : dinosaure

5/5

Ne dépensez que du mana produit par des terrains de base pour lancer ce sort.

- Si une capacité de mana déclenchée produit du mana quand un terrain de base est engagé pour du mana, ce mana supplémentaire est produit par la source de la capacité de mana déclenchée, pas par ce terrain de base.
- Si un terrain de base acquiert une capacité de mana, le mana produit par cette capacité peut être dépensé pour lancer l'Impérisaure.
- Un effet qui vous permet de dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer l'Impérisaure ne vous permet pas de dépenser du mana d'une source autre qu'un terrain de base pour le lancer.

Ingénieur gobelin

{1} {R}

Créature : gobelin et artificier

1/2

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière et mélanger ensuite votre bibliothèque.

{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3.

- Comme les cibles pour les capacités activées sont choisies avant que leurs coûts (comme « Sacrifiez un artefact ») ne soient payés, la deuxième capacité de l'Ingénieur gobelin ne peut pas cibler l'artefact qui sera sacrifié pour payer son coût.
- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

Ignus grimaçant

{2} {R}

Créature : élémental

2/2

{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C} {C} {R}. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Bien que la capacité de l'Ignus grimaçant ait une restriction de temps, c'est toujours une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si vous lancez l'Ignus grimaçant pendant votre phase principale, il arrive sur le champ de bataille et vous recevez la priorité. Si aucune capacité ne se déclenche pour cette raison, vous pouvez activer sa capacité immédiatement, avant qu'un autre joueur ait l'occasion de le retirer du champ de bataille.

Intrus *il-Vec*

{2} {B}

Créature : humain et gremlin

3/1

Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus *il-Vec* acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (*Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.*)

- Vous pouvez activer la capacité de l'Intrus *il-Vec* autant de fois que vous pouvez vous permettre de payer le coût, même s'il a déjà la distorsion. Plusieurs occurrences de distorsion sur la même créature sont redondantes.

Ith, grand arcaniste

{5} {W} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/5

Vigilance

{T} : Dégagez une créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Suspension 4 — {W} {U}

- La capacité d'Ith peut cibler une créature attaquante dégagée. Elle prévient quand même les blessures de combat infligées à et par cette créature ce tour-ci.
- La créature n'est pas retirée du combat ; ses blessures sont simplement prévenues. C'est toujours une créature attaquante jusqu'à ce que la phase de combat soit terminée.
- Vous pouvez activer la capacité d'Ith ciblant une créature attaquante que vous contrôlez pendant l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Il sera dégagé et les blessures qu'il avait déjà infligées ne seront pas annulées.

Jeune pyromancien

{1} {R}

Créature : humain et shaman

2/1

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

Juger indigne

{1}{W}

Éphémère

Choisissez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Regard 3, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Juger indigne inflige à cette créature un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Juger indigne essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquez pas regard 3 ni ne révéléz de carte.
- Détruire une créature bloqueuse ne fait pas qu'une des créatures qu'elle bloquait devienne non-bloquée. Elle n'inflige pas de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur (sauf si elle a le piétinement).

Kærvek l'impitoyable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

5/4

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kærvek l'impitoyable inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires et les réductions de coûts ne changent pas le coût converti de mana d'un sort. Son coût converti de mana est toujours basé sur son coût de mana.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

2/2

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (excepté que la copie a aussi la célérité) et rien d'autre (à moins qu'il copie une créature qui est un jeton ou qui copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de

copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. En outre, si la créature ciblée n'est normalement pas une créature, la copie ne devient pas une créature.

- Si la créature copiée a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si une créature copiée copie autre chose, le jeton que vous créez utilise les valeurs copiables de la créature ciblée. Dans la plupart des cas, c'est juste une copie de ce que cette créature copie.
- Si une créature copiée est un jeton qui n'est pas une copie d'autre chose, la copie copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte de créature copiée fonctionnent aussi.
- Si une autre créature devient une copie du jeton, ou arrive sur le champ de bataille comme une copie du jeton, cette créature copie la carte de créature que le jeton copie, à l'exception qu'elle a aussi la célérité. Cependant, vous ne sacrifiez pas la nouvelle copie au début de la prochaine étape de fin.
- Si la capacité de Kiki-Jiki crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), vous sacrifierez chacun d'eux.

L'union fait la force

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

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne $+X/+X$, X étant le nombre de créatures attaquantes.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où L'union fait la force se résout. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures attaquantes change.

La fin de l'automne

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

Rituel

Si vous contrôlez quatre terrains ou moins, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Recyclage — Sacrifiez un terrain. (*Sacrifiez un terrain, défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- La fin de l'automne vérifie combien de terrains vous contrôlez au moment où elle se résout. Si vous contrôlez au moins cinq terrains, elle ne fait rien au moment où elle se résout.
-

Lame d'arc

{3} {R} {R}

Rituel

La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 — {2} {R} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la Lame d'arc essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne l'exilez pas avec des marqueurs « temps » sur elle.
- Chaque fois que vous lancez la Lame d'arc, elle se suspend à nouveau quand elle se résout afin que vous puissiez la lancer à nouveau trois tours plus tard.

Lande

Terrain de base

{T} : Ajoutez {C}.

- Comme la Lande est un terrain de base, vous pouvez en inclure autant que vous le voulez dans vos decks Construits.
- Dans les événements en format Limité (y compris le Paquet scellé et le Booster Draft), la Lande doit faire partie de votre sélection de cartes pour être incluse dans votre deck. Vous ne pouvez pas ajouter la Lande à votre sélection de cartes comme vous le faites pour les autres terrains de base.
- Lande n'est pas un type de terrain. Si quelque chose vous demande de nommer un type de terrain, vous ne pouvez pas choisir Lande.

Lavinia, renégate d'Azorius

{W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/2

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts non-créature avec un coût converti de mana supérieur au nombre de terrains que ce joueur contrôle.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

- Les joueurs peuvent lancer des sorts en sachant que Lavinia les contrecarrera. Toute capacité qui se déclenche quand des sorts sont lancés se déclenche et se résout, le cas échéant, et tout effet qui compte les sorts lancés comptera ces sorts, le cas échéant.
- Les effets qui modifient ou remplacent le coût de lancement d'un sort (comme le flashback ou lancer un sort sans payer son coût de mana à cause de la suspension) n'affectent pas le coût converti de mana du sort. Ils ne modifient donc pas le fait que la première capacité de Lavinia empêche ce sort d'être lancé.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer le coût converti de mana du sort.

- Si un effet permet à un joueur de lancer un sort sans payer son coût de mana, ce joueur ne peut pas choisir de le lancer et de payer son coût de mana à moins qu'une autre règle ou qu'un autre effet ne permette à ce joueur de le lancer de cette manière. Cependant, si ce sort a aussi des coûts supplémentaires requérant du mana, le paiement de ce mana empêchera la dernière capacité de Lavinia de se déclencher.

Légion de slivoïdes
 {W}{U}{B}{R}{G}
 Créature légendaire : slivoïde
 7/7

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

- Si la Légion de slivoïdes et deux autres slivoïdes sont sur le champ de bataille, par exemple, chacun d'eux gagne +2/+2.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un slivoïde peuvent devenir mortelles si un autre slivoïde quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Lié en silence
 {2}{W}
 Enchantement tribal : rebelle et aura
 Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

- Tribal est un type de carte (comme créature ou éphémère), pas un super-type (comme légendaire). Le type n'implique aucune règle qui affecte la façon dont la carte est lancée ou dont elle se comporte sur le champ de bataille ; il permet juste à la carte d'avoir des types de créature sans être une créature.
- Si vous mettez Lié en silence sur le champ de bataille sans le lancer, par exemple en utilisant la capacité de « recrutement » d'une carte comme l'Éclaireuse amroue, il arrive attaché à une créature. Vous choisissez cette créature au moment où vous mettez l'aura sur le champ de bataille. Comme ceci ne cible pas cette créature, vous pouvez faire que l'aura arrive sur le champ de bataille attachée à une créature avec la défense talismanique qu'un adversaire contrôle, par exemple. S'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille à laquelle elle peut être attachée, elle reste dans la zone où elle se trouvait, quelle qu'elle soit.
- Si Lié en silence devient attaché à une créature qui est déjà en train d'attaquer ou de bloquer, la créature continue d'attaquer ou de bloquer normalement.

Lien sanguin
 {3}{B}{B}
 Enchantement
 À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

- Si une capacité se déclenche à chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie et fait que vous gagnez des points de vie, comme la capacité du Sang délectable, cela crée une boucle jusqu'à ce que vous gagniez la partie ou jusqu'à ce qu'un joueur agisse pour interrompre la boucle. Si aucune de ces deux choses ne se produit, la partie se termine par un match nul.

- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la capacité du Lien sanguin se déclenche deux fois et vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun des déclenchements. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la capacité du Lien sanguin ne se déclenche qu'une seule fois.

Ligne ley du vide

{2} {B} {B}

Enchantement

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi de chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si votre adversaire se défausse d'une carte pendant que vous contrôlez la Ligne ley du vide, les capacités qui s'intéressent au fait qu'une carte est défaussée (comme Celui-qui-est-creux, ou une capacité de folie de la carte défaussée) fonctionnent toujours, même si la carte n'atteint jamais le cimetière de ce joueur. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques de la carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.
- Tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires contrôlent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons peuvent toujours mourir tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille.

Lion à crinière blanche

{1} {W}

Créature : chat

2/2

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- Vous pouvez renvoyer le Lion à crinière blanche lui-même dans la main de son propriétaire au moment où sa capacité déclenchée se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature, vous devez le renvoyer.
- La capacité du Lion à crinière blanche ne cible pas de créature. Par conséquent, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à renvoyer et celui où vous la renvoyez.

Lisseur
{5}
Créature-artefact : djaggernaut
10/10
Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

- Vous ne perdrez pas la partie avant d'avoir essayé de piocher dans la bibliothèque vide.
-

Longue-vue ensorceleuse
{2}
Artefact
Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel 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.

- Vous pouvez choisir le nom de carte de votre choix, même si cette carte n'a pas normalement de capacité activée. Vous n'êtes pas limité aux noms des cartes que vous avez vues dans la main de l'adversaire.
 - Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait le même nom qu'une carte.
 - Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités déclenchées (commençant par « quand », « à chaque fois » ou « au/à la ») ne sont pas affectées par la dernière capacité de la Longue-vue ensorceleuse.
 - Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
 - La Longue-vue ensorceleuse 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.
-

Lumière de bannissement
{2}{W}
Enchantement
Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

- Si la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

- Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchante de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.

Mage aux breloques

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 1, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

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

Mage de l'avenir

{2} {U} {U} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne révéléz pas la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort ; et si vous jouez un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la prochaine carte avant d'avoir fini de gérer tout effet de remplacement qui modifie la façon dont ce terrain arrive sur le champ de bataille (comme celui de Vésuva).
 - Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales des sorts que vous lancez depuis votre bibliothèque.
 - Vous devez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé depuis votre bibliothèque y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs.
 - La carte du dessus de votre bibliothèque est encore dans votre bibliothèque et pas dans votre main. Vous ne pouvez pas vous défausser ou suspendre des cartes depuis le dessus de votre bibliothèque, par exemple.
 - Le Mage de l'avenir ne change pas le moment où vous pouvez jouer des terrains. Vous pouvez le faire uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
 - Jouer un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque compte comme le terrain que vous jouez pour le tour. Si vous jouez un terrain pendant votre tour, vous ne pourrez pas jouer de terrain supplémentaire depuis le dessus de votre bibliothèque à moins qu'un autre effet (comme celui d'Azusa, égarée mais en quête) ne vous permette de le faire.
-

Mage de la lune

{2} {R}

Créature : humain et sorcier

2/2

Les terrains non-base sont des montagnes.

- Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
- Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive sur le champ de bataille, comme celle de Vésuva ou de la Caverne des âmes.
- Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain montagne et la capacité « {T} : Ajoutez {R}. »
- Le Mage de la lune n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire et les terrains ne s'appellent pas « Montagne ».
- Si le Mage de la lune perd ses capacités, il continue à transformer les terrains non-base en montagnes. Ceci est dû au fait que les effets qui changent les sous-types sont appliqués avant de prendre en considération les effets qui retirent des capacités, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont commencé.

Maître du Trident de perles

{U} {U}

Créature : ondin

2/2

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. *(Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)*

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

Mangara de Corondor

{1} {W} {W}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/1

{T} : Exilez Mangara de Corondor et un permanent ciblé.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la capacité de Mangara essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous n'exilez pas Mangara.
 - Si Mangara quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, le permanent ciblé est quand même exilé. Mangara ne sera pas exilé depuis la zone où il se trouve.
-

Maniaque de laboratoire

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

- Si pour une raison quelconque vous ne pouvez pas gagner la partie (parce que votre adversaire a lancé la Grâce de l'ange ce tour-ci, par exemple), vous ne perdez pas en ayant essayé de piocher une carte d'une bibliothèque ne contenant aucune carte. La pioche a quand même été remplacée.
- Si au moins deux joueurs contrôlent un Maniaque de laboratoire et que chaque joueur a l'instruction de piocher un certain nombre de cartes, le joueur dont c'est le tour pioche en premier autant de cartes. Si cela fait que ce joueur gagne la partie à la place, la partie est immédiatement terminée. Si la partie n'est pas encore terminée, répétez ce processus pour chaque autre joueur dans l'ordre du tour.

Marchand gris d'Asphodèle

{3} {B} {B}

Créature : zombie

2/4

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (*Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.*)

- La quantité de points de vie que vous gagnez est égale à la quantité totale de points de vie perdus, pas seulement à la valeur de X.
 - Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
 - Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
 - Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
 - Vous comptez le nombre de symboles de mana noir parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité du Marchand gris d'Asphodèle se résout. La contribution du Marchand gris d'Asphodèle à votre dévotion au noir sera comptée s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment.
 - Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.
-

Mentor de Llanowar

{G}

Créature : elfe et sortisan

1/1

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide appelé Elfes de Llanowar. Il a « {T} : Ajoutez {G}. »

- Contrairement à la carte Elfes de Llanowar, le jeton n'a pas de coût de mana. Son coût converti de mana est 0.

Mirri la maudite

{2} {B} {B}

Créature légendaire : vampire et chat

3/2

Vol, initiative, célérité

À chaque fois que Mirri la maudite inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirri la maudite.

- Si Mirri la maudite bloque ou est bloquée par une créature qui n'a pas l'initiative ou la double initiative, Mirri inflige des blessures de combat à cette créature, puis gagne un marqueur +1/+1, puis (si la créature a survécu) Mirri subit des blessures de combat.

Moissonneur d'âmes

{4} {B} {B}

Créature : démon

5/5

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

- Si une autre créature non-jeton meurt en même temps que le Moissonneur d'âmes, sa capacité se déclenche pour cette créature.

Monstruosité fuyarde

{3} {B} {B}

Créature : horreur

5/5

Quand vous lancez un sort de créature, sacrifiez la Monstruosité fuyarde.

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

Mort

{R}

Éphémère

Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

//

Enterré

{2}{R}

Éphémère

Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

- Pour lancer une carte double, vous devez choisir une moitié à lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié de carte que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière, Mort // Enterré est comptée une fois, pas deux.
- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Mort // Enterré a un coût converti de mana de 4. Cela signifie que si un effet vous permet de chercher une carte avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2, vous ne pouvez pas trouver Mort // Enterré.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2 depuis votre main, vous pouvez lancer Mort mais pas Enterré.
- Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie ne copie que cette même moitié. Par exemple, si vous copiez Mort, la copie est également Mort, pas Enterré.

Mutation imprévisible

{2}{U}

Éphémère

Choisissez une créature ciblée. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-terrain. Cette créature gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de cette carte. Mettez toutes les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
 - Vous révéléz les cartes et la créature gagne +X/-X pendant que la Mutation imprévisible se résout. Rien ne peut se passer entre ces événements, et aucun joueur ne peut agir.
-

Mycoderme blême

{3}{W}

Créature : fungus

2/4

Au début de votre entretien, mettez un marqueur

« spore » sur le Mycoderme blême.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême :

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne

+1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Une créature qui est à la fois un fungus et un saprobionte ne gagne que +1/+1 de la dernière capacité du Mycoderme blême.
-

Nappe de sanie

{2}{B}

Rituel

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte :*

Piochez une carte.)

Folie {3}{B} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Si vous recyclez la Nappe de sanie, vous pouvez la lancer pour son coût de folie. Vous choisissez ou non de la lancer avec la folie avant de piocher une carte grâce à la capacité de recyclage.
-

Némésis de l'identité

{1}{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

3/1

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

- La protection contre un joueur signifie que la Némésis de l'identité a la protection contre chaque objet contrôlé par ce joueur. Si un objet n'a aucun contrôleur (par exemple une carte dans un cimetière), son propriétaire est considéré comme son contrôleur dans ce cas.
-

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

2/2

Ninjutsu {1}{U} ({1}{U}), renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

- La capacité de ninjutsu ne peut être activée qu'après la déclaration des bloqueurs. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Au moment où vous activez une capacité de ninjutsu, vous révéléz la carte de ninja de votre main et vous renvoyez la créature attaquante. Le ninja n'est pas mis sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. S'il quitte votre main avant cela, alors il n'arrive pas du tout sur le champ de bataille.
- La créature mise sur le champ de bataille par le ninjutsu arrive sur le champ de bataille attaquant le même joueur ou le même planeswalker que la créature renvoyée attaquait. Il s'agit d'une règle spécifique au ninjutsu.
- Même si le ninja attaque, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- La capacité de ninjutsu peut être activée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Si vous attendez jusqu'à après l'étape de déclaration des bloqueurs, comme toutes les blessures de combat sont infligées en même temps, le ninja n'inflige normalement pas de blessures de combat.
- Si une créature en combat a l'initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la capacité de ninjutsu pendant l'étape des blessures de combat d'initiative. Le ninja inflige des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale dans ce cas, même s'il a l'initiative.

Nodules de porphyre

{W}

Enchantement

Au début de votre entretien, détruisez la créature avec la force la plus faible. Elle ne peut pas être régénérée. Si au moins deux créatures partagent la force la plus faible, vous choisissez l'une d'elles.

Quand il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez les Nodules de porphyre.

- La première capacité des Nodules de porphyre ne cible pas. Vous pouvez détruire une créature avec le linceul ou la protection contre le blanc.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à détruire et celui où elle est détruite.
- Si une des créatures avec la force la plus faible a l'indestructible, vous devez en détruire une sans l'indestructible. Si toutes les créatures avec la force la plus faible ont l'indestructible, vous ne détruisez aucune créature.

- Si toutes les créatures sur le champ de bataille le quittent et y reviennent immédiatement (par exemple parce que le Scintillement momentané a exilé et renvoyé la seule créature), la dernière capacité des Nodules de porphyre se déclenche. Vous les sacrifiez même s'il y a une créature sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout.

Nœud logique

{X} {U} {U}

Éphémère

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

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

- Pour lancer le Nœud logique, vous choisissez une valeur pour X, vous déterminez le coût total, puis vous payez le coût total avec une combinaison de mana et d'exils de cartes.

Ouest de Tolaria

Terrain

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1} {U} {U} (*{1}{U}{U}, défaissez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte avec un coût converti de mana de 0, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Les cartes avec un coût de mana de {0} (comme le Pacte de négation) et les cartes sans coût de mana (comme la Vision ancestrale et l'Ouest de Tolaria lui-même) ont un coût converti de mana de 0.
- Les cartes avec un coût de mana de {X}, {X}{X}, ou {X}{X}{X} ont un coût converti de mana de 0.

Pacte de l'invocateur

{0}

Éphémère

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Au début de votre prochain entretien, payez {2} {G} {G}.

Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

- Si le Pacte de l'invocateur est contrecarré, la capacité déclenchée à retardement qui menace de vous faire perdre la partie ne se déclenche pas au début de votre prochain entretien.

Pacte de négation

{0}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}.

Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

- Si le Pacte de négation est contrecarré ou qu'il ne se résout pas (par exemple parce que sa cible est devenue illégale), la capacité déclenchée à retardement qui menace de vous faire perdre la partie ne se déclenche pas au début de votre prochain entretien.
- Si le Pacte de négation se résout avec une cible légale mais ne peut pas contrecarrer ce sort (probablement parce que ce sort ne peut pas être contrecarré), la capacité déclenchée à retardement se déclenche quand même au début de votre prochain entretien et vous devez payer. Sinon...

Pacte de tuerie

{0}

Éphémère

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{B}. Si

vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

- Si le Pacte de tuerie est contrecarré ou qu'il ne se résout pas (par exemple parce que sa cible est devenue illégale), la capacité déclenchée à retardement qui menace de vous faire perdre la partie ne se déclenche pas au début de votre prochain entretien.
- Si le Pacte de tuerie se résout avec une cible légale mais que la cible n'est pas détruite (par exemple parce qu'elle a l'indestructible ou qu'elle est régénérée), la capacité déclenchée à retardement se déclenche quand même au début de votre prochain entretien et vous devrez payer le coût ou perdre la partie.

Pacte du titan

{0}

Éphémère

Créez un jeton de créature 4/4 rouge Géant.

Au début de votre prochain entretien, payez {4}{R}. Si

vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

- Vous devez payer le coût du Pacte du titan pendant votre prochain entretien même si le jeton Géant ne survit pas jusque-là. Enfin, rien ne vous y *oblige*, mais cela reste plutôt une bonne idée.
- Si le Pacte du titan est contrecarré, la capacité déclenchée à retardement qui menace de vous faire perdre la partie ne se déclenche pas au début de votre prochain entretien.

Panache de paradis

{4}

Artefact

Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si d'une manière quelconque aucune couleur n'est choisie pour le Panache de paradis, sa capacité du milieu ne peut pas se déclencher et sa dernière capacité ne produit pas de mana. Sa capacité du milieu ne se déclenche pas quand des sorts incolores sont lancés et sa dernière capacité ne produit pas de mana incolore.

Panharmonicus

{4}

Artefact

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Le Panharmonicus affecte les capacités déclenchées d'arrivée sur le champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité du Panharmonicus. Par exemple, une créature qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cet artefact ou cette créature] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une couleur avec le Gantelet de pouvoir, ne sont pas non plus affectées.
- Vous n'avez pas besoin de contrôler le permanent qui arrive sur le champ de bataille, seulement le permanent qui a la capacité déclenchée.
- L'effet du Panharmonicus ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux Panharmonicus, un artefact ou une créature qui arrive sur le champ de bataille provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Un troisième Panharmonicus provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si un artefact ou une créature qui arrive sur le champ de bataille en même temps que le Panharmonicus (y compris le Panharmonicus lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des coûts convertis de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Passé enflammé

{3} {R}

Rituel

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

Flashback {4} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Le Passé enflammé n'affecte que les cartes dans votre cimetière au moment où il se résout. Les cartes d'éphémère et de rituel mises dans votre cimetière plus tard dans le tour n'acquièrent pas le flashback.
- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte double acquiert le flashback, vous ne payez que le coût de la moitié que vous lancez.
- Si une carte sans coût de mana acquiert le flashback du Passé enflammé, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

Passeur de la Mer creuse

{W} {B}

Créature-artefact : zombie

2/2

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Si le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille avant la résolution de sa première capacité, sa seconde capacité se déclenche. Cette capacité ne fait rien quand elle se résout. Puis sa première capacité se résout et exile la carte choisie indéfiniment.

Péroglyphes de Muraganda

{3} {G}

Enchantement

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

- Tout texte sur une créature est une capacité, même si ce texte n'est pas actuellement applicable (par exemple, la capacité de recyclage d'une créature).
- Si un terrain avec un type de terrain de base devient une créature, la capacité de mana intrinsèque qu'elle a empêche les Péroglyphes de Muraganda de s'y appliquer.
- Si un effet dit qu'une créature affectée « a » ou « acquiert » une capacité, les Péroglyphes de Muraganda ne s'appliquent pas à cette créature car elle a acquis une capacité. Si un effet dit simplement que quelque chose

est vrai d'une créature affectée (par exemple, « la créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci »), alors cet effet ne fait pas que la créature acquiert une capacité.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature sans capacité peuvent devenir mortelles si cette créature acquiert une capacité ou que les Pétroglyphes de Muraganda quittent le champ de bataille pendant ce tour-là.

Phantasme arachnéen

{1}{U}

Créature : illusion

2/1

Vol

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

- La capacité déclenchée du Phantasme arachnéen se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Si le sort qui cible le Phantasme arachnéen n'a pas d'autres cibles, il ne se résout pas (parce qu'il n'a plus de cible légale après le sacrifice du Phantasme arachnéen).

Phtisie

{3}{B}{B}{B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal à sa force plus son endurance.

Suspension 5 — {1}{B} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler avec cinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Phtisie essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne perd de points de vie. Si la cible est légale mais qu'elle n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur perd des points de vie.
 - Si la force de la créature est négative, vous pouvez toujours additionner sa force et son endurance pour déterminer combien de points de vie sont perdus. Si ce total est négatif, son contrôleur ne gagne ni ne perd aucun point de vie. Par exemple, si la Phtisie détruit une créature -1/3, elle occasionne la perte de 2 points de vie. Si la Phtisie détruit une créature -4/3, elle n'occasionne pas de perte de points de vie.
-

Pillards gathans

{3}{R}{R}

Créature : humain et guerrier

3/3

Acharnement — Les Pillards gathans gagnent +2/+2 tant que vous n'avez pas de carte en main.

Mue — Défaussez-vous d'une carte. (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.*)

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux Pillards gathans alors que votre main est vide peuvent devenir mortelles si une carte est mise dans votre main pendant ce tour-là.

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

1/5

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- Vous pouvez renvoyer le Pisteur des rêves lui-même dans la main de son propriétaire au moment où sa capacité déclenchée se résout.
- La capacité du Pisteur des rêves ne cible pas de permanent. Par conséquent, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez le permanent à renvoyer et celui où vous le renvoyez.

Plasma primordial

{3}{U}

Créature : élémental et changeforme

/

Au moment où le Plasma primordial arrive sur le champ de bataille, il devient, selon votre choix, une créature 3/3, une créature 2/2 avec le vol ou une créature 1/6 avec le défenseur.

- Tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille, le Plasma primordial est une carte de créature 0/0. Il n'a pas le vol ou le défenseur.
 - Si un objet sur le champ de bataille devient une copie du Plasma primordial, il copie les valeurs déterminées par son effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille.
 - Si un objet arrive sur le champ de bataille comme une copie du Plasma primordial, il copie les valeurs déterminées par son effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille, mais sa force et son endurance sont déterminées par le propre effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille de la copie. Ceci peut vous permettre d'avoir une créature 3/3 avec le vol, ou une créature 1/6 avec le vol et le défenseur, par exemple.
-

Pluie en fusion

{1} {R} {R}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Pluie en fusion essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne subit 2 blessures. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce

Plume, l'affranchie

{R} {W} {W}

Créature légendaire : ange

3/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

- Si Plume est encore sur le champ de bataille au moment où vous finissez de lancer un sort d'éphémère ou de rituel qui cible au moins une créature que vous contrôlez, sa capacité se déclenche. L'effet de remplacement qui exile ce sort et la capacité déclenchée à retardement qui le renvoie dans votre main font tous deux effet même si Plume quitte le champ de bataille après ce moment.
- Le sort peut avoir d'autres cibles en plus d'une créature que vous contrôlez.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez et qui cible votre créature ne se résout pas pour n'importe quelle raison (soit parce qu'un autre sort ou une capacité le contrecarre, soit parce que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre), il n'est pas exilé. Vous ne le renvoyez pas dans votre main.
- Si les propres instructions d'un sort d'éphémère ou de rituel vous disent de l'exiler ou de le mettre autre part, il n'essaie pas d'être mis dans votre cimetière ou d'être exilé par l'effet de Plume, donc vous ne le renvoyez pas dans votre main.
- Si un autre effet de remplacement vous instruit d'exiler un sort d'éphémère ou de rituel, comme celui de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi ou le mot-clé flashback, vous pouvez choisir d'appliquer en premier l'effet de remplacement de Plume. Si vous faites ainsi, la capacité déclenchée à retardement de Plume renvoie cette carte dans votre main.
- Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel que vous ne possédez pas, il n'essaie pas d'être mis dans votre cimetière, alors vous ne l'exilez pas ou ne le renvoyez pas dans votre main avec l'effet de Plume.

Pongidification

{U}

Éphémère

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

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

Pointe de lave
{R}
Rituel : arcane
La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

- Arcane est un sous-type de sort qui n'a aucune signification de règle. D'autres effets de cartes n'apparaissant pas dans l'extension *Spirale Temporelle Remastered* peuvent y faire référence.

Poupée de son
{5}
Créature-artefact : construction
0/1
Indestructible
Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.
{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

- Une créature peut subir un nombre de blessures supérieur à son endurance. Par exemple, si la Poupée de son subit 3 blessures, sa capacité déclenchée inflige 3 blessures, pas 1, au joueur choisi.
- Si votre total de points de vie devient inférieur ou égal à 0 en même temps que la Poupée de son subit des blessures, vous perdez la partie avant que sa capacité déclenchée n'aille sur la pile.

Prêtresse du confinement
{1}{W}
Créature : humain et clerc
2/2
Flash
Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exiliez-la à la place.

- La dernière capacité de la Prêtresse du confinement n'affecte pas les créatures qui ont été lancées, notamment celles qui ont été lancées depuis des zones inhabituelles comme votre cimetière.
 - Si une carte non-créature n'a pas été lancée et arrive sur le champ de bataille comme une créature (à cause d'un effet tel que celui de la Marche des machines), elle sera exilée. À l'inverse, si une carte de créature n'a pas été lancée et arrive sur le champ de bataille comme un permanent non-créature (par exemple Héliode, Souverain du soleil avec une dévotion insuffisante), elle n'est pas exilée.
 - Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille sans être lancée, sa capacité ne l'exile pas elle-même.
 - Si la Prêtresse du confinement arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, sa capacité n'affecte pas ces créatures.
-

Primarque kavru

{3}{G}

Créature : kavru

3/3

Kick {4} (*Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Convocation (*Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Si le Primarque kavru a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, quatre marqueurs +1/+1.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires (comme le coût de kick du Primarque kavru), ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé et peut payer n'importe quelle partie du coût total, y compris la portion qui vient du coût de kick. La convocation ne change pas le coût de mana d'un sort ou son coût converti de mana.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous payez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- qu'elle a l'indestructible), son contrôleur subit 2 blessures.

Prise en retour

{1}{U}

Éphémère

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de la Prise en retour) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. Le coût converti de mana du sort est déterminé uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

- Si un effet copie la Puissance de l'ancienne Krosia pendant qu'elle est sur la pile, la copie donne seulement +2/+2 à la créature, même si le sort d'origine a été lancé pendant votre phase principale. Ceci est dû au fait que la copie est créée sur la pile et n'est pas lancée du tout.

Racleur de tombe

{3} {B}

Créature : zombie

2/2

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

Quand le Racleur de tombe arrive sur le champ de bataille, si son coût de folie a été payé, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

- Le coût de folie du Racleur de tombe a été payé si vous l'avez lancé en utilisant sa capacité de folie, même si un effet a changé la quantité de mana que vous avez payée pour ce coût.

Radha, héritière de Keld

{R} {G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

2/2

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R} {R}.

{T} : Ajoutez {G}.

- La capacité déclenchée de Radha n'est pas une capacité de mana parce qu'elle ne se déclenche pas à cause d'une autre capacité de mana. Elle va sur la pile et peut être contrecarrée.
- Vous perdez le mana produit par la capacité de Radha avant que les bloqueurs ne soient déclarés si vous ne le dépensez pas d'abord.

Rage de bataille temurienne

{1} {R}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Férocité — Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

- La Rage de bataille temurienne vérifie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où elle se résout. Si c'est le cas, la créature ciblée a le piétinement jusqu'à la fin du tour même si vous ne contrôlez plus une créature de force supérieure ou égale à 4 plus tard dans le tour.
- Si une créature attaquante avec la double initiative et le piétinement détruit toutes ses créatures bloqueuses avec ses blessures de combat d'initiative, toutes ses blessures de combat normales sont attribuées au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Rats de la forteresse

{2} {B}

Créature : rat

2/1

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

À chaque fois que les Rats de la forteresse infligent des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse d'une carte.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée des Rats de la forteresse, chaque joueur choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis toutes les cartes sont défaussées en même temps.

Rats implacables

{1} {B} {B}

Créature : rat

2/2

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats

Implacables.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un exemplaire des Rats implacables peuvent devenir mortelles si un autre exemplaire des Rats implacables quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
- La dernière capacité des Rats implacables vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *Spirale Temporelle Remastered*, vous ne pouvez pas ajouter de Rats implacables de votre collection personnelle.

Rectification de l'équilibre

Rituel

Suspension 6 — {W}

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres.

Les joueurs sacrifient des créatures et se défaussent de cartes de la même manière.

- Au moment où la Rectification de l'équilibre se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit le nombre approprié de terrains qu'il contrôle, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Puis tous les terrains qui n'ont pas été choisis sont sacrifiés en même temps. Puis, en commençant à nouveau par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur choisit le nombre approprié de créatures qu'il contrôle, puis sacrifie ses autres créatures après que tous les choix ont été faits. Enfin, les joueurs choisissent des cartes dans leur main sans les révéler dans le même ordre et se défaussent des cartes restantes.

- Toutes les capacités qui se déclenchent pendant ce processus attendent pour être mises sur la pile que la Rectification de l'équilibre ait fini de se résoudre.
- Toutes les capacités des créatures sacrifiées peuvent être modifiées ou se déclencher au moment où les terrains sont sacrifiés, mais elles ne peuvent pas être modifiées ou se déclencher au moment où les cartes sont défaussées. Les capacités des terrains sacrifiés ne peuvent pas être modifiées ou se déclencher au moment où les créatures sont sacrifiées ou que les cartes sont défaussées.

Réitération

{1} {R} {R}

Éphémère

Rappel {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.*)

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La Réitération peut copier n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement un qui a des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Relique de la Coalition

{3}

Artefact

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

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

- Si vous retirez plusieurs marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition en même temps, vous pouvez ajouter une autre couleur de mana à votre réserve pour chacun d'eux.
 - Seule la première phase principale de chaque tour est considérée comme telle, même si des phases principales ou des phases de combat supplémentaires sont créées.
-

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à un autre artefact ciblé ou un autre enchantement ciblé.

- Rendre à la poussière peut toujours cibler un deuxième artefact ou enchantement ; il ne l'exilera simplement pas si ce n'est pas votre phase principale quand vous lancez Rendre à la poussière.
 - Si un sort ou une capacité copie Rendre à la poussière, la copie exile uniquement le premier artefact ou enchantement ciblé. Ceci est dû au fait que la copie n'a pas été lancée du tout.
-

Repousser la malfeasance

{W}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

- Repousser la malfeasance peut cibler un sort qui a plusieurs cibles, tant qu'au moins une de ces cibles est un permanent que vous contrôlez.
 - Si le permanent que vous contrôlez ciblé par le sort ciblé quitte le champ de bataille, ce sort n'est plus une cible légale pour Repousser la malfeasance. D'un autre côté, si ce permanent ciblé devient une cible illégale pour le sort ciblé mais reste sur le champ de bataille sous votre contrôle, le sort ciblé est toujours une cible légale pour Repousser la malfeasance.
-

Rescapé fippre

{B}

Créature : horreur sortisan

1/1

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Faire acquérir l'initiative à une créature après que les blessures de combat d'initiative ont été infligées n'empêche pas cette créature d'infliger des blessures de combat normales.
-

Résultat paradoxal

{3}{U}

Éphémère

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-
jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les
mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour
chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

- Si vous contrôlez mais que vous ne possédez pas certains des permanents ciblés, ils ne comptent pas quand vous déterminez le nombre de cartes que vous piochez.
 - Si un permanent assimilé ou mutant est renvoyé dans votre main de cette manière, vous devez piocher une carte pour chacun de ses composants qui est une carte.
-

Retard

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de
cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps »
sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son
propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la
suspension. *(Au début de l'entretien de son propriétaire,
retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le
dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte
sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a
la célérité.)*

- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de la carte exilée, elle est lancée comme un nouveau sort. Les modes et les cibles sont à nouveau choisis. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés à nouveau. S'ils ne peuvent pas l'être, le sort ne peut pas être lancé et il reste exilé.
 - Si le sort ciblé a été lancé avec le flashback, c'est l'effet du Retard qui l'exilera, pas celui du flashback. La carte peut gagner des marqueurs « temps » et acquérir la suspension (si elle n'avait pas déjà la suspension).
 - Si le sort ciblé est face cachée, il sera exilé face visible. Il ne peut pas être lancé face cachée quand il est lancé sans payer son coût de mana.
-

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de
bataille depuis votre cimetière.

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

- Comme les cibles pour les sorts sont choisies avant que leurs coûts (comme « Sacrifiez trois créatures ») ne soient payés, le Retour de l'effroi lancé avec le flashback ne peut pas cibler une carte de créature qui sera sacrifiée pour payer son coût.
-

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où Réveiller la bête essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne crée de jeton Bête. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur crée un jeton Bête.
-

Revendication par la nature

{G}

Éphémère

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Son contrôleur gagne 4 points de vie.

- Si l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où la Revendication par la nature essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Aucun joueur ne gagne 4 points de vie. Si la cible est légale mais qu'elle ne n'est pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), son contrôleur gagne 4 points de vie.
-

Ruines de Ramunap

Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

- Désert est un sous-type de terrain sans signification inhérente. Il ne confère pas de capacité de mana intrinsèque au terrain. D'autres cartes peuvent s'intéresser au fait que des terrains soient des déserts.
 - Vous pouvez sacrifier les Ruines de Ramunap pour payer le coût de leur propre capacité.
-

Saffi Eriksdotter

{G}{W}

Créature légendaire : humain et éclaireur

2/2

Sacrifiez Saffi Eriksdotter : Quand une créature ciblée est mise dans votre cimetière ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

- Saffi peut être la cible de sa propre capacité. Dans ce cas, la capacité ne se résout pas parce que sa cible est illégale, et Saffi n'est pas renvoyée sur le champ de bataille, mais toute capacité qui vérifie quand ou si une créature est morte voit qu'elle est morte.
 - L'effet de Saffi ne fonctionne qu'une seule fois. Si la créature ciblée meurt et qu'elle est ensuite renvoyée sur le champ de bataille, elle est considérée comme une nouvelle créature. Si cette nouvelle créature meurt, elle ne revient pas.
-

Salve vandale

{R}

Rituel

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.

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

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

Sanctuaire mystique

Terrain : île

(*{T} : Ajoutez {U}.*)

Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.

Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagé, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

- Si un autre effet met le Sanctuaire mystique sur le champ de bataille engagé, il arrive engagé, même si vous contrôlez au moins trois autres îles.
-

Sangrophage

{B}{B}

Créature : zombie

3/3

Au début de votre entretien, engagez le Sangrophage à moins que vous ne payiez 2 points de vie.

- Vous choisissez ou non de payer 2 points de vie au moment où la capacité déclenchée se résout. Vous pouvez payer 2 points de vie même si le Sangrophage est déjà engagé. (Cependant, le faire ne permettra pas au Sangrophage de devenir dégagé.)
-

Scintillement momentané

{1}{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

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

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Semeuse de nuages

{1}{U}

Créature : peuple fée et sortisan

1/1

Vol

{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée appelé Farfadet des nuages.

Il a le vol et « Le Farfadet des nuages ne peut bloquer que les créatures avec le vol. »

- Contrairement à la carte Farfadet des nuages, le jeton n'a pas de coût de mana. Son coût converti de mana est 0.

Sens à vif

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

- Vous pouvez piocher une carte à chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, quelle que soit la quantité de blessures qu'elle inflige et qu'il s'agisse de blessures de combat ou de non-combat.
 - Si les Sens à vif enchantent une créature d'un adversaire, vous ne piochez pas de carte quand cette créature vous inflige des blessures car vous contrôlez toujours les Sens à vif et que vous n'êtes pas votre propre adversaire. Si cette créature inflige des blessures à l'un de vos adversaires, y compris au contrôleur de la créature, vous pouvez piocher une carte, pas le contrôleur de la créature.
-

Serpent des sillages

{7}{U}

Créature : grand serpent

6/6

Le Serpent des sillages ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle au moins une île.

Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Serpent des sillages.

Mue {5}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.*)

- La première capacité du Serpent des sillages s'applique uniquement pendant que vous déclarez les attaquants. S'il attaque face cachée puis qu'il est retourné face visible, il attaque quand même même si le joueur défenseur ne contrôle pas d'île.
 - Si une créature attaque un planeswalker, le contrôleur de ce planeswalker est le joueur défenseur.
-

Shamane nantuko

{2}{G}

Créature : insecte et shaman

3/2

Quand le Shamane nantuko arrive sur le champ de bataille, si vous ne contrôlez pas de terrain engagé, piochez une carte.

Suspension 1 — {2}{G}{G} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{G}{G} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.*)

- Si vous contrôlez des terrains engagés immédiatement après que le Shamane nantuko est arrivé sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas. Si vous contrôlez des terrains engagés au moment où la capacité se résout, vous ne piochez pas de carte. Cependant, vos terrains peuvent devenir engagés puis de nouveau dégagés entre ces événements.
-

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Comme il n'est pas encore sur le champ de bataille, lancer le Sigille du trône vacant ne provoque pas le déclenchement de sa propre capacité.
-

Silence

{W}

Éphémère

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

- Le Silence n'affecte pas les sorts que vos adversaires lancent avant que vous lanciez le Silence, y compris les sorts qui sont toujours sur la pile. Le Silence n'empêche pas non plus vos adversaires de lancer des sorts après que vous l'avez lancé, mais avant qu'il ne se résolve.
 - La seule chose que le Silence empêche, c'est lancer des sorts. Vos adversaires peuvent quand même activer des capacités, y compris les capacités des cartes de leurs mains (comme le recyclage). Leurs capacités déclenchées fonctionnent normalement, ils peuvent toujours jouer des terrains, et ainsi de suite.
 - Un joueur qui ne peut pas lancer un sort ne peut pas suspendre une carte.
-

Slivoïde à deux têtes

{1}{R}

Créature : slivoïde

1/1

Toutes les créatures Slivoïde ont la menace. *(Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus.)*

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

Slivoïde assoupi

{2}{G}{U}

Créature : slivoïde

2/2

Toutes les créatures Slivoïde ont le défenseur.

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte ».

- La dernière capacité que le Slivoïde assoupi s'accorde à lui-même se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille.
 - Le contrôleur du slivoïde qui arrive sur le champ de bataille pioche une carte, pas nécessairement le contrôleur du Slivoïde assoupi.
-

Slivoïde chercheur

{2}{R}

Créature : slivoïde

2/2

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.

Recyclage de slivoïde {3} *({3}, défaissez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de slivoïde, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.)*

- Contrairement à une capacité de recyclage normale, le recyclage de slivoïde ne vous fait pas piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher une carte de slivoïde dans votre bibliothèque.
 - Le recyclage de slivoïde est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de slivoïde. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer le recyclage de slivoïde.
-

Slivoïde crotale

{W}

Créature : slivoïde

1/1

Toutes les créatures Slivoïde ont le débordement. *(À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque un slivoïde, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)*

- Une fois qu'un slivoïde devient bloqué par une créature sans le débordement, la créature bloqueuse gagne -1/-1 même si le slivoïde bloqué perd le débordement avant la résolution de la capacité.
-

Slivoïde de puissance

{4}{G}

Créature : slivoïde

2/2

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un slivoïde de puissance peuvent devenir mortelles si le Slivoïde de puissance quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Slivoïde des laïches

{2}{R}

Créature : slivoïde

2/2

Toutes les créatures Slivoïde ont « Cette créature gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins un marais ».

Tous les slivoïdes ont « {B} : Régénérez ce permanent. »
(La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un slivoïde des laïches peuvent devenir mortelles si le Slivoïde des laïches quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Slivoïde fongoïde

{3}{G}

Créature : fungus et slivoïde

2/2

Toutes les créatures Slivoïde ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » (*Elle doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur.*)

- Si plusieurs sources infligent des blessures à un slivoïde en même temps et que ce slivoïde survit aux blessures, il ne gagne qu'un seul marqueur +1/+1 malgré tous ses efforts.
-

Slivoïde furieux

{5}{R}

Créature : slivoïde

3/3

Toutes les créatures Slivoïde ont la double initiative.

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

Slivoïde gardien

{3}{W}

Créature : slivoïde

2/2

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+2.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un autre slivoïde peuvent devenir mortelles si le Slivoïde gardien quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
-

Slivoïde harmonique

{1}{G}{W}

Créature : slivoïde

1/1

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. »

- La capacité que le Slivoïde harmonique s'accorde à lui-même se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille.
 - C'est le contrôleur du slivoïde qui arrive sur le champ de bataille, et pas nécessairement le contrôleur du Slivoïde harmonique, qui contrôle la capacité déclenchée pour ce slivoïde et décide quoi détruire.
-

Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

1/1

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un slivoïde peuvent devenir mortelles si le Slivoïde ligamenteux quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Slivoïde lymphatique

{4}{W}

Créature : slivoïde

3/3

Toutes les créatures Slivoïde ont absorption 1. *(Si une source devait infliger des blessures à un slivoïde, prévenez 1 de ces blessures.)*

- Si de multiples sources devaient infliger des blessures à un slivoïde en même temps, prévenez 1 blessure de chacune de ces sources.
- Si plusieurs effets de remplacement s'appliquent à une créature qui subit des blessures, c'est le contrôleur de la créature qui choisit l'ordre dans lequel les appliquer, pas le contrôleur de la source de blessures.

Slivoïde pulmonique

{3}{W}{W}

Créature : slivoïde

3/3

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

Tous les slivoïdes ont « Si ce permanent devait être mis dans un cimetière, vous pouvez le mettre au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place. »

- L'effet de remplacement que le Slivoïde pulmonique accorde à tous les slivoïdes s'applique au Slivoïde pulmonique et à tous les slivoïdes qui devraient mourir en même temps que lui.
- Si plusieurs slivoïdes possédés par un joueur devaient mourir en même temps, ce joueur choisit n'importe lesquels de ces slivoïdes et les met au-dessus de sa bibliothèque dans l'ordre de son choix. Il ne révèle pas cet ordre.

Slivoïde virulent

{G}

Créature : slivoïde

1/1

Toutes les créatures Slivoïde ont empoisonnement 1. *(À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne un marqueur « poison ». Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)*

- Empoisonnement 1 fait que le joueur ne reçoit qu'un marqueur « poison » quand un slivoïde lui inflige des blessures de combat, quel que soit le nombre de blessures que ce slivoïde a infligées.
- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie en tant qu'action basée sur l'état, même si aucun permanent avec l'empoisonnement ne se trouve sur le champ de bataille.
- Si une créature a plusieurs occurrences d'empoisonnement, chacune d'elles se déclenche séparément.

Slivorfèvre

{2}

Créature-artefact : sortisan

1/1

\{1\}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Slivoïde appelé Slivoïde métallique.

- Contrairement à la carte Slivoïde métallique, le jeton n'a pas de coût de mana. Son coût converti de mana est 0.

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

2/1

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

- La capacité de la Sortimage vampire ne peut pas cibler une carte de permanent dans une zone autre que le champ de bataille, comme une carte en suspension.

Souhait scintillant

{G}{W}

Rituel

Vous pouvez révéler une carte multicolore que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main. Exilez le Souhait scintillant.

- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie doit venir de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.

Sram, chef édificateur

{1}{W}

Créature légendaire : nain et conseiller

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura, d'équipement ou de véhicule, piochez une carte.

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

Surineur de Zulaport

{1}{B}

Créature : humain et gremlin et allié

1/1

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si une autre créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Surineur de Zulaport, sa capacité se déclenche pour cette créature.
-

Survivre à la force des bras

{3}{G}

Enchantement

Toutes les forêts et tous les saprobiontes sont des créatures 1/1 vertes Saprobionte et des terrains Forêt en plus de leurs autres types. *(Elles sont affectées par le mal d'invocation.)*

- Chaque forêt et saprobionte a les types de carte créature et terrain, et les sous-types forêt et saprobionte. Chaque sous-type maintient sa corrélation avec le type approprié. Forêt n'est pas un type de créature et saprobionte n'est pas un type de terrain.
 - Chaque forêt a la capacité « {T}: Ajoutez {G} ».
 - Les forêts arrivent sur le champ de bataille comme des créatures-terrains, et les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille se déclenchent. Comme vous n'avez pas contrôlé ces créatures depuis le début de votre tour, vous ne pouvez pas payer le {T} du coût de leur capacité de mana.
 - Les saprobiontes arrivent sur le champ de bataille comme créatures-terrains, et les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille se déclenchent.
-

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles de ce sort ont été choisies. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

/ 1+

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Tarmogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Tarmogoyf est dans votre cimetière, il se compte lui-même.
 - Le Tarmogoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans tous les cimetières est une créature-artefact, le Tarmogoyf sera 2/3. Si les seules cartes dans tous les cimetières sont dix créatures-artefacts, le Tarmogoyf sera quand même 2/3.
 - Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte.
 - Si un sort d'éphémère ou de rituel inflige des blessures au Tarmogoyf ou réduit son endurance, 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 un cimetière, elle augmente l'endurance du Tarmogoyf avant que le jeu vérifie si le Tarmogoyf meurt.
-

Tasigur, le Croc doré

{5}{B}

Créature légendaire : humain et shaman

4/5

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

{2}{g/u}{g/u} : Meulez deux cartes, puis renvoyez une carte non-terrain choisie par un adversaire depuis votre cimetière dans votre main.

- La dernière capacité de Tasigur ne cible pas de carte ni de joueur. Vous choisissez un adversaire et ce joueur choisit une carte non-terrain seulement après que vous avez meulé deux cartes.
 - L'adversaire choisi peut choisir n'importe quelle carte non-terrain de votre cimetière, pas seulement une des cartes meulées.
-

Téfeiri, mage de Zhalfir

{2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Flash

Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

- Tant que vous contrôlez Téfeiri, vous pouvez exiler des cartes de créature avec la suspension dans votre main à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

- Si un sort sur la pile a la fraction de seconde pendant que vous contrôlez Téfèiri, vous ne pouvez pas suspendre de cartes de créature car la fraction de seconde vous empêche de les lancer, même si les suspendre est une action spéciale.
- La dernière capacité de Téfèiri signifie que pour qu'un adversaire lance un sort, ce doit être son tour, pendant une phase principale, et la pile doit être vide. C'est aussi vrai si une règle ou un effet permet à un rituel d'être lancé à un autre moment.
- Si un sort ou une capacité permet à un adversaire de lancer un sort en tant que partie de son effet (comme le font la suspension et le rebond), cet adversaire ne peut pas lancer ce sort car la capacité se résolvant est toujours sur la pile. C'est aussi vrai si le sort est un éphémère.
- Si un effet permet à un adversaire de lancer des sorts à tout moment où il pourrait lancer un éphémère (par exemple, si votre adversaire contrôle aussi Téfèiri), la restriction de la dernière capacité de Téfèiri a la priorité sur cette autorisation.

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

2/1

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si un sort qui se résout met le Témoin éternel sur le champ de bataille, la capacité du Témoin éternel peut cibler cette carte si elle est mise dans votre cimetière au moment où elle se résout.

Thélon de Havrebois

{G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

2/2

Chaque créature Fongus gagne +1/+1 pour chaque marqueur « spore » sur elle.

{B}{G}, exilez une carte de fongus depuis un cimetière :

Mettez un marqueur « spore » sur chaque fongus sur le champ de bataille.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature Fongus peuvent devenir mortelles si Thélon quitte le champ de bataille pendant ce tour-là ou si des marqueurs « spore » sont retirés du fongus pendant ce tour-là.

Traître infernal

{B} {B}

Créature : esprit

1/1

Célérité

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

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

- Si le Traître infernal et une autre créature sont mis dans votre cimetière en même temps, la capacité du Traître infernal ne se déclenche pas. Ceci est dû au fait qu'il doit être dans votre cimetière avant que la créature ne meure pour que la capacité qui lui permet de revenir sur le champ de bataille se déclenche.
- Un jeton que vous possédez qui meurt est mis dans votre cimetière avant qu'il ne cesse d'exister.
- Si plusieurs créatures sont mises dans votre cimetière en même temps, la capacité du Traître infernal se déclenche pour chacune d'elles. Une fois que vous le renvoyez sur le champ de bataille, vous pouvez payer {B} pour les autres capacités au moment où elles se résolvent, mais elles n'auront pas d'effet si vous le faites. Même si le Traître infernal revient dans votre cimetière, il est considéré comme un nouvel objet et n'est pas renvoyé.

Transmutateur crocheserre

{3} {U}

Créature : oiseau et sorcier

3/1

Flash

Vol

Quand le Transmutateur crocheserre arrive sur le champ de bataille, échangez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous ciblez une créature 1/2, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 2/3, pas une créature 4/1.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.

Triomphe de Liliana

{1} {B}

Éphémère

Chaque adversaire sacrifie une créature. Si vous contrôlez un planeswalker Liliana, chaque adversaire se défait aussi d'une carte.

- Le fait que vous contrôliez un planeswalker Liliana est uniquement vérifié au moment où le sort se résout.
- Contrôler plus d'un planeswalker Liliana ne donne pas plus d'avantages que le fait d'en contrôler un seul.

- Vous pouvez lancer le Triomphe de Liliana même si certains ou tous vos adversaires ne sont pas en mesure de sacrifier une créature. Si vous contrôlez un planeswalker Liliana, ils se défaussent quand même d'une carte, et ce même s'ils n'ont pas pu sacrifier de créature.
- Au moment où le Triomphe de Liliana se résout, l'adversaire dont c'est le tour (ou si c'est votre tour, le prochain adversaire dans l'ordre du tour) choisit une créature à sacrifier, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures choisies sont ensuite sacrifiées en même temps. Ensuite, si vous contrôlez un planeswalker Liliana, dans le même ordre, chaque adversaire choisit une carte de sa main sans la révéler, et ces cartes sont défaussées en même temps.

Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain légendaire
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

- Urborg, tombe de Yaugzebul n'est pas un marais tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille.
- Les cartes de terrain qui ne sont pas sur le champ de bataille ne sont pas des marais pendant qu'Urborg est sur le champ de bataille.
- La capacité d'Urborg fait que chaque terrain sur le champ de bataille a le type de terrain marais. Tout terrain qui est un marais a la capacité « {T} : Ajoutez {B}. » Rien d'autre ne change pour ces terrains ; y compris leurs noms, leurs autres sous-types, leurs autres capacités et s'il sont légendaires, de base ou neigeux.
- Si un effet comme celui du Mage de la lune fait qu'Urborg perd ses capacités en lui donnant un type de terrain de base qui n'est pas en plus de ses autres types, il ne transforme pas les terrains en marais, peu importe dans quel ordre ces effets ont commencé à s'appliquer.

Usine d'Urza
Terrain : d'Urza
{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore Ouvrier spécialisé.

- D'Urza est un sous-type de terrain qui n'a aucune signification de règle. D'autres effets peuvent y faire référence.

Vagabond des pensées
{4}{U}
Créature : élémental
2/2
Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évocation {2}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

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

Variolle

{B} {B}

Rituel

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

- Au moment où la Variolle se résout, chaque joueur perd d'abord 1 point de vie en même temps. Ensuite, chaque joueur choisit une carte dans sa main sans la révéler, puis toutes les cartes sont défaussées en même temps. Puis, en commençant par le joueur dont c'est le tour et en suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisit une créature, en connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes les créatures sont sacrifiées en même temps, puis vous répétez enfin ce processus pour les terrains.
- Toute capacité qui se déclenche pendant que la Variolle se résout attend d'être mise sur la pile jusqu'à ce que la Variolle ait fini de se résoudre.
- Toute capacité des terrains sacrifiés peut être modifiée ou se déclencher au moment où les créatures sont sacrifiées ou que les cartes sont défaussées. Les capacités des créatures ne peuvent pas être modifiées ou se déclencher au moment où les terrains sont sacrifiées, mais elles peuvent être modifiées ou se déclencher au moment où les cartes sont défaussées.

Venser, forger savant

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

2/2

Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne même contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état. Elle ne peut pas être relancée.

Vésuva

Terrain

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille engagé comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

- ERRATUM : Le mot « engagé » a été omis dans le texte de la version française de la carte Vésuva. Elle est présentée ici dans sa version corrigée.
- Vésuva copie exactement ce qui est imprimé sur le terrain qu'il copie et rien d'autre (à moins qu'il ne copie un terrain qui copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait qu'un terrain soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, et ainsi de suite.
- Si le terrain copié copie autre chose, Vésuva utilise les valeurs copiables de ce terrain. Dans la plupart des cas, Vésuva est une copie de ce que ce terrain copie.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du terrain copié se déclenchent si Vésuva arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce terrain] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce terrain] arrive sur le champ de bataille avec » du terrain copié fonctionnent aussi.

Véto de Dovin

{W}{U}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

1/2

Célérité

Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

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

Voloscille

{1}{W}{W}

Créature : élémental

3/1

Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exiliez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de l'étape de fin même si le Voloscille n'est plus sur le champ de bataille.

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

Vrilles de corruption

{3} {B}

Éphémère

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Vrilles de corruption essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas X points de vie.

Yaugzebul, médecin thran

{2} {B} {B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/4

Protection contre les humains

Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.

{B} {B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

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

- La protection contre les humains se réfère uniquement au type de créature Humain. En ce qui concerne Yaugzebul, vous et votre adversaire n'êtes pas des humains.
- Vous pouvez activer la première capacité activée de Yaugzebul sans choisir de créature ciblée. Vous piochez simplement une carte. Cependant, si vous choisissez une cible et que celle-ci devient illégale avant que la capacité n'essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et vous ne piochez pas de carte.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui, ils sont retirés deux à deux en tant qu'actions basées sur l'état pour que le permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.

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

Magic: The Gathering, Magic, Spirale temporelle, Chaos planaire et Vision de l'avenir sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2020 Wizards.