

Notes de publication *Kamigawa : la dynastie Néon*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 17 décembre 2021

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Kamigawa : la dynastie Néon* portant le code d'extension NEO sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. Au moment de leur sortie, les extensions suivantes seront alors autorisées en format Standard : *Renaissance de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven : l'Académie des Mages*, *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : noce écarlate* et *Kamigawa : la dynastie Néon*.

Les cartes *Commander Kamigawa : la dynastie Néon* avec le code d'extension NEC et numérotées 1-38 (et leurs versions alternatives numérotées 39-78) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension NEC et numérotées 79 et plus sont légales pour jouer dans tous les formats ou une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

Nouvelle capacité mot-clé : reconfiguration

Kamigawa : la dynastie Néon présente pour la première fois des cartes imprimées qui sont à la fois des équipements et des créatures. La nouvelle capacité mot-clé *reconfiguration* permet à une telle créature-équipement de devenir

attachée à une autre créature, de se déplacer d'une créature à une autre, ou de devenir détachée pour redevenir elle-même une créature. C'est tout ce que peut faire la capacité d'équipement, avec en plus la flexibilité de ne pas devoir attendre une autre créature pour être efficace sur le champ de bataille.

Pieuvre d'acquisition

{2}{U}

Créature-artefact : équipement et pieuvre

2/2

À chaque fois que la Pieuvre d'acquisition ou la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Reconfiguration {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature.

N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- La reconfiguration représente deux capacités activées. « Reconfiguration [coût] » signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à une autre créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel », et « [Coût] : Détachez ce permanent. N'activez cette capacité que si ce permanent est attaché à une créature et que lorsque que vous pourriez lancer un rituel. »
- Attacher un équipement avec la reconfiguration à une créature fait que cet équipement cesse d'être une créature jusqu'à ce qu'il devienne détaché. Il perd aussi tous les sous-types de créature qu'il avait.
- Un équipement ne devient pas engagé quand le permanent auquel il est attaché devient engagé. Par exemple, si vous attaquez avec une créature qui est équipée par la Pieuvre d'acquisition, puis que vous utilisez la reconfiguration pour détacher la Pieuvre d'acquisition après le combat, la Pieuvre est délogée et peut être utilisée pour bloquer pendant le tour de votre adversaire.
- Similairement, si un équipement est engagé, ses capacités de reconfiguration peuvent quand même être activées et il peut quand même devenir attaché à des créatures. Devenir attaché ne le dégage pas. Dans la plupart des cas, un équipement attaché qui est engagé n'affecte pas le déroulement du jeu, mais c'est important s'il devient détaché à nouveau avant d'être délogé.
- Si un équipement avec la reconfiguration perd d'une manière quelconque ses capacités pendant qu'il est attaché, l'effet qui fait qu'il n'est pas une créature continue de s'appliquer jusqu'à ce qu'il devienne détaché.
- Aussitôt qu'une créature-équipement avec la reconfiguration cesse d'être une créature, tous les équipements et les auras avec des capacités d'enchantement de créature deviennent détachés. Les auras qui peuvent enchanter un équipement qui n'est pas une créature restent attachés.
- Une créature-équipement avec la reconfiguration peut être attachée à des créatures par des effets autres que sa capacité de reconfiguration, comme la capacité activée de l'Écuyer d'airain.
- Même si elle fait qu'un équipement devienne attaché à une créature, la reconfiguration n'est pas une « capacité d'équipement » dans le cadre de cartes comme la Classe : guerrier et la Shikari léonine.
- Une créature-équipement ne peut jamais devenir attachée à elle-même. Si un effet essaie de le faire, rien ne se passe.
- Si un permanent avec la reconfiguration est d'une manière quelconque encore une créature après qu'il devient attaché (peut-être à cause d'un effet comme celui de la Marche des machines), il devient immédiatement détaché de la créature équipée.

Nouveau terme de jeu : modifié

Beaucoup de cartes dans cette extension vous récompensent pour avoir amélioré vos créatures en faisant référence à des créatures « modifiées ». Une créature que vous contrôlez est considérée comme modifiée si elle a au moins un marqueur sur elle, si elle est équipée, ou si elle est enchantée par une aura que vous contrôlez.

Akki gardebraise

{1} {R}

Créature-enchantement : goblin et guerrier

2/1

À chaque fois qu'une créature non-jeton modifiée que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

Assaut ambitieux

{2} {R}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez une créature modifiée, piochez une carte. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Une aura contrôlée par un adversaire ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.
- Seules les créatures peuvent être modifiées. Si une créature modifiée cesse d'être une créature, elle n'est plus considérée modifiée.

Nouvelle capacité mot-clé : parachevé

Nouvelle mécanique/mécanique de jeu de retour : mana phyrexian hybride

Le parachèvement est le processus par lequel on devient Phyrexian, très certainement contre son gré, et les Praetors ont enfin découvert un moyen de parachever les Planeswalkers. Tamiyo, sage parachevée dispose de la première capacité mot-clé *parachevé* et d'un nouveau symbole de mana phyrexian hybride. Payer des points de vie pour ce symbole vous permet de lancer Tamiyo peut-être un tour plus tôt, mais elle arrivera sur le champ de bataille avec deux marqueurs « loyauté » de moins.

Tamiyo, sage parachevée
{2}{G}{G/U/P}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo

5

Parachevé (*{G/U/P}* peut être payé au choix avec *{G}*, *{U}* ou 2 points de vie. Si des points de vie ont été payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

+1: Engagez jusqu'à un artefact ciblé ou jusqu'à une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

-X: Exilez une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana de X depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte.

-7: Créez la Tablette de Tamiyo, un jeton d'artefact incolore légendaire avec « Les sorts que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer » et « {T}: Piochez une carte ».

Notes générales sur le mana phyrexian :

- Vous choisissez de payer {G}, {U} ou 2 points de vie au moment où vous commencez à lancer le sort, en même temps que vous choisiriez des modes ou une valeur pour X dans un sort.
- Un symbole de mana phyrexian hybride est compté comme un symbole de mana normal quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte. Spécifiquement, la valeur de mana de Tamiyo est toujours 5, même si vous payez {2}{G}{U} et 2 points de vie pour la lancer.
- Phyrexian n'est pas une couleur ou un type de mana, et les joueurs ne peuvent pas ajouter de mana phyrexian. Ce n'est qu'un symbole qui vous donne un autre moyen de payer un sort ou une capacité.

Notes générales sur le parachevé :

- Parachevé est un effet de remplacement, mais il s'applique seulement à un permanent qui arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs « loyauté ». Tous les autres effets de remplacement qui s'appliqueraient au nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a au moment où il arrive sur le champ de bataille s'appliquent normalement.
- La capacité parachevé ne regarde que si un joueur a choisi de payer 2 points de vie pour un symbole de mana phyrexian au moment où il lançait le sort. Si un joueur a payé des points de vie pour une autre raison en lançant le sort, cela ne réduit pas le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel le planeswalker arrive sur le champ de bataille.

Retour de mécaniques de jeu : sagas et cartes recto-verso qui se transforment

L'histoire de Kamigawa est remplie de récits, et les récits les plus célèbres et les plus poétiques donnent l'impression de prendre vie. Et dans ce cas, très littéralement ! Les cartes de saga de *Kamigawa : la dynastie Néon* sont imprimées sur le recto de cartes recto-verso qui se transforment. Au moment où leur chapitre final se résout, elles sont exilées et reviennent sur le champ de bataille transformées. Le verso de ces cartes est une créature-enchantement.

Les nombreux voyages d'Azusa

{1}{G}

Enchantement : saga

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

I — Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

II — Vous gagnez 3 points de vie.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Apparence de la quêteuse

Créature-enchantement : humain et moine

3/3

À chaque fois que l'Apparence de la quêteuse devient bloquée, dégagez jusqu'à trois terrains que vous contrôlez.

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

Contrairement aux cartes modales recto-verso trouvées dans certaines extensions récentes, le verso des cartes recto-verso qui se transforment n'a pas de coût de mana et ne peut pas être lancé. Cependant, ces cartes peuvent se transformer. Transformer une carte, c'est la retourner de son recto à son verso, ou vice-versa. Les cartes de saga trouvées dans cette extension ne se transforment normalement pas quand elles sont sur le champ de bataille. À la place, elles sont exilées et reviennent sur le champ de bataille transformées. (Certains effets de cartes d'extensions précédentes peuvent provoquer la transformation de ces cartes sur le champ de bataille, mais ces effets sont inhabituels.)

Les cartes recto-verso n'ont pas changé depuis la dernière fois que nous les avons vues dans *Innistrad : nocte écarlate*. Voici quelques informations supplémentaires :

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme peut avoir un indicateur de couleur qui définit sa couleur.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.

- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une face est une copie de Les nombreux voyages d'Azusa, la capacité de chapitre III provoque son exil et elle reste ensuite en exil.

Retour de mot de capacité : transfert

Le transfert est un mot de capacité qui apparaît sur des cartes qui peuvent être défaussées depuis votre main pour un effet spécial. Chacune de ces cartes a une capacité activée qui inclut de se défausser de cette carte en tant que partie de son coût.

Archer du bosquet de bambous
 {1}{G}
 Créature-enchantement : serpent et archer
 3/3
 Défenseur, portée
Transfert — {4}{G}, défaussez-vous de l'Archer du bosquet de bambous : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

- Se défausser de la carte fait partie du coût d'activation d'une capacité de transfert.
- Si une capacité de transfert nécessite une cible, vous ne pouvez pas l'activer sans cible rien que pour vous défausser de la carte.

Retour de mécaniques de jeu : véhicule et pilotage

Aux côtés des créatures qui se changent en équipement, il n'est pas surprenant que cette extension contienne également des armures énergétiques, des hoverbikes et un ou deux méchas. Les cartes de véhicule font leur grand retour dans des manières inédites !

Mecha mobilisateur
 {1}{U}
 Artefact : véhicule
 3/4
 Vol
 À chaque fois que le Mecha mobilisateur devient piloté, jusqu'à un autre véhicule ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.
 Pilotage 3 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

Les véhicules dans cette extension fonctionnent principalement de la même manière que les véhicules des autres extensions, mais il y a quelques changements mineurs :

- Auparavant, un véhicule qui était devenu une créature pouvait être engagé pour sa propre capacité de pilotage. Ceci arrivait rarement, et cela n'est pas très logique qu'un véhicule se pilote lui-même (quoique), alors les règles changent légèrement pour l'empêcher. Vous devez maintenant engager d'autres créatures pour piloter un véhicule.

- Certains véhicules de cette extension ont une capacité déclenchée qui a lieu à chaque fois qu'ils « deviennent pilotés ». Cela a lieu à chaque fois qu'une capacité de pilotage de ce véhicule se résout, même si ce véhicule était déjà une créature.

Le reste des règles des véhicules n'a pas changé. Vous trouverez ci-dessous des notes générales sur les véhicules :

- Chaque véhicule est imprimé avec une force et une endurance, mais un véhicule n'est pas une créature. S'il devient une créature (probablement via sa capacité de pilotage, bien que cette extension inclue d'autres effets qui peuvent lui permettre de devenir une créature), il aura cette force et cette endurance.
- Si un effet fait qu'un véhicule devient une créature-artefact avec une force et une endurance spécifiées, cet effet remplace la force et l'endurance imprimées du véhicule.
- N'importe quelle autre créature dégagée que vous contrôlez peut être engagée pour payer un coût de pilotage, même si elle vient juste d'arriver sous votre contrôle.
- Vous pouvez engager plus de créatures que nécessaire pour activer une capacité de pilotage.
- Une fois qu'un joueur annonce qu'il active une capacité de pilotage, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que la capacité ait été payée. Les joueurs ne peuvent notamment pas essayer d'arrêter la capacité en changeant la force d'une créature ou en retirant ou engageant une créature.
- Les créatures qui pilotent un véhicule ne lui sont pas attachées ou associées d'une autre manière. Les effets qui affectent le véhicule, comme ceux qui le détruisent ou qui lui font gagner un marqueur +1/+1, n'affectent pas les créatures qui l'ont piloté.
- Une fois qu'un véhicule devient une créature, il se comporte exactement comme toute créature-artefact. Il ne peut pas attaquer à moins que vous l'ayez contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour, il peut bloquer s'il est dégagé, il peut être engagé pour payer le coût de pilotage d'un autre véhicule, et ainsi de suite.
- Véhicule est un type d'artefact, pas un type de créature. Un véhicule qui est piloté n'a pas de type de créature.
- Vous pouvez activer la capacité de pilotage d'un véhicule même s'il est déjà une créature-artefact. Le faire n'a aucun effet sur le véhicule. Sa force et son endurance ne changent pas.
- Pour qu'un véhicule puisse attaquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des attaquants. Par conséquent vous pouvez, au plus tard, activer sa capacité de pilotage pour attaquer avec lui pendant l'étape de début de combat. Pour qu'un véhicule puisse bloquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Par conséquent vous pouvez, au plus tard, activer sa capacité de pilotage pour bloquer avec lui pendant l'étape de déclaration des attaquants. Dans les deux cas, les joueurs peuvent agir après la résolution de la capacité de pilotage mais avant que le véhicule ait été déclaré comme créature attaquante ou bloqueuse.
- Quand un véhicule devient une créature, cela ne compte pas comme une créature qui arrive sur le champ de bataille. Le permanent était déjà sur le champ de bataille. Il a simplement changé ses types. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si un permanent devient une copie d'un véhicule, la copie n'est pas une créature, même si le véhicule qu'elle copie est devenue une créature-artefact.

Retour de capacité mot-clé : ninjutsu

Le ninjutsu est une mécanique qui permet à vos créatures d'apparaître sur le champ de bataille dans un nuage de fumée* quand votre adversaire s'y attend le moins. Si une créature attaquante que vous contrôlez reste non-bloquée, vous pouvez révéler une carte de votre main avec le ninjutsu, payer le coût de ninjutsu et renvoyer cette créature

attaquante dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, mettez la créature avec le ninjutsu sur le champ de bataille, engagée et attaquante.

Kitsune blizzard de lames

{2}{W}

Créature : renard et ninja

2/2

Ninjutsu {3}{W} ({3}{W}), renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

Double initiative

- 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. La carte de ninja reste révélée et n'est pas mise sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. Si elle quitte votre main avant cela, alors elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille.
- La créature avec le ninjutsu arrive sur le champ de bataille attaquant le même joueur ou le même planeswalker que la créature renvoyée attaquait. C'est une règle spécifique au ninjutsu. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur ou quel planeswalker elle attaque.
- 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. Dans la plupart des cas (voir ci-dessous), si vous attendez jusqu'à l'étape des blessures de combat ou l'étape de la fin de combat, ce sera après que les blessures de combat ont été infligées, alors le ninja n'infligera 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 infligera des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale, même s'il a l'initiative.

* Nuage de fumée non inclus.

Retour de cycle d'enchantelements : les reliquaires

Que serait une extension Kamigawa sans reliquaires ? Les reliquaires sont des enchantements légendaires qui ont généralement des capacités qui s'améliorent quand vous avez plus de reliquaires. Dans cette extension, les reliquaires sont également des créatures !

Goshintai des Guerres anciennes
{2}{R}
Créature-enchantement légendaire : reliquaire
2/2

Initiative

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {1}.
Quand vous faites ainsi, le Goshintai des Guerres
anciennes inflige X blessures à une cible, joueur ou
planeswalker, X étant le nombre de reliquaires que vous
contrôlez.

- Même s'il apparaît sur certaines créatures, reliquaire est un type d'enchantement, pas un type de créature. Il ne peut pas être choisi pour des effets qui vous instruisent de choisir un type de créature.
- Les reliquaires de l'extension principale *Kamigawa : la dynastie Néon* ont des capacités qui se déclenchent au début de votre étape de fin et vous permettent de payer {1}. Si vous payez {1}, une deuxième capacité déclenchée va sur la pile. Si cette deuxième capacité déclenchée nécessite des cibles, ces cibles sont choisies au moment où cette deuxième capacité va sur la pile.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE **KAMIGAWA : LA DYNASTIE NÉON**

Adieu
{4}{W}{W}
Rituel

Choisissez l'un ou plus —

- Exilez tous les artefacts.
 - Exilez toutes les créatures.
 - Exilez tous les enchantements.
 - Exilez tous les cimetières.
- Si vous choisissez plus d'un mode pour l'Adieu, vous effectuez les actions dans l'ordre spécifié.

Agent futuriste
{3}{U}
Créature : humain et ninja
3/4

Tant que l'Agent futuriste est engagé, c'est un humain et
citoyen avec une force et une endurance de base de 1/1 et
il ne peut pas être bloqué.

{2}{U} : Dégagez l'Agent futuriste.

- Les effets qui établissent la force, l'endurance ou les types de créature d'une créature sont appliqués dans l'ordre d'exécution de leur effet. L'exécution de l'effet de la première capacité de l'Agent futuriste est quand il est arrivé sur le champ de bataille, pas quand il est devenu engagé. Notamment, cela signifie que la capacité ne remplace pas les effets qui établissent sa force et son endurance à des valeurs spécifiques après qu'il est arrivé sur le champ de bataille. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

- Dégager l'Agent futuriste une fois qu'il a été déclaré comme attaquant ne le retire pas du combat.
-

Ancrer à la réalité

{2}{U}{U}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement ou de véhicule, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si elle a une valeur de mana inférieure à la valeur de mana du permanent sacrifié, regard 2.

- Vous devez sacrifier exactement un artefact ou une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier d'artefact ou de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier d'artefacts ou de créatures supplémentaires.
 - Les joueurs peuvent uniquement répondre une fois que ce sort a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut tenter d'intervenir sur le permanent que vous avez sacrifié pour vous empêcher de lancer ce sort.
-

Ao, le ciel de l'aube

{3}{W}{W}

Créature légendaire : dragon et esprit

5/4

Vol, vigilance

Quand Ao, le ciel de l'aube meurt, choisissez l'un —

- Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque permanent que vous contrôlez qui est une créature ou un véhicule.

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

Appel de l'esprit-sœur

{3}{W}{B}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de permanent ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec la carte choisie. Si vous faites ainsi, renvoyez la carte choisie sur le champ de bataille depuis votre cimetière et elle acquiert « Si ce permanent devait quitter le champ de bataille, exiliez-le à la place de le mettre autre part. »

- Si l'Appel de l'esprit-sœur quitte le champ de bataille, l'effet de remplacement continue de s'appliquer. Si l'un des permanents qu'il a renvoyés devait quitter le champ de bataille, il sera exilé à la place.
- Parce que mourir signifie être mis au cimetière depuis le champ de bataille, une créature ou un planeswalker qui est exilé à la place ne « meurt » pas. Les capacités qui se déclencheraient quand ce permanent meurt ne se déclenchent pas.

Apprenti de fer

{1}

Créature-artefact : construction

0/0

L'Apprenti de fer arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand l'Apprenti de fer meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- L'Apprenti de fer met tous ses marqueurs sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La capacité de l'Apprenti de fer ne vous fait pas déplacer des marqueurs de lui-même à la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur cette créature le même nombre de chaque sorte de marqueurs que l'Apprenti de fer avait sur lui quand il est mort.
- Dans certains cas inhabituels, vous pourriez finir par mettre les marqueurs sur plus d'un permanent. Par exemple, si vous contrôlez L'Ozolithé quand l'Apprenti de fer meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si l'Apprenti de fer a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, la dernière capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort du destinataire.

Arrestation de l'intercesseur

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni piloter de véhicule. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

- Une créature qui ne peut pas "piloter de véhicule" ne peut pas être engagée pour payer le coût de pilotage d'un véhicule.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : ») et apparaissent sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certains mots-clés (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont un deux-points (« : ») dans leur rappel de règle. Les capacités de loyauté des planeswalkers sont également des capacités activées.
- L'Arrestation de l'intercesseur n'empêche pas les capacités statiques d'affecter la partie, et n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher. Elle n'empêche pas non plus les capacités de mana d'être activées. La plupart des capacités activées qui produisent du mana en se résolvant sont des capacités de mana.

Artificier automatisé

{2}

Créature-artefact : artificier

1/3

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour activer une capacité ou lancer un sort d'artefact.

- Le mana de la capacité de l'Artificier automatisé peut être dépensé pour activer n'importe quelle capacité, y compris celle qui sont activées en dehors du champ de bataille, comme les capacités de ninjutsu et de transfert.
-

Autorité de la régente

{W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-enchantement ou une créature légendaire, à la place, mettez sur elle un marqueur +1/+1 et elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si c'est à la fois une créature-enchantement et une créature légendaire, vous ne mettez quand même sur elle qu'un marqueur +1/+1 et elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
-

Balafre de bannissement

{W}{W}

Rituel

Détruisez jusqu'à un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou une créature engagée ciblée. Puis, si vous contrôlez un artefact et un enchantement, créez un jeton de créature blanche 2/2 Samouraï avec la vigilance.

- Si vous contrôlez un artefact qui est aussi un enchantement au moment où la Balafre de bannissement se résout, vous créez un jeton Samouraï.
 - Vous pouvez lancer la Balafre de bannissement sans choisir de cible. Si vous faites ainsi, et que vous contrôlez à la fois un artefact et un enchantement au moment où elle se résout, vous créez juste un jeton Samouraï. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est une cible illégale au moment où la Balafre de bannissement essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. La cible illégale n'est pas détruite et vous ne créez pas de jeton Samouraï.
-

Boîte à miroirs

{3}

Artefact

La « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez.

Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1.

Chaque créature non-jeton que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez ayant le même nom que cette créature.

- Une créature face cachée n'a pas de nom. Par conséquent, elle n'a pas le même nom qu'autre chose.
- Bien que les créatures-jetons ne gagnent pas de bonus de la dernière capacité de la Boîte à miroirs, les jetons qui sont des copies de créatures non-jeton améliorent le bonus que ces créatures gagnent.
- La « règle de légende » est la règle qui déclare que si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires ayant le même nom, ce joueur choisit l'un d'eux et les autres sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.
- Tant que la « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez, vous pouvez contrôler n'importe quel nombre de permanents légendaires du même nom et aucun d'eux ne sera mis dans le cimetière.
- Si vous contrôlez plus d'un permanent légendaire du même nom et que la « règle de légende » commence à s'appliquer à nouveau (probablement parce que la Boîte à miroirs quitte le champ de bataille), vous devez immédiatement respecter la règle et mettre tous ces permanents sauf un dans le cimetière.

Capitaine Asari

{3} {R} {W}

Créature : humain et samouraï

4/3

Célérité

À chaque fois qu'un samouraï ou un guerrier que vous contrôlez attaque seul, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque samouraï ou guerrier que vous contrôlez.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée du Capitaine Asari ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- La capacité déclenchée du Capitaine Asari donne à l'attaquant solitaire +1/+0 pour chaque créature que vous contrôlez qui est un samouraï ou un guerrier au moment où elle se résout, y compris l'attaquant lui-même, le cas échéant. Une créature qui est à la fois un samouraï et un guerrier n'est comptée qu'une seule fois.

Capture d'essence

{U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

- Vous ne pouvez pas lancer la Capture d'essence sans un sort de créature ciblé. Si une des cibles est illégale quand la Capture d'essence essaie de se résoudre, l'autre est quand même affectée, le cas échéant.
- Un sort de créature qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour la Capture d'essence. Le sort n'est pas contrecarré quand la Capture d'essence se résout, mais vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Conscience éveillée

{X}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

Quand la Conscience éveillée arrive sur le champ de bataille, mettez X marqueurs +1/+1 sur le permanent enchanté.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il a une force et une endurance de base de 1/1.

- La Conscience éveillée remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature enchantée à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature enchantée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- L'endurance de la créature enchantée devient 1 avant que la capacité déclenchée qui met des marqueurs sur elle n'aille sur la pile. Si elle a une quantité de blessures supérieure ou égale à son endurance à ce moment-là, elle est détruite avant que la capacité déclenchée qui met des marqueurs sur elle ne se résolve.
- Vous pouvez lancer ce sort avec X égal à 0 si, par exemple, vous voulez seulement qu'une créature d'un adversaire ait une force et une endurance de base 1/1 mais sans lui donner de marqueurs.
- Si la Conscience éveillée enchante un véhicule qui est actuellement une créature ou s'il devient une créature plus tard, sa force et son endurance de base sont 1/1, pas la force et l'endurance imprimées sur le véhicule.

Contempler l'Innommable

{3}{U}{U}

Enchantement : saga

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

I — Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -2/-0 jusqu'à votre prochain tour.

II — Si vous avez une carte ou moins en main, piochez quatre cartes. Sinon, regard 2, puis piochez deux cartes.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Vision de l'Innommable

Créature-enchantement : esprit

0/0

Vol, piétinement

La Vision de l'Innommable gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.

- La capacité de premier chapitre de Contempler l'Innommable affecte les créatures que vous ne contrôlez pas au moment où elle se résout. Elle ne s'applique pas aux créatures qui arrivent sous le contrôle de vos adversaires après sa résolution. Elles devront attendre une prochaine fois pour contempler.
-

Cour retirée

Terrain

Au moment où la Cour retirée arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une créature ou d'une carte de créature du type choisi.

- Si la Cour retirée est d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans type choisi, le mana de sa deuxième capacité de mana ne peut pas être dépensé pour quoi que ce soit.
-

Découvrir l'impossible

{2}{U}

Éphémère

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Exilez l'une d'elles face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si c'est un sort d'éphémère avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Si vous ne le faites pas, mettez cette carte dans votre main.

- Vous pouvez lancer la carte que vous exilez par Découvrir l'impossible tant que le sort résultant est un sort d'éphémère avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, même si la carte que vous avez exilée ne correspond pas à ce critère. Ceci peut arriver si vous exilez une carte double, une carte recto-verso modale, une carte d'aventurier, ou une carte similaire.
-

Défaillance malveillante

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- Les créatures qui devraient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-ci sont exilées à la place, pas seulement les créatures qui devraient mourir après avoir gagné -2/-2.
 - Alors que le -2/-2 s'applique uniquement aux créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où la Défaillance malveillante se résout, l'effet de remplacement s'applique à toutes les créatures ce tour-ci, y compris celles qui arrivent sur le champ de bataille après que la Défaillance malveillante s'est résolue ou les non-créatures qui deviennent des créatures après la résolution de la Défaillance malveillante.
-

Dévoreur de vertu

{1}

Artefact légendaire : équipement

À chaque fois que la créature équipée meurt, exiliez-la.

La créature équipée gagne +2/+0.

Tant qu'une carte exilée par le Dévoreur de vertu a le vol, la créature équipée a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement et la vigilance.

Équipement {1}

- Si le Dévoreur de vertu quitte le champ de bataille et revient sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans association aux cartes qu'il a exilées les fois précédentes où il était sur le champ de bataille. Il doit exiler de nouvelles cartes pour accorder des capacités aux créatures qu'il équipe à partir de ce moment.

Émergence crépitante

{1} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : un terrain que vous contrôlez

Le terrain enchanté est une créature 3/3 rouge Esprit avec la célérité. C'est toujours un terrain.

Si le terrain enchanté devait être détruit, à la place sacrifiez l'Émergence crépitante et ce terrain acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- L'effet de remplacement de l'Émergence crépitante s'applique que le terrain enchanté doive être détruit à cause de blessures mortelles ou pour toute autre raison.
- L'effet de remplacement de l'Émergence crépitante ne remplace pas les effets ou les coûts qui nécessitent que vous sacrifiez le terrain enchanté.

Émergence harmonieuse

{3} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : un terrain que vous contrôlez

Le terrain enchanté est une créature 4/5 verte Esprit avec la vigilance et la célérité. C'est toujours un terrain.

Si le terrain enchanté devait être détruit, à la place sacrifiez l'Émergence harmonieuse et ce terrain acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- L'effet de remplacement de l'Émergence harmonieuse s'applique que le terrain enchanté doive être détruit à cause de blessures mortelles ou pour toute autre raison.
 - L'effet de remplacement de l'Émergence harmonieuse ne remplace pas les effets ou les coûts qui nécessitent que vous sacrifiez le terrain enchanté.
-

Encre d'assassin

{2} {B} {B}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un artefact et {1} de moins à lancer si vous contrôlez un enchantement.

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

- Si vous contrôlez un artefact qui est aussi un enchantement, l'Encre d'assassin coûte {2} de moins à lancer.

Exaction des héliastes

{2} {B}

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défaisse de cette carte. Si vous ne faites pas ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ou un véhicule que vous contrôlez.

- Vous choisissez la créature ou le véhicule où mettre les marqueurs après que l'adversaire ciblé a révélé sa main et que vous avez décidé de choisir ou non une carte.
- Vous pouvez lancer l'Exaction des héliastes même si vous ne contrôlez pas de créatures ou de véhicules. Si vous finissez par ne pas choisir une carte non-terrain (par exemple par qu'il n'en révèle aucune), rien d'autre ne se passe.

Fable du brise-miroir

{2} {R}

Enchantement : saga

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

I — Créez un jeton de créature 2/2 rouge Gobelin et Shamane avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Trésor. »

II — Vous pouvez vous défaisse de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Reflets de Kiki-Jiki

Créature-enchantement : gobelin et shaman

2/2

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

- Le jeton créé par les Reflets de Kiki-Jiki 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 des Reflets 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.

Faveur de Boseiju

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

Éphémère

Une créature ciblée gagne $+X/+X$ jusqu'à la fin du tour,
X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les
permanents que vous contrôlez. Dégagez-la.

- La valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez est déterminée au moment où la Faveur de Boseiju se résout.
 - Si un permanent sur le champ de bataille a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer la valeur de mana de ce permanent.
 - Les permanents recto-verso qui se transforment, comme ceux de cette extension, ont la valeur de mana de leur recto tout le temps, même quand leur verso est visible.
-

Frondeur simiesque

{R}

Créature-artefact : équipement et singe

1/1

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que le Frondeur simiesque ou la créature équipée devient bloquée, elle inflige 1 blessure au joueur défenseur.

Reconfiguration {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- Si le Frondeur simiesque devient bloqué, le Frondeur simiesque inflige les blessures. Si la créature équipée devient bloquée, cette créature inflige les blessures, pas le Frondeur simiesque.
-

Goshintai de la Vigueur abondante

{1}{G}

Créature-enchantement légendaire : reliquaire

1/1

Piétinement

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {1}.

Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur un reliquaire ciblé pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

- La capacité déclenchée réflexive du Goshintai de la Vigueur abondante peut cibler un reliquaire qui n'est pas actuellement une créature.
 - Comptez le nombre de reliquaires que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout pour déterminer combien de marqueurs +1/+1 mettre sur le reliquaire ciblé.
-

Gourdins de bronze

{1}

Artefact : équipement

{2} : Jusqu'à la fin du tour, la créature équipée gagne +X/+0, X étant le nombre de fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Au moment où la première capacité activée se résout, elle compte le nombre de fois que cette même capacité des mêmes Gourdins de bronze s'est résolue ce tour-là, y compris cette activation. Par exemple, la première fois que la capacité se résout pendant un tour, elle accorde +1/+0 jusqu'à la fin du tour, la deuxième fois, +2/+0 jusqu'à la fin du tour, et ainsi de suite.
- Une résolution de la capacité compte même si les Gourdins de bronze étaient attachés à une créature différente ou à aucune créature à ce moment. Une copie de la capacité (créée par la Machine lithoforme, par exemple) comptera également dans le total. Une capacité d'un autre équipement du même nom ne compte pas pour le total, pas plus qu'une capacité qui a été contrecarrée.

Graissecroc, caïd d'Okiba

{1} {W} {B}

Créature légendaire : rat et pilote

4/3

Au début du combat pendant votre tour, renvoyez sur le champ de bataille une carte de véhicule ciblée depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Renvoyez-la dans la main de son propriétaire au début de votre prochaine étape de fin.

- Un véhicule avec la célérité doit quand même être piloté (ou devenir une créature d'une autre manière) avant de pouvoir attaquer.

Hangar à mechas

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de pilote ou de véhicule.

{3}, {T} : Un véhicule ciblé devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité du Hangar à mechas ne compte pas comme « piloter » un véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule deviendrait piloté.
- Si un effet qui fait qu'un véhicule devient une créature ne spécifie pas sa force et son endurance, il a la même force et endurance qu'il aurait normalement s'il était piloté.

Havre inexploré

Terrain

Le Havre inexploré arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Havre inexploré arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

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

- Si le Havre inexploré est d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans une couleur choisie, sa capacité de mana ne fabrique pas de mana.
-

Heaume tête d'ogre

{1} {R}

Créature-artefact : équipement et ogre

2/2

La créature équipée gagne +2/+2.

À chaque fois que le Heaume tête d'ogre ou la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier la créature qui a infligé les blessures de combat. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

Reconfiguration {3} ({3} : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.*)

- Si la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez sacrifier la créature équipée, pas le Heaume tête d'ogre.
-

Heiko Yamazaki, la générale

{3} {R}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/3

Piétinement

À chaque fois qu'un samouraï ou un guerrier que vous contrôlez attaque seul, vous pouvez lancer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière ce tour-ci.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée de Heiko Yamazaki ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
 - Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un artefact depuis votre cimetière de cette manière. Normalement, cela signifie que vous ne pourrez pas lancer cette carte avant votre deuxième phase principale.
-

Hidetsugu dévore tout

{1} {B} {R}

Enchantement : saga

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

I — Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

II— Exilez tous les cimetières.

III— Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Enveloppe de celui-qui-dévore-tout

Créature-enchantement : ogre et shaman

3/3

Piétinement

À chaque fois que l'Enveloppe de celui-qui-dévore-tout inflige des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Enveloppe de celui-qui-dévore-tout inflige des blessures à un joueur, si elle a infligé au moins 10 blessures à ce joueur ce tour-ci, il perd la partie.

- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans sa valeur de mana, X est 0.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme avec son verso visible est la valeur de mana de son recto.
- La première capacité déclenchée de l'Enveloppe de celui-qui-dévore-tout se déclenche à chaque fois qu'elle inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat. Si elle inflige des blessures à plusieurs joueurs et/ou permanents en même temps (peut-être à cause du piétinement ou parce qu'elle a été bloquée par plusieurs créatures), cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si l'Enveloppe de celui-qui-dévore-tout subit des blessures mortelles en même temps qu'elle inflige des blessures, elle est détruite avant que la première capacité déclenchée ne se résolve, alors le marqueur +1/+1 n'est pas mis sur elle à temps pour potentiellement la sauver.

Hidetsugu, chaos dévorant

{3} {B}

Créature légendaire : ogre et démon

4/4

{B}, sacrifiez une créature : Regard 2.

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

Quand vous exilez une carte non-terrain de cette manière, Hidetsugu, chaos dévorant inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte exilée à n'importe quelle cible.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez une carte de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant une de vos phases principales, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Hinata, Souverain de l'aube

{1} {U} {R} {W}

Créature légendaire : kirin et esprit

4/4

Vol, piétinement

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque cible.

Les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer pour chaque cible.

- Les deux dernières capacité d'Hinara comptent le nombre de joueurs ou d'objets qui sont des cibles d'un sort au moment où il est lancé, pas le nombre de fois que le texte de la carte utilise le mot « cible ». Par exemple, un sort que vous lancez qui dit « créature ciblée » deux fois coûterait {1} de moins à lancer si chaque occurrence ciblait la même créature et {2} de moins à lancer si chacune ciblait des créatures différentes.

Illuminateur de tombe

{2} {B}

Créature : esprit

2/2

Vol

Quand l'illuminateur de tombe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte si une créature est morte ce tour-ci. Sinon, chaque joueur sacrifie une créature.

- Le mot « sinon » dans la capacité déclenchée de l'illuminateur de tombe fait référence au fait qu'une créature soit morte ou non ce tour-ci, pas au fait qu'une carte soit piochée ou non.

Invocation de calamité

{1} {R} {R} {R} {R}

Éphémère

Vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6 depuis votre cimetière et/ou votre main sans payer leur coût de mana. Si ces sorts devaient être mis dans votre cimetière, exilez-les à la place. Exilez l'Invocation de calamité.

- L'Invocation de calamité cherche les valeurs de mana et les types des sorts sur la pile, pas les valeurs de mana et les types des cartes dans votre cimetière. Notamment, cela veut dire que vous pouvez lancer le verso d'une carte recto-verso modale ou la face d'une carte double de votre choix tant que les sorts que vous lancez sont des éphémères ou des rituels et qu'ils ont ensemble une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6.
- Les sorts sont lancés l'un après l'autre pendant la résolution de l'Invocation de calamité. Celui que vous lancez en deuxième est le premier à se résoudre.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Invocation de la justice

{1}{W}{W}{W}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée de votre cimetière, puis répartissez quatre marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures et/ou véhicules qu'un joueur ciblé contrôle.

- Vous choisissez les deux cibles pour ce sort au moment où vous le lancez, mais vous choisissez sur quelles créatures et/ou véhicules mettre des marqueurs au moment où il se résout. Notamment, si vous vous êtes ciblé vous-même et que vous avez mis une carte de créature ou de véhicule sur le champ de bataille avec l'Invocation de la justice, vous pouvez mettre certains des marqueurs, ou tous, sur ce permanent.

Invocation des anciens

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

Rituel

Créez deux jetons de créature 4/5 verte Esprit. Pour chacun d'eux, mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », un marqueur « portée » ou un marqueur « piétinement » sur lui.

- Vous choisissez le type de marqueur que chacun des jetons de créature verte Esprit gagnera séparément.
- Si un effet de remplacement vous fait créer plus de deux jetons, vous faites ce choix pour chacun de ces jetons individuellement. Par exemple, si vous résolvez l'Invocation des anciens pendant que vous contrôlez les Vies parallèles, vous choisissez un type de marqueur pour chacun des quatre jetons résultants.

Invocation des vents

{1}{U}{U}{U}{U}

Rituel

Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée. Dégagez-la.

- Vous ne pouvez pas attaquer avec la créature dont vous acquérez le contrôle ou utiliser ses capacités activées avec {T} dans leur coût à moins qu'elle ait la célérité.
- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle des auras ou des équipements qui sont attachés à ce permanent.

Invocation du désespoir

{1}{B}{B}{B}{B}

Rituel

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. S'il ne peut pas le faire, il perd 2 points de vie et vous piochez une carte. Puis répétez ce processus pour un enchantement et un planeswalker.

- L'adversaire ciblé ne choisit pas de sacrifier une créature ou non, bien qu'il choisisse la créature qu'il contrôle à sacrifier.
- Quand vous répétez le processus, vous ne choisissez pas un nouveau joueur. Le même joueur sacrifie chacun des trois permanents, si possible.
- Vous répétez le processus pour un enchantement et un planeswalker que l'adversaire ciblé ait pu sacrifier ou non une créature.

Isshin, réunion des firmaments

{R}{W}{B}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/4

Si une créature attaquante provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La capacité de Isshin, réunion des firmaments n'affecte que les capacités déclenchées avec des conditions directement liées à l'attaque, comme « à chaque fois que [cette créature] attaque » ou « à chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature ». Elle n'affecte pas les capacités déclenchées avec d'autres conditions de déclenchement comme « à chaque fois que [cette créature] devient engagée ».
- L'effet d'Isshin 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 lors de la résolution sont également effectués individuellement.

Itération inventive

{3}{U}

Enchantement : saga

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

I — Renvoyez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.

II— Renvoyez une carte d'artefact depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte.

III— Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Découverte vivante

Créature-enchantement : lunaréen

3/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec la même valeur de mana que ce sort jusqu'à votre prochain tour.

- La capacité déclenchée de la Découverte vivante se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Notamment, la capacité n'a aucun effet jusqu'à ce qu'elle se résolve, alors vos adversaires peuvent y répondre en lançant des sorts d'éphémère avec la même valeur de mana que le sort d'origine.

- La capacité déclenchée de la Découverte vivante n'affecte pas les sort qu'un joueur a déjà lancés, même si ces sorts ne se sont pas encore résolus.

Jin-Gitaxias, tyran du progrès

{5} {U} {U}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

5/5

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'artefact, d'éphémère ou de rituel, contrecarrez ce sort. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie créée par la première capacité de Jin-Gitaxias a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si le sort copié avait des blessures réparties sur des cibles au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi des sorts qui distribuent des marqueurs à des cibles au moment où ils ont été lancés.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la première capacité de Jin-Gitaxias. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Les copies créées par la première capacité de Jin-Gitaxias sont créées sur la pile ; par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La dernière capacité de Jin-Gitaxias se déclenche une fois à chaque tour, pas une fois à chaque tour par adversaire.

Kaito Shizuki

{1} {U} {B}

Planeswalker légendaire : Kaito

3

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

+1: Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

-2: Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

-7: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où Kaito Shizuki passe hors phase, les auras qui lui sont attachées passent également hors phase au même moment. Ces auras passent en phase au même moment que Kaito, et elles passent en phase en restant attachées à Kaito.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Kaito repasse en phase avec le nombre de marqueurs « loyauté » avec lequel il était passé hors phase.
- Passer hors phase ne fait pas qu'un permanent quitte le champ de bataille ou y revient, alors aucune capacité « quitter le champ de bataille » ou « arriver sur le champ de bataille » ne se déclenche, et la première capacité de Kaito ne se redéclenche pas à la fin du tour où il est repassé en phase.

Poursuite de Kaito

{2} {B}

Rituel

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. Les ninjas et les gredins que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. *(Ils ne peuvent pas être bloqués excepté par deux créatures ou plus.)*

- Les ninjas et les gredins qui acquièrent la menace ne sont déterminés qu'une seule fois, au moment où la Poursuite de Kaito se résout. Un ninja ou un gredin qui arrive sur le champ de bataille après qu'il s'est résolu n'a pas la menace, et une créature qui a acquis la menace de cette manière mais qui cesse d'être un ninja ou un gredin à cause d'un autre effet ne perd pas la menace.

Kami des redoutables secrets

{3} {B}

Créature : esprit

3/4

Quand le Kami des redoutables secrets arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un artefact et un enchantement, vous piochez une carte et vous gagnez 1 point de vie.

- L'artefact et l'enchantement peuvent être le même permanent.
- Si vous ne contrôlez pas à la fois un artefact et un enchantement au moment où le Kami des redoutables secrets arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas les deux à ce moment-là, la capacité ne fait rien.
- Son terrible secret, c'est qu'il oublie toujours d'appeler sa maman pour lui souhaiter une bonne fête des mères.

Katana ancestral

{1}{W}

Artefact : équipement

À chaque fois qu'un samouraï ou un guerrier que vous contrôlez attaque seul, vous pouvez payer {1}. Quand vous faites ainsi, attachez-lui le Katana ancestral.

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée du Katana ancestral ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- Si vous choisissez de payer {1} au moment où la capacité du Katana ancestral se résout, une deuxième capacité déclenchée se déclenche et les joueurs peuvent y répondre. Puis, au moment où cette deuxième capacité se résout, le Katana ancestral devient attaché à la créature qui a attaqué seule.

Kirin de nuacier

{2}{W}

Créature-artefact : équipement et kirin

3/2

Vol

La créature équipée a le vol et « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

Reconfiguration {5} ({5} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- Aucun effet de jeu ne peut vous faire perdre la partie ou faire qu'un adversaire gagne la partie tant que vous contrôlez une créature équipée par Kirin de nuacier. Peu importe que vous ayez 0 point de vie ou moins, que vous soyez forcé de piocher une carte alors que votre bibliothèque est vide, que vous ayez dix marqueurs « poison » ou plus, que vous soyez à la fin de vos Neuf vies, que votre adversaire soit une Triskaïdékaphile, et ainsi de suite. Vous continuez de jouer.
 - D'autres circonstances peuvent quand même vous faire perdre la partie. Par exemple, vous perdrez la partie si vous concédez ou si vous êtes pénalisé par une partie perdue ou un match perdu pendant un tournoi homologué à cause d'une infraction aux règles de tournoi.
 - Si vous contrôlez une créature équipée par le Kirin de nuacier dans une partie en Troll à deux têtes, votre équipe ne peut pas perdre la partie et l'équipe adverse ne peut pas la gagner.
 - Si vous avez 0 point de vie ou moins pendant que le Kirin de nuacier équipe une créature, activer la reconfiguration pour attacher le Kirin de nuacier à une autre créature que vous contrôlez ne vous fait pas perdre la partie. Vous perdriez la partie si le Kirin de nuacier devient détaché ou devient attaché à une créature que vous ne contrôlez pas.
-

Kotose, l'araignée silencieuse

{3} {U} {B}

Créature légendaire : humain et ninja

4/4

Quand Kotose, l'araignée silencieuse arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée autre qu'une carte de terrain de base dans le cimetière d'un adversaire.

Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de ce joueur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Tant que vous contrôlez Kotose, vous pouvez jouer une des cartes exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

- Vous pouvez jouer exactement une des cartes exilées. Une fois que vous en jouez une, les autres restent en exil.
- Vous pouvez laisser les cartes du même nom que la carte ciblée dans les zones où elles se trouvent si vous le désirez.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de Kotose, l'araignée silencieuse, vous ne pourrez pas jouer une des cartes exilées, même si vous en ré-acquérez le contrôle plus tard. Similairement, si Kotose quitte le champ de bataille et revient plus tard, vous ne pourrez pas jouer les cartes qui ont été exilées la première fois qu'il était sur le champ de bataille.

Kunaï de ninja

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée a « {1}, {T}, sacrifiez le Kunaï de ninja : Le Kunaï de ninja inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. »

Équipement {1} (*{1}* : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si un joueur acquiert le contrôle d'une créature équipée par un Kunaï de ninja d'un adversaire sans acquérir également le contrôle de l'équipement, il ne peut pas activer la capacité qu'il accorde à la créature équipée parce que vous ne pouvez pas sacrifier des permanents que vous ne contrôlez pas.
-

L'Impératrice Vagabonde

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire

3

Flash

Tant que L'Impératrice Vagabonde est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez activer ses capacités de loyauté à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

+1: Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

-1: Créez un jeton de créature 2/2 blanche Samourai avec la vigilance.

-2: Exilez une créature engagée ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

- Vous pouvez quand même activer une des capacités de loyauté de L'Impératrice Vagabonde au tour où elle est arrivée sur le champ de bataille.

L'Impitoyable

{2}{B}

Créature : esprit

2/3

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

À chaque fois que l'Impitoyable attaque, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X ciblée depuis votre cimetière, X étant le nombre de créatures modifiées que vous contrôlez. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- La valeur de X doit être déterminée à la fois quand la capacité se déclenche (pour que vous choisissiez une cible) et une fois encore quand la capacité se résout (pour vérifier que cette cible est toujours légale). Si le nombre de créatures modifiées que vous contrôlez a diminué suffisamment pendant ce temps pour rendre la cible illégale, la capacité de L'Impitoyable ne se résout pas.

La Puce de Réalité

{1}{U}

Créature-artefact légendaire : équipement et méduse

0/4

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

Tant que La Puce de Réalité est attachée à une créature, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Reconfiguration {2}{U} ({2}{U}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps pour les cartes jouées depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez jouer un terrain de cette manière que tant que la pile est vide pendant une de vos phases principales, et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Une fois que vous avez lancé un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, faire que La Puce de Réalité n'est plus attachée à une créature n'aura aucun effet sur ce sort.
- La carte du dessus de votre bibliothèque est encore dans votre bibliothèque et pas dans votre main. Vous ne pouvez pas vous défausser de cartes depuis le dessus de votre bibliothèque (par exemple, pour activer leurs capacités de transfert).

Lame des oni

{1} {B}

Créature-artefact : équipement et démon

3/1

Menace

La créature équipée a une force et une endurance de base de 5/5, a la menace, et est un démon noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Reconfiguration {2} {B} {B} ({2}{B}{B}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- La Lame des oni remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature équipée à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature équipée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

Marche de la brume tourbillonnante

{X} {U}

Éphémère

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

Jusqu'à X créatures ciblées passent hors phase. *(Tant qu'elles sont hors phase, elles sont traitées comme si elles n'existaient pas. Chacune passe en phase avant que son contrôleur ne la dégage pendant sa prochaine étape de dégageant.)*

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que cette créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.

- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne fait pas qu'un permanent quitte le champ de bataille ou y revient, alors les capacités « quitter le champ de bataille » ou « arriver sur le champ de bataille » ne se déclenchent pas.
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle d'une de vos créatures, que cette créature passe hors phase et que la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'elle ne repasse en phase, cette créature passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.
- Vous pouvez exiler plus de cartes que nécessaire pour la première capacité de la Marche de la brume tourbillonnante, mais vous ne pouvez pas réduire le mana qu'elle coûte à moins de {U} de cette manière.
- La valeur de mana de la Marche de la brume tourbillonnante tant qu'elle est sur la pile est la valeur choisie pour X plus 1, quelle que soit la quantité de mana que vous avez payé pour la lancer.

Marche de la joie imprudente

{X} {R}

Éphémère

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

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer jusqu'à deux de ces cartes jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Vous choisissez quelles cartes vous jouez depuis l'exil au moment où vous les jouez, pas au moment où la Marche de la joie imprudente se résout.
- Vous pouvez exiler plus de cartes que nécessaire pour la première capacité de la Marche de la joie imprudente, mais vous ne pouvez pas réduire le mana qu'elle coûte à moins de {R} de cette manière.
- La valeur de mana de la Marche de la joie imprudente tant qu'elle est sur la pile est la valeur choisie pour X plus 1, quelle que soit la quantité de mana que vous avez payé pour la lancer.

Marche de la lumière fantasmagorique

{X} {W}

Éphémère

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

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

- Vous pouvez exiler plus de cartes que nécessaire pour la première capacité de la Marche de la lumière fantasmagorique, mais vous ne pouvez pas réduire le mana qu'elle coûte à moins de {W} de cette manière.
 - Par exemple, supposons que vous vouliez choisir une cible avec une valeur de mana de 6. Il faut que X soit au moins 6. Vous pourriez choisir de lancer la Marche de la lumière fantasmagorique en payant {6} {W}. Vous pourriez également exiler des cartes blanches de votre main pour réduire ce coût de {2} pour chacune d'elle. Si vous aviez une bonne raison de le faire, vous pourriez même choisir une valeur supérieure pour X.
 - La valeur de mana de la Marche de la lumière fantasmagorique tant qu'elle est sur la pile est la valeur choisie pour X plus 1, quelle que soit la quantité de mana que vous avez payé pour la lancer.
-

Marche de la vie naissante

{X} {G}

Éphémère

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

Choisissez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure à X. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature du même nom que cette créature, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

- La cible de la Marche de la vie naissante doit avoir une valeur de mana inférieure à X. Une créature avec une valeur de mana égale à X n'est pas une cible légale.
 - Vous pouvez exiler plus de cartes que nécessaire pour la première capacité de la Marche de la vie naissante, mais vous ne pouvez pas réduire le mana qu'elle coûte à moins de {G} de cette manière.
 - Par exemple, supposons que vous vouliez choisir une cible avec une valeur de mana de 3. Il faut que X soit au moins 4. Vous pourriez choisir de lancer la Marche de la vie naissante en exilant deux cartes vertes de votre main et en payant {G}, en exilant une carte verte et en payant {2} {G}, ou juste en payant {4} {G}. Si vous aviez une bonne raison de le faire, vous pourriez même choisir une valeur supérieure pour X.
 - La valeur de mana de la Marche de la vie naissante tant qu'elle est sur la pile est la valeur choisie pour X plus 1, quelle que soit la quantité de mana que vous avez payé pour la lancer.
-

Marche du chagrin misérable

{X} {B}

Éphémère

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

La Marche du chagrin misérable inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.

- Vous pouvez exiler plus de cartes que nécessaire pour la première capacité de la Marche du chagrin misérable, mais vous ne pouvez pas réduire le mana qu'elle coûte à moins de {B} de cette manière.
- La valeur de mana de la Marche du chagrin misérable tant qu'elle est sur la pile est la valeur choisie pour X plus 1, quelle que soit la quantité de mana que vous avez payé pour la lancer.

Marionnette du dramaturge

{4}

Créature-artefact : construction

2/4

Quand la Marionnette du dramaturge arrive sur le champ de bataille, pour chaque sorte de marqueur sur un permanent ciblé, mettez un autre marqueur de cette sorte sur lui ou retirez-lui en un.

- Vous choisissez d'ajouter ou de retirer des marqueurs au moment où la capacité se résout. Si le permanent a plusieurs sortes de marqueurs, vous n'êtes pas contraint de faire le même choix pour chaque sorte.

Mecha cérébrorelié

{2} {U}

Artefact : véhicule

4/3

Vol

À chaque fois que le Mecha cérébrorelié devient piloté pour la première fois à chaque tour, jusqu'à la fin du tour, le Mecha cérébrorelié devient une copie d'une créature non-légitime ciblée qui l'a piloté ce tour-ci, excepté qu'elle est 4/3, que c'est un artefact Véhicule en plus de ses autres types, et qu'elle a le vol.

Pilotage 1

- La deuxième capacité du Mecha cérébrorelié se déclenche au moment où sa capacité de pilotage se résout pour la première fois à chaque tour.
- La capacité déclenchée du Mecha cérébrorelié ne peut cibler qu'une créature qui a été engagée pour payer son coût de pilotage ce tour-ci.
- Si un effet continu qui n'est pas un effet de copie modifie la force, l'endurance ou les types du Mecha cérébrorelié, cet effet continue de s'appliquer à lui après qu'il est devenu une copie.
- Le Mecha cérébrorelié copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), excepté qu'il a aussi les types du

Mecha cérébrorelié et qu'il est 4/3. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si le Mecha cérébrorelié devient une copie d'une créature qui copie autre chose, il devient une copie de ce que cette créature copie.
- Si la créature est un jeton, le Mecha cérébrorelié copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille. Il ne devient pas un jeton.
- Si un joueur pilote le Mecha cérébrorelié avec un permanent non-légendaire qui n'est pas normalement une créature ou un véhicule, le permanent résultant que devient le Mecha cérébrorelié est une créature-artefact 0/0 et est généralement mise dans le cimetière de son propriétaire. C'est parce qu'un effet de copie ne peut pas établir la force et l'endurance d'un permanent si être une créature ne fait pas partie des caractéristiques copiables de ce permanent. L'effet de pilotage est ensuite appliqué après l'effet de copie, et il devient une créature sans force ou endurance définie, alors les deux sont établies à 0.

Mecha mobilisateur

{1} {U}

Artefact : véhicule

3/4

Vol

À chaque fois que le Mecha mobilisateur devient piloté, jusqu'à un autre véhicule ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 3 (*Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.*)

- La deuxième capacité du Mecha mobilisateur se déclenche à chaque fois que sa capacité de pilotage se résout, même si c'est déjà une créature à ce moment-là.
- Cette capacité ne compte pas comme « piloter » un véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule deviendrait piloté.
- Si un effet qui fait qu'un véhicule devient une créature ne spécifie pas sa force et son endurance, il a la même force et endurance qu'il aurait normalement s'il était piloté.

Mettre l'armure

{2} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une cible, créature ou véhicule, devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/5.

Piochez une carte.

- Mettre l'armure remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature ou du véhicule à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient sa force et son endurance autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.

- Si Mettre l'armure fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.

Mille-pattes fléau de chaîne

{2} {B}

Créature-artefact : équipement et insecte

2/2

À chaque fois que le Mille-pattes fléau de chaîne ou que la créature équipée attaque, le permanent attaquant gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Reconfiguration {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

- Si la créature équipée est celle qui attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour, et pas le Mille-pattes fléau de chaîne. C'est vrai même si le Mille-pattes fléau de chaîne n'y est plus attaché au moment où la capacité se résout.

Museleur Dokuchi

{1} {B}

Créature : humain et ninja

2/1

Ninjutsu {1} {B} ({1} {B}, renvoyez dans votre 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 Museleur Dokuchi inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte de créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker, que ce joueur contrôle.

- Vous ne choisissez pas la cible pour la dernière capacité du Museleur Dokuchi avant que vous n'ayez choisi de vous défausser ou non d'une carte. Si vous choisissez de vous défausser d'une carte, une deuxième capacité déclenchée va sur la pile et vous lui choisissez une cible. Les adversaires peuvent répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Naomi, pilier de l'ordre

{3} {W} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

4/4

À chaque fois que Naomi, pilier de l'ordre arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous contrôlez un artefact et un enchantement, créez un jeton de créature 2/2 blanche Samourai avec la vigilance.

- L'artefact et l'enchantement peuvent être le même permanent.

- Si vous ne contrôlez pas à la fois un artefact et un enchantement au moment où Naomi, pilier de l'ordre arrive sur le champ de bataille ou attaque, sa capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas les deux à ce moment-là, la capacité ne fait rien.

Nashi, scion du sage de la lune

{1} {B} {B}

Créature légendaire : rat et ninja

3/2

Ninjutsu {3} {B} (*{3}{B}*, renvoyez dans votre 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 Nashi, scion du sage de la lune inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Jusqu'à fin du tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.

- Vous pouvez lancer un sort de cette manière uniquement en payant la quantité de points de vie appropriée. Vous ne pouvez pas payer son coût normal et vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous lancez un sort ou que vous jouez un terrain de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer normalement une carte de terrain de cette manière si vous avez déjà joué un terrain ce tour-ci.
- Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana de cette manière, le seul choix légal pour X est 0.

Ninja à la paume mordante

{2} {B}

Créature : humain et ninja

3/3

Ninjutsu {2} {B}

Le Ninja à la paume mordante arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « menace » sur lui.

À chaque fois que le Ninja à la paume mordante inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lui retirer un marqueur « menace ». Quand vous faites ainsi, ce joueur révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

- Si vous choisissez de retirer un marqueur « menace » du Ninja à la paume mordante au moment où sa capacité déclenchée se résout, une deuxième capacité déclenchée va sur la pile, et les joueurs peuvent y répondre par des sorts et des capacités. Quand cette deuxième capacité se résout, le joueur révèle sa main.

Norika Yamazaki, la poétesse

{2}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/2

Vigilance

À chaque fois qu'un samouraï ou un guerrier que vous contrôlez attaque seul, vous pouvez lancer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière ce tour-ci.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée de Norika Yamazaki ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps normales et payer tous les coûts pour la carte d'enchantement que vous lancez de cette manière.

Ombre aux mille visages

{U}

Créature : humain et ninja

1/1

Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{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.)

Vol

Quand l'Ombre aux mille visages arrive sur le champ de bataille depuis votre main, si elle attaque, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature attaquante ciblée. Le jeton arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant.

- Vous choisissez quel adversaire ou planeswalker adverse le jeton attaque au moment où vous le mettez sur le champ de bataille. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur ou planeswalker que celui que l'Ombre aux mille visages attaque. (N'oubliez pas que les règles du ninjutsu spécifient qu'une créature qui arrive sur le champ de bataille attaquante à cause d'une capacité de ninjutsu attaque le même joueur ou planeswalker que la créature non-bloquée qui revient.)
- Même si le jeton 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).
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature ait des marqueurs sur elle, que des auras et/ou des équipements lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Notamment, il ne copie pas les effets qui pourraient avoir transformé un permanent non-créature en créature. Si le jeton n'est pas une créature au moment où il arrive sur le champ de bataille, il n'attaque pas.
- Si la créature copiée avait {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copiait autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature copiait.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé par l'Ombre aux mille visages copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille.

- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
-

Parachèvement de Tamiyo

{3}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : artefact, créature ou planeswalker

Quand le Parachèvement de Tamiyo arrive sur le champ de bataille, engagez le permanent enchanté. Si c'est un équipement, détachez-le.

Le permanent enchanté perd toutes ses capacités et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

- Une créature-équipement qui perd sa capacité de reconfiguration ne peut pas être attachée à une créature par un effet.
 - Un équipement attaché avec la reconfiguration qui perd sa capacité de reconfiguration ne redevient pas une créature avant qu'il ne devienne détaché, et il ne deviendra pas détaché avant que la capacité déclenchée du Parachèvement de Tamiyo ne se résolve. Si cette capacité est contrecarrée, l'équipement reste attaché à la créature équipée.
 - Un planeswalker avec le Parachèvement de Tamiyo qui lui est attaché peut quand même être attaqué et continue de perdre des marqueurs « loyauté » si des blessures lui sont infligées.
-

Pisteur annelé

{1}{G}

Créature : serpent et ninja

2/1

Ninjutsu {1}{G} (*{1}{G}*, 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 Pisteur annelé inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez qui n'a pas de marqueur +1/+1 sur elle.

- La cible de la capacité déclenchée du Pisteur annelé devient une cible illégale si un marqueur +1/+1 est placé sur elle avant que la capacité déclenchée ne se résolve.
 - ERRATA : Dans la version imprimée française, le mot « ciblée » manque par erreur dans la phrase « mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée ». La carte est présentée ici dans sa version corrigée.
-

Prototype de collet lunaire

{U}

Artefact

{T}, engagez un artefact dégagé ou une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}.

Transfert—{4}{U}, défaussez-vous du Prototype de collet lunaire : Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de ce permanent choisit s'il va au-dessus ou au-dessous. Les autres joueurs savent ce qu'il choisit. Dans certains cas inhabituels, y compris les créatures assimilées ou mutantes, un permanent peut consister en plusieurs cartes. Dans ces cas, le propriétaire du permanent met toutes les cartes au-dessus ou toutes les cartes au-dessous de la bibliothèque. Il choisit l'ordre relatif des cartes, et les autres joueurs ne connaissent pas cet ordre.

Quand nous étions enfants

{3}{W}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un artefact et un enchantement, ces créatures acquièrent aussi le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- « Ces créatures » fait référence aux créatures ciblées, pas à l'artefact et à l'enchantement.
- L'artefact et l'enchantement peuvent être le même permanent.
- Le fait de contrôler un artefact et un enchantement est vérifié au moment où Quand nous étions enfants se résout.

Raiyuu, tranchant de la tempête

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/3

Initiative

À chaque fois qu'un samouraï ou un guerrier que vous contrôlez attaque seul, dégagez-le. Si c'est la première phase de combat du tour, elle est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée de Raiyuu ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
 - Notamment, la capacité déclenchée ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
-

Réacteur de brandedragon

{1} {R}

Artefact

À chaque fois que le Réacteur de brandedragon ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « charge » sur le Réacteur de brandedragon.

{4}, sacrifiez le Réacteur de brandedragon : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » sur lui à un joueur ciblé et autant de blessures à jusqu'à une créature ciblée.

- Cibler une créature est optionnel, mais vous devez choisir au moins un joueur ciblé pour activer la dernière capacité du Réacteur de brandedragon.
- Si vous ciblez à la fois un joueur et une créature au moment où vous activez la capacité, et qu'une des cibles est illégale au moment où la capacité se résout, le Réacteur de brandedragon inflige des blessures à la cible légale restante. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas.

Reliquaire en bord de route

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Reliquaire en bord de route :

Piochez une carte si vous contrôlez un artefact. Piochez une carte si vous contrôlez un enchantement.

- Si vous contrôlez à la fois un artefact et un enchantement, vous piochez deux cartes. Si un permanent unique est à la fois un artefact et un enchantement, cela compte comme contrôler les deux.

Renaissance du kami-dragon

{2} {G}

Enchantement : saga

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

I, II — Vous gagnez 2 points de vie. Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez l'une d'elles face cachée avec un marqueur « éclosion » sur elle, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

III— Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

////

Œuf du kami-dragon

Créature-enchantement : œuf

0/1

À chaque fois que l'Œuf du kami-dragon ou un dragon que vous contrôlez meurt, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes que vous possédez en exil avec des marqueurs « éclosion » sur elles sans payer son coût de mana.

- Vous pouvez regarder les cartes que vous exilez avec les deux premières capacités de chapitres de la Renaissance du kami-dragon, et vous pouvez continuer de le faire après qu'elle a quitté le champ de bataille.
- Si l'Œuf du kami-dragon et au moins un dragon que vous contrôlez meurent en même temps, la capacité de l'Œuf du kami-dragon se déclenche une fois pour chacun d'eux. Chaque fois qu'une de ces capacités se résout, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes que vous possédez en exil qui ont des marqueurs « éclosion » sur elles.

Restauration d'Eiganjo

{2}{W}

Enchantement : saga

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

I — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II — Vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière, engagée, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

III — Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

///

Architecte de la restauration

Créature-enchantement : renard et moine

3/4

Vigilance

À chaque fois que l'Architecte de la restauration attaque ou bloque, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

- Si vous choisissez de vous défausser d'une carte au moment où la deuxième capacité de chapitre de la Restauration d'Eiganjo se résout, une deuxième capacité déclenchée va sur la pile et vous choisissez une cible pour elle. Notamment, cela signifie que vous pouvez cibler la carte dont vous vous êtes défaussé si c'est une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

Risona, commandante Asari

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï

3/3

Célérité

À chaque fois que Risona, commandante Asari inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'a pas de marqueur « indestructible » sur elle, mettez un marqueur « indestructible » sur elle.

À chaque fois que des blessures de combat vous sont infligées, retirez un marqueur « indestructible » de Risona.

- Retirer le marqueur « indestructible » de Risona peut la faire mourir si elle a subi des blessures mortelles, généralement parce qu'elle a bloqué pendant le même combat que celui où vous avez subi des blessures.

Robot-éboueur incontrôlé

{3}

Créature-artefact : construction

0/4

Piétinement

Le Robot-éboueur incontrôlé gagne +1/+0 pour chaque carte d'artefact et/ou d'enchantement dans votre cimetière.

- Une carte dans votre cimetière qui est à la fois un artefact et un enchantement n'est compté qu'une seule fois.

Sagesse de l'historien

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

Quand la Sagesse de l'historien arrive sur le champ de bataille, si le permanent enchanté est une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille, piochez une carte.

Tant que le permanent enchanté est une créature, il gagne +2/+1.

- La Sagesse de l'historien a une clause d'intervention « si » dans sa capacité déclenchée. Cela signifie que vous piochez une carte uniquement si le permanent enchanté est une créature avec la force la plus élevée à la fois au moment où la capacité se déclenche et au moment où elle se résout.
- Si la créature enchantée quitte le champ de bataille en réponse à la capacité déclenchée mais que l'aura est encore sur le champ de bataille, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. Dans ce cas, la dernière fois qu'elle était sur le champ de bataille, elle n'enchantait pas un permanent, et son contrôleur ne pioche pas de carte.

Satoru Umezawa

{1} {U} {B}

Créature légendaire : humain et ninja

2/4

À chaque fois que vous activez une capacité de ninjutsu, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

Chaque carte de créature de votre main a ninjutsu

{2} {U} {B}.

- La capacité déclenchée de Satoru Umezawa se déclenche à chaque fois que vous activez une capacité de ninjutsu, et elle se résout avant que cette capacité ne se résolve. La carte avec le ninjutsu est quand même

dans votre main pendant que vous résolvez la capacité et elle doit rester révélée jusqu'à ce que la capacité de ninjutsu se résolve ou qu'elle soit autrement retirée de la pile.

- Une fois que vous activez une capacité de ninjutsu, aucun joueur ne peut affecter cette capacité en retirant Satoru Umezawa du champ de bataille. Même si Satoru quitte le champ de bataille avant qu'elle ne se résolve, vous pouvez quand même mettre la créature sur le champ de bataille, engagée et attaquante.

Satsuki, la sagesse vivante

{G} {W}

Créature légendaire : humain et druide

1/3

{T} : Mettez un marqueur « sagesse » sur chaque saga que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand Satsuki, la sagesse vivante meurt, choisissez jusqu'à l'un —

- Renvoyez une saga ciblée ou une créature-enchantement ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
 - Renvoyez une carte de saga ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- Mettre un marqueur « sagesse » sur une saga déclenche généralement la capacité de chapitre suivante. Cependant, si elle a déjà sur elle un nombre de marqueurs « sagesse » égal à la valeur de son dernier chapitre, aucune capacité ne se déclenche. En particulier, cela ne provoque pas un nouveau déclenchement de la dernière capacité de chapitre.

Singularité explosive

{8} {R} {R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature engagée de cette manière.

La Singularité explosive inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

- Le coût supplémentaire de la Singularité explosive ne peut pas réduire son coût à moins de {R} {R}. Cependant, vous pouvez engager importe quel nombre de créatures dégagées, même si elles ne réduisent pas plus le coût.

Soudeur de ferraille

{2} {R}

Créature : goblin et artificier

3/3

{T}, sacrifiez un artefact avec une valeur de mana de X : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure à X. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La valeur de mana de la carte ciblée doit être inférieure à X. Une carte avec une valeur de mana égale à X n'est pas une cible légale pour la capacité du Soudeur de ferraille.
-

Svelte-patte, voix de l'Impératrice

{1}{W}

Créature légendaire : renard et conseiller

2/2

À chaque fois qu'une aura arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous l'avez lancée, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aura avec une valeur de mana inférieure ou égale à cette aura et avec un nom différent de chaque aura que vous contrôlez, mettre cette carte sur le champ de bataille attachée à Svelte-patte, voix de l'Impératrice, puis mélanger.

- Si la carte d'aura que vous trouvez ne peut pas être attachée à Svelte-patte pour une raison quelconque, elle reste dans votre bibliothèque et n'arrive pas sur le champ de bataille.
-

Takenuma, marais abandonné

Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {B}.

Transfert — {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

- La carte de créature ou de planeswalker que vous renvoyez dans votre main n'est pas choisie avant que vous ayez meulé trois cartes. Vous pouvez choisir une carte de créature ou de planeswalker parmi toutes les cartes de votre cimetière, y compris les cartes meulées.
-

Tameshi, architecte de réalité

{2}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

2/3

À chaque fois qu'au moins un permanent non-créature est renvoyé en main, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{X}{W}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de Tameshi ne se déclenche qu'à chaque fois qu'au moins un permanent non-créature revient en main depuis le champ de bataille. Les cartes de permanent non-créature qui reviennent en main depuis d'autres zones ne provoquent pas le déclenchement de cette capacité.

Tezzeret, traître de la chair

{2} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

4

La première capacité activée d'un artefact que vous activez à chaque tour coûte {2} de moins à activer.

+1: Piochez deux cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

-2: Un artefact ciblé devient une créature-artefact. Si ce n'est pas un véhicule, il a une force et une endurance de base de 4/4.

-6: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez devient engagé, piochez une carte. »

- La première capacité de Tezzeret, traître de la chair réduit le coût de la première capacité activée d'un artefact que vous commencez à activer à chaque tour. La deuxième capacité (et les éventuelles capacités suivantes) d'un artefact que vous activez ce tour-là ne coûte pas {2} de moins à activer, même si la première capacité que vous avez activée n'a pas coûté de mana au départ. Notamment, ceci n'exclut pas les capacités de mana.
- Si vous commencez à activer une capacité qui coûte du mana avant d'activer les capacités de mana dont vous avez besoin pour la payer, cette capacité est celle qui obtient la réduction de Tezzeret. Le coût total de cette capacité devient verrouillé, et ensuite vous pouvez activer des capacités de mana pour la payer.
- Si vous activez la deuxième capacité de loyauté de Tezzeret en ciblant un véhicule, il a sa force et son endurance imprimées.
- Si la deuxième capacité de loyauté de Tezzeret fait qu'un véhicule devient une créature-artefact, cela ne compte pas comme « piloter » ce véhicule pour toute capacité qui se déclencherait quand un véhicule devient piloté.

Tisseuse d'harmonie

{1} {G}

Créature-enchantement : serpent et druide

2/2

Les autres créatures-enchantements que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{G}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez d'une source enchantement.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

- Les capacités activées et déclenchées des sources enchantement incluent les capacités des cartes d'enchantement qui peuvent être activées ou déclenchées depuis d'autres zones, comme les capacités de transfert.
-

Toucher le royaume des esprits

{2}{W}

Enchantement

Quand Toucher le royaume des esprits arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un artefact ciblé ou une créature ciblée jusqu'à ce que Toucher le royaume des esprits quitte le champ de bataille.

Transfert — {1}{W}, défaussez-vous de Toucher le royaume des esprits : Exilez une cible, artefact ou créature. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si une carte recto-verso est exilée et renvoyée sur le champ de bataille par Toucher le royaume des esprits ou sa capacité de transfert, cette carte est renvoyée sur le champ de bataille recto visible.
- Si Toucher le royaume des esprits quitte le champ de bataille avant que sa première capacité 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.

Translation d'âme

{1}{B}{B}

Rituel

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

- Exilez une cible, créature ou planeswalker.
- Renvoyez une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- L'artefact et l'enchantement peuvent être le même permanent.
- Une fois que vous avez lancé la Translation d'âme et que vous avez choisi les deux modes, peu importe que qui arrive à l'artefact ou à l'enchantement que vous contrôlez en réponse. La Translation d'âme aura quand même les deux modes choisis.

Trempé dans la solitude

{1}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité de Trempé dans la solitude ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez une carte de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER KAMIGAWA : LA DYNASTIE NÉON

Acolyte ascendant

{4} {G}

Créature : humain et moine

1/1

L'Acolyte ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque marqueur +1/+1 parmi les autres créatures que vous contrôlez.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Acolyte ascendant.

- Si l'Acolyte ascendant arrive sur le champ de bataille en même temps que d'autres créatures, il ne compte pas les marqueurs avec lesquels ces autres créatures arrivent sur le champ de bataille.

Aide des esprits de fumée

{X} {R}

Rituel

Ciblez jusqu'à X créatures. Pour chacune d'elles, créez un jeton d'enchantement rouge Aura appelé Bénédiction de fumée attaché à cette créature. Ces jetons ont enchanter : créature et « Quand la créature enchantée meurt, elle inflige 1 blessure à son contrôleur et vous créez un jeton Trésor. »

- Si une Bénédiction de fumée qui serait créée par une Aide des esprits de fumée ne peut pas être attachée à cette créature pour une raison quelconque, le jeton n'est pas créé.

Beuglebatteur

{2} {W}

Créature : esprit

2/1

Vol

Dégagez tous les créatures que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

- D'autres effets peuvent empêcher une créature de se dégager pendant une étape de dégagement. Cependant, vous devez regarder attentivement, car bon nombre d'effets indiquent que la créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur, et la capacité de cette carte s'applique pendant les étapes de dégagement des autres joueurs. Si une carte dit ceci, alors le Beuglebatteur peut la dégager.

- Toutes vos créatures se dégagent pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas en dégager certains.

Collision de royaumes

{6} {R}

Rituel

Chaque joueur mélange toutes les créatures qu'il possède dans sa bibliothèque. Chaque joueur qui a mélangé une créature non-jeton dans sa bibliothèque de cette manière révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, puis met cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Toutes les créatures sont mélangées dans les bibliothèques de leurs propriétaires en même temps. Puis tous les joueurs qui ont mélangé des créatures non-jeton dans leur bibliothèque de cette manière révèlent des cartes. Puis toutes les cartes de créature révélées de cette manière arrivent sur le champ de bataille en même temps. Puis toutes les autres cartes sont mises au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires. Les capacités qui se sont déclenchées pendant ce processus sont ensuite mises sur la pile, en commençant par celles contrôlées par le joueur actif dans un ordre du choix de ce joueur, puis en continuant avec les capacités de chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le dernier joueur qui met ses capacités sur la pile sera le premier joueur dont les capacités se résoudreont. Un joueur qui ne contrôle pas de créature ou qui contrôle uniquement des jetons de créature mélange quand même sa bibliothèque.
- Chaque joueur révèle et met sur le champ de bataille une carte de créature ou moins. Il ne révèle pas une carte pour chaque créature non-jeton qu'il mélange dans sa bibliothèque ; c'est uniquement une carte de créature au maximum.

Concorde avec les kami

{3} {G}

Enchantement

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

- Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée avec un marqueur sur elle.
 - Piochez une carte si vous contrôlez une créature enchantée.
 - Créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit si vous contrôlez une créature équipée.
- Vous ne pouvez pas choisir le premier mode à moins que vous ayez une cible légale pour lui. Vous pouvez choisir les deuxième et troisième mode même si vous n'avez pas de créature enchantée ou équipée au moment où cette capacité se déclenche.
 - Si vous choisissez le premier mode et que la créature ciblée devient une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, même si vous avez choisi d'autres modes.
-

Escouade de combat akki

{5} {R}

Créature : goblin et samouraï

6/6

À chaque fois qu'au moins une créature modifiée que vous contrôlez attaque, dégagez toutes les créatures modifiées que vous contrôlez. Cette phase de combat est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Notamment, la capacité déclenchée de l'Escouade de combat akki ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
-

Goshintai de la Source de vie

{3} {G}

Créature-enchantement légendaire : reliquaire

3/4

{W} {U} {B} {R} {G}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

À chaque fois que le Goshintai de la Source de vie ou qu'un autre reliquaire non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature-enchantement 1/1 incolore Reliquaire.

- Si une copie jeton du Goshintai de la Source de vie arrive sur le champ de bataille, elle provoque le déclenchement de sa propre capacité déclenchée.
-

Inspecteur aérien

{2} {W}

Artefact : véhicule

3/4

Vol

À chaque fois que l'Inspecteur aérien attaque, si le joueur défenseur contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Pilotage 2

- La capacité déclenchée de l'Inspecteur aérien a une clause d'intervention « si ». Cela signifie que (1) la capacité ne se déclenche pas à moins que le joueur défenseur ne contrôle plus de terrains que vous et que (2) la capacité ne fait rien si vous contrôlez au moins autant de terrains que le joueur défenseur au moment où elle se résout.
-

Kaima, le calme fracturé
{2} {R} {G}
Créature légendaire : esprit
3/3

Au début de votre étape de fin, incitez chaque créature que vos adversaires contrôlent qui est enchantée par une aura que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur Kaima, le calme fracturé pour chaque créature incitée de cette manière. *(Jusqu'à votre prochain tour, les créatures incitées attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- La série de créatures qui sont incitées par cette capacité est verrouillée quand elle se résout. Une créature qui devient enchantée plus tard ou une aura qui est retirée d'une créature plus tard ne change pas qu'elle soit incitée ou non.

Kami de la célébration
{4} {R}
Créature : esprit
3/3

À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour jouer une carte de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre propre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Mecha imposteur
{1} {U}
Artefact : véhicule
3/1

Vous pouvez faire que le Mecha imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté que c'est un artefact Véhicule avec pilotage 3 et qu'il perd tous ses autres types de carte.
Pilotage 3

- Le Mecha imposteur ne copie pas les sous-types associés à un type de carte qu'il a perdu. Par exemple, si le Mecha imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un jeton 1/1 Humain et Soldat, ce n'est ni un humain, ni un soldat. Il ne gagne pas ces sous-types s'il est piloté plus tard.
- Si le Mecha imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qui était aussi un planeswalker, il perd à la fois les types de carte de planeswalker et de créature. Son contrôleur peut activer

les capacités de loyauté qu'il a maintenant normalement, mais il ne peut notamment pas être attaqué et il ne perd pas de marqueurs « loyauté » quand il subit des blessures.

Myojin de la Puissance imposante

{5}{G}{G}{G}

Créature légendaire : esprit

8/8

Le Myojin de la Puissance imposante arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « indestructible » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.

Retirez un marqueur « indestructible » du Myojin de la Puissance imposante : Répartissez huit marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez comment distribuer les marqueurs au moment où vous activez la dernière capacité du Myojin de la Puissance imposante. Chaque cible doit gagner au moins un marqueur. Notamment, vous ne pouvez pas choisir plus de huit cibles juste pour donner le piétinement à plus de créatures.
-

Myojin des Rêves cryptiques

{5}{U}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

3/3

Le Myojin des Rêves cryptiques arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « indestructible » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.

Retirez un marqueur « indestructible » du Myojin des Rêves cryptiques : Copiez trois fois un sort de permanent ciblé que vous contrôlez. (*Les copies deviennent des jetons.*)

- Si vous copiez un sort de permanent qui a des cibles, comme un sort d'aura, ces cibles demeurent inchangées.
-

Rajeunisseur rampant

{3}{G}

Créature : plante et hydre

0/0

Le Rajeunisseur rampant arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Rajeunisseur rampant meurt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant la force du Rajeunisseur rampant, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Utilisez la force du Rajeunisseur rampant au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X pour sa dernière capacité.
-

Reconfiguration expéditive

{W}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature ou véhicule

Le permanent enchanté est un artefact Véhicule avec pilotage 5 et il perd tous ses autres types de carte. *(Ce n'est pas une créature à moins qu'il soit piloté.)*

- Le permanent garde toutes ses capacités. Notamment, si la Reconfiguration expéditive enchante un véhicule, ce véhicule acquiert pilotage 5 en plus des capacités de pilotage qu'il avait déjà.
- Si le permanent enchanté attaquait ou bloquait (ou était attaqué si c'est un planeswalker) quand la Reconfiguration expéditive lui devient attachée, ce permanent est retiré du combat.
- Si la Reconfiguration expéditive devient attachée à une créature qui est aussi un planeswalker, ce permanent perd son type de planeswalker. Son contrôleur peut quand même activer ses capacités de loyauté normalement, mais il ne peut pas être attaqué et les blessures qui lui sont infligées ne retirent pas de marqueurs « loyauté ».
- Si la Reconfiguration expéditive devient attachée à une créature qui est aussi un équipement, ce permanent devient un véhicule et garde le sous-type équipement et les capacités associées. Il peut quand même être équipé sur des créatures en utilisant une capacité d'équipement ou une capacité de reconfiguration. S'il est piloté pendant qu'il est attaché à une créature, il devient détaché de cette créature.

Transplanteur tanuki

{3}{G}

Créature-artefact : équipement et chien

2/4

À chaque fois que le Transplanteur tanuki ou la créature équipée attaque, ajoutez une quantité de {G} égale à sa force. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Reconfiguration {3} ({3} : *Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.*)

- Si le Transplanteur tanuki attaque, utilisez sa force pour déterminer combien de {G} ajouter. Si la créature équipée attaque, utilisez sa force. Dans les deux cas, utilisez la force au moment où la capacité déclenchée se résout. Aussi dans les deux cas, Si la créature n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de {G} ajouter.