

Notes de publication Les rues de la Nouvelle-Capenna

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 25 mars 2022

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 *Les rues de la Nouvelle-Capenna* portant le code d'extension SNC sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront 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*, *Kamigawa : la dynastie Néon* et *Les rues de la Nouvelle-Capenna*.

Les cartes *Commander Les rues de la Nouvelle-Capenna* avec le code d'extension NCC et numérotées 1-93 (et leurs versions alternatives numérotées 94-185) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension NCC et numérotées 191 et plus sont des réimpressions légales pour jouer dans tous les formats où 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.

Nouvelles actions mot-clé : **conniver** et **conniver X**

La faction des Obscura trompe et manipule pour parvenir au pouvoir. Ceci est représenté par l'action mot-clé **conniver**, qui vous aide à comploter pour l'avenir. Certains sorts et certaines capacités instruisent une créature de

conniver. Pour ce faire, son contrôleur pioche une carte et se défausse d'une carte. S'il s'est défaussé d'une carte non-terrain de cette manière, il met un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Inspecteur d'écho

{3}{U}

Créature : oiseau et gredin

2/3

Vol

Quand l'Inspecteur d'écho arrive sur le champ de bataille, il connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Raffine, voyante rusée

{W}{U}{B}

Créature légendaire : sphinx et démon

1/4

Vol, parade {1}

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée connive X, X étant le nombre de créatures attaquantes. (*Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière.*)

Notes générales sur conniver :

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'action jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Si vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur rien. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive » se déclenchent.
- Conniver X est une variante de conniver. Si une créature connive X, son contrôleur pioche X cartes, se défausse de X cartes, puis met sur le permanent qui connive un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes non-terrain défaussées de cette manière.

Nouvelle capacité mot-clé : victime

Pour les Maestros, les victimes ne sont qu'un coût des affaires. Pour un joueur de *Magic*, la victime est le coût permettant de lancer certains sorts. Les sorts avec un coût de victime permettent à leur contrôleur de sacrifier une créature en tant que coût supplémentaire de lancement du sort. S'il le fait, ce sort est copié.

Petite discussion

{1}{U}

Éphémère

Victime 1 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.*)

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

- « Victime N » signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à N » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de victime a été payé pour lui, copiez-le. Si ce sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. »
- Vous ne pouvez sacrifier qu'une seule créature pour payer un coût de victime de sort, et vous ne copiez le sort qu'une seule fois.
- Si vous payez le coût de victime d'un sort, la copie se résout avant le sort original.
- La copie du sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Nouvelle capacité mot-clé : blitz

La faction des Riveteurs agit rapidement et efficacement. Elle est associée à la capacité mot-clé de blitz. Les cartes de créature avec un coût de blitz peuvent être lancées pour ce coût à la place de leur coût de mana. Si c'est le cas, elles ont la célérité et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte », et elles sont sacrifiées au début de la prochaine étape de fin.

Patrouille du chaos

{1}{R}

Créature : diable et guerrier

1/2

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

À chaque fois que la Patrouille du chaos attaque, une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Blitz {1}{R} (*Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

- Si vous choisissez de payer le coût de blitz à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut lui répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de blitz uniquement si vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si vous payez le coût de blitz pour lancer un sort de créature, ce permanent est sacrifié uniquement s'il est encore sur le champ de bataille quand cette capacité déclenchée se résout. Si il meurt ou qu'il va dans une autre zone avant ça, il reste là où il se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec le blitz à moins qu'une autre capacité ne vous dise de le faire.

- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou devient une copie d'une créature dont le coût de blitz a été payé, la copie n'a pas la célérité, n'est pas sacrifiée, et son contrôleur ne pioche pas de carte quand elle meurt.
- La capacité déclenchée qui permet à son contrôleur de piocher une carte se déclenche quand elle meurt pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous la sacrifiez pendant l'étape de fin.

Nouveau mot de capacité : alliance

La faction des Cabaretti tire profit de ses contacts avec le nouveau mot de capacité d'alliance. L'alliance n'a pas de signification de règle spécifique, mais le terme apparaît toujours avant des capacités qui ont la même condition de déclenchement : « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ... »

Mondaine accompagnée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

2/1

Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Mondaine accompagnée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Nouvelle mécanique de jeu : les marqueurs « bouclier »

Les Courtiers peuvent offrir une protection contre toutes sortes de dangers et sont associés aux marqueurs « bouclier ». Si un permanent avec un marqueur « bouclier » sur lui devait subir des blessures ou être détruit suite à un effet, un marqueur « bouclier » est retiré à la place.

Faveur de sûreté

{W}

Éphémère

Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée.

(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

Regard 1.

Marteleur rhox

{5}{G}

Créature : rhinocéros et soldat

6/3

Le Marteleur rhox arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « bouclier » sur lui. *(S'il devait subir des blessures ou être détruit, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

Le Marteleur rhox a le piétinement tant qu'il a au moins un marqueur « bouclier » sur lui.

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » de cette manière n'est pas la même chose que régénérer une créature.

- Si un permanent qui devait subir des blessures à plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.
- Une ancienne carte, l'Accord d'atténuation, était imprimée avec une capacité qui met des marqueurs « bouclier » sur un permanent. Cette carte reçoit un errata pour utiliser des marqueurs « atténuation » à la place et éviter d'introduire une nouvelle fonctionnalité pour cette ancienne carte.

Retour de capacité mot-clé : cachette

Un cycle d'enchantelements rares de l'extension *Les rues de la Nouvelle-Capenna* a cachette 5. La cachette a été présentée dans *Magic* sur un cycle de terrains populaires de l'extension *Lorwyn* (2007). Pour son retour, certains détails de fonctionnement de la mécanique ont été mis à jour pour l'adapter aux standards actuels d'écriture et de conception. Voici une carte avec la cachette dans la nouvelle extension :

Altération de cimetière

{2} {B}

Enchantement

Cachette 5 (*Quand cet enchantement arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

Au début de votre entretien, vous pouvez meuler trois cartes. Puis, s'il y a au moins vingt cartes dans votre cimetière, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- « Cachette N » signifie « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, regardez les N 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. La carte exilée acquiert "N'importe quel joueur qui a contrôlé le permanent qui a exilé cette carte peut regarder cette carte dans la zone d'exil." »
- Précédemment, les permanents avec la cachette arrivaient sur le champ de bataille engagés. Cette capacité a été supprimée de la définition de la cachette. Les cartes anciennes ont reçu des errata pour avoir un paragraphe qui dit « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille engagé », et elles ont désormais cachette 4.
- La cachette vous fait maintenant mettre le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire au lieu de l'ordre de votre choix.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE LES RUES DE LA NOUVELLE-CAPENNA

Adeptes des Maestros

{2} {B}

Créature : humain et citoyen

3/1

{4} {U/R}, exiler l'Adeptes des Maestros depuis votre cimetière : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Exiler l'Adeptes des Maestros depuis votre cimetière fait partie du paiement du coût de sa capacité. Cela signifie qu'aucun joueur ne peut répondre à la capacité en la retirant de votre cimetière avant que vous ne puissiez payer le coût.

Adjudicateurs de Spara

{2} {G} {W} {U}

Créature : chat et citoyen

4/4

Quand les Adjudicateurs de Spara arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut ni attaquer ni bloquer jusqu'à votre prochain tour.

{2}, exiler les Adjudicateurs de Spara depuis votre main : Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U} » jusqu'à ce que les Adjudicateurs de Spara soient lancés depuis l'exil. Vous pouvez lancer les Adjudicateurs de Spara tant qu'ils restent exilés.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana que les Adjudicateurs de Spara accordent au terrain en lançant les Adjudicateurs de Spara depuis l'exil.
- Si les Adjudicateurs de Spara sont retirés de l'exil sans être lancés, le terrain continue d'avoir cette capacité.

Âme de l'émancipation

{4} {G} {W} {U}

Créature : avatar

5/7

Quand l'Âme de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à trois autres permanents non-terrain ciblés. Pour chacun de ces permanents, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

- Si un permanent n'est plus une cible légale au moment où la capacité déclenchée de l'Âme de l'émancipation se résout, le contrôleur de cette cible ne crée pas un ange pour ce permanent.
 - Si un permanent est encore une cible légale au moment où la capacité déclenchée de l'Âme de l'émancipation se résout mais qu'il n'est pas détruit (par exemple parce qu'il avait un marqueur « bouclier » sur lui), son contrôleur crée un jeton Ange pour ce permanent.
-

Ange de métropole

{2}{W}{U}

Créature : ange et soldat

3/1

Vol

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature avec des marqueurs sur elle, piochez une carte.

- La dernière capacité de l'Ange de métropole se déclenche à chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature qui a au moins un marqueur sur elle. Vous piochez exactement une carte au moment où elle se résout, quel que soit le nombre de créatures attaquant qui avaient des marqueurs sur elles.

Ange de la souffrance

{3}{B}{B}

Créature : cauchemar et ange

5/3

Vol

Si des blessures devaient vous être infligées, prévenez ces blessures et meulez deux fois autant de cartes.

- Si vous devez meuler plus de cartes que vous n'en avez dans votre bibliothèque, vous meulez toutes les cartes de votre bibliothèque.
- Les blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues même si vous ne pouvez pas meuler deux fois autant de cartes.
- Si les blessures ne peuvent pas être prévenues pour une raison quelconque, vous meulez quand même deux fois autant de cartes.

Arbitre omniscient

{4}{U}{U}

Créature : avatar

5/4

Vol

À chaque fois que l'Arbitre omniscient arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez deux cartes, puis défaissez-vous d'une carte.

À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-0 jusqu'à votre prochain tour, X étant le nombre de cartes avec des valeurs de mana différentes parmi les cartes de votre cimetière.

- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Arrêter les frais

{4} {U} {U}

Rituel

Victime 2 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.*)

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité inférieure.

- Si vous lancez Arrêter les frais et que vous le copiez en ciblant le même joueur, ce joueur meule la moitié de sa bibliothèque, puis la moitié de ce qui reste de sa bibliothèque après ça. Il ne meule pas l'intégralité de sa bibliothèque.

Ascendance des Courtiers

{G} {W} {U}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

- Un permanent qui est d'une manière quelconque à la fois une créature et un planeswalker au moment où la capacité de l'Ascendance des Courtiers se résout gagne à la fois un marqueur +1/+1 et un marqueur « loyauté ».

Ascendance des Maestros

{U} {B} {R}

Enchantement

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière en sacrifiant une créature en plus de payer ses autres coûts. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Si vous lancez un sort d'aventure depuis votre cimetière de cette manière, il est exilé au moment où il se résout par l'effet de remplacement créé par les règles d'aventure et vous pouvez lancer la carte de créature depuis l'exil plus tard.
-

Ascendance des Obscura

{W}{U}{B}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort, si sa valeur de mana est égale à 1 plus le nombre de marqueurs « âme » sur l'Ascendance des Obscura, mettez un marqueur « âme » sur l'Ascendance des Obscura, puis créez un jeton de créature 2/2 blanche Esprit avec le vol. Tant qu'il y a au moins cinq marqueurs « âme » sur l'Ascendance des Obscura, les esprits que vous contrôlez gagnent +3/+3.

- S'il n'y a pas de marqueur « âme » sur l'Ascendance des Obscura, sa capacité se déclenche si vous lancez un sort avec une valeur de mana de 1. S'il y a un seul marqueur, sa capacité se déclenche si vous lancez un sort avec une valeur de mana de 2, et ainsi de suite.
- La capacité déclenchée de l'Ascendance des Obscura a une clause d'intervention « si ». Cela signifie qu'elle vérifie le nombre de marqueurs à la fois quand la capacité se déclenche et quand elle se résout. Notamment, cela signifie que lancer deux éphémères à la suite avec une valeur de mana de 1 ne fera jamais créer par un joueur deux jetons ou mettre deux marqueurs sur l'Ascendance des Obscura.

Ascendance des Riveteurs

{B}{R}{G}

Enchantement

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure depuis votre cimetière. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » fait référence au renvoi d'une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière en utilisant la capacité déclenchée. Tant que vous n'avez pas encore choisi de le faire ce tour-ci, toutes les occurrences de sacrifice de créature provoquent le déclenchement de la capacité de l'Ascendance des Riveteurs.
- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » fait uniquement référence à la capacité à laquelle cette mention est liée, pas aux autres occurrences de la même capacité. En d'autres mots, si vous contrôlez plusieurs exemplaires de l'Ascendance des Riveteurs, vous pourrez faire ceci une fois pour chacune d'elles.
- Une fois que vous avez choisi de renvoyer une créature sur le champ de bataille, les autres occurrences de sacrifice de créature pendant le même tour ne provoqueront pas le déclenchement de la capacité.
- Si plusieurs occurrences de la capacité sont sur la pile, vous pourrez renvoyer une créature sur le champ de bataille uniquement pour une de ces occurrences. Une fois que vous le faites, les autres occurrences n'ont aucun effet au moment où elles se résolvent.

Assaut structurel

{3}{R}{R}

Rituel

Détruisez tous les artefacts, puis l'Assaut structurel inflige à chaque créature un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts qui ont été mis dans des cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci.

- L'Assaut structurel compte le nombre d'artefacts qui ont été mis dans les cimetières depuis le champ de bataille ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement parce qu'ils ont été détruits par l'Assaut structurel.
- Si un joueur contrôle une créature-artefact avec un marqueur « bouclier » sur elle au moment où l'Assaut structurel détruit tous les artefacts, un marqueur « bouclier » est retiré avant que l'Assaut structurel n'inflige des blessures à chaque créature. À moins que cette créature-artefact n'ait un autre marqueur « bouclier » sur elle, les blessures ne sont pas prévenues.

Bagarreurs de salon

{3}{W}{W}

Créature : humain et guerrier

3/5

À chaque fois que les Bagarreurs de salon attaquent, les Bagarreurs de salon et jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquièrent, selon votre choix, l'initiative ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne faites le choix de l'initiative ou du lien de vie qu'une seule fois, au moment où la capacité déclenchée des Bagarreurs de salon se résout. Les deux créatures acquièrent la capacité choisie.

Bandits masqués

{3}{B}{R}{G}

Créature : raton-laveur et gremlin

5/5

Vigilance

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

{2}, exiliez les Bandits masqués de votre main : Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {B}, {R}, ou {G} » jusqu'à ce que les Bandits masqués soient lancés depuis l'exil. Vous pouvez lancer les Bandits masqués tant qu'ils restent exilés.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana que les Bandits masqués accordent au terrain en lançant les Bandits masqués depuis l'exil.
- Si les Bandits masqués sont retirés de l'exil sans être lancés, le terrain continue d'avoir cette capacité.

Blanchisseur de cadavres

{2}{B}{B}

Créature : ogre et gremlin

3/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Blanchisseur de cadavres connive. Quand le Blanchisseur de cadavres meurt, renvoyez sur le champ de bataille une autre carte de créature non-gremlin ciblée de force inférieure ou égale depuis votre cimetière.

- Utilisez la force du Blanchisseur de cadavres au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer les cibles légales pour sa dernière capacité.

Boire le bouillon

{2} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Boire le bouillon arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée et vous créez un jeton de créature 1/1 bleue Poisson avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

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

- Si la créature ciblée par Boire le bouillon n'est pas une cible légale au moment où il devrait se résoudre, Boire le bouillon est mis dans le cimetière de son propriétaire depuis la pile. Il n'est pas mis sur le champ de bataille, puis mis dans son cimetière. Notamment, cela signifie que son contrôleur ne crée pas un jeton Poisson.

Bombardement ésotérique

{4} {R} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, exilez une carte d'éphémère ou de rituel au hasard depuis votre cimetière.

Puis copiez chaque carte exilée par le Bombardement ésotérique. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

- Le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité du Bombardement ésotérique est normalement encore sur la pile pendant que cette capacité se résout. Ce sort ne sera pas parmi les cartes de votre cimetière quand vous en exilez un éphémère ou un rituel au hasard.
 - Si vous avez déjà lancé un sort d'éphémère ou de rituel pendant le tour où le Bombardement ésotérique arrive sur le champ de bataille, il ne se déclenche pas avant que vous ne lanciez un sort d'éphémère ou de rituel lors d'un prochain tour.
 - Vous lancez les copies désirées au moment où la capacité déclenchée se résout. Vous ne pouvez pas les lancer plus tard pendant le tour. Vous choisissez l'ordre des copies au moment où vous les lancez.
 - Si vous lancez un sort avec {X} dans son coût sans payer son coût de mana, vous devez choisir 0 pour X.
 - Si le Bombardement ésotérique quitte le champ de bataille, les cartes exilées restent en exil. S'il revient sur le champ de bataille ou que vous en jouez une autre copie, vous ne lancez pas de copies des cartes précédemment exilées.
-

Charme des Courtiers

{G}{W}{U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
 - Détruisez un enchantement ciblé.
 - Piochez deux cartes.
- Vous ne pouvez pas choisir le premier mode du Charme des Courtiers à moins que votre adversaire n'ait une créature ou un planeswalker à cibler.
 - Si vous choisissez le premier mode et que votre créature n'est pas une cible légale au moment où le Charme des Courtiers se résout, aucune blessure n'est infligée.
 - Si vous choisissez le premier mode et que la créature ou le planeswalker de votre adversaire n'est pas une cible légale au moment où le Charme des Courtiers se résout, votre créature gagne quand même +1/+0.
-

Charme des Riveteurs

{B}{R}{G}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.
 - Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.
 - Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- Pour le premier mode du Charme des Riveteurs, si l'adversaire ciblé contrôle plus d'une créature ou un planeswalker avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle, ce joueur choisit lequel sacrifier au moment où le Charme des Riveteurs se résout.
 - Pour le deuxième mode, vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez jouer des terrains de cette manière que pendant votre phase principale si aucun sort ou capacité n'est sur la pile et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
-

Chien d'or

{R}

Créature-artefact : trésor et chien

1/1

Initiative

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

{T}, sacrifiez le Chien d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Si un effet fait référence à un trésor, cela signifie n'importe quel artefact Trésor, pas seulement un jeton d'artefact Trésor.
- Même quand il est sur une créature, trésor est un type d'artefact et pas un type de créature. Similairement, chien est toujours un type de créature et pas un type d'artefact.
- Comme le Chien d'or est une créature, sa capacité {T} ne peut pas être activée au tour où il arrive sur le champ de bataille ou au tour où un joueur en acquiert le contrôle à moins qu'il n'ait la célérité.

Cogneur des ruelles

{1}{U}

Créature : céphalide et gredin

3/3

Défenseur

Tant qu'il y a au moins deux marqueurs parmi les créatures que vous contrôlez, le Cogneur des ruelles peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

- La capacité du Cogneur des ruelles cherche au moins deux marqueurs individuels. Peu importe que les marqueurs soient de la même sorte ou de sortes différentes, ou encore qu'ils soient sur le même permanent ou des permanents différents.

Corbillard illicite

{2}

Artefact : véhicule

/

{T} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.

La force et l'endurance du Corbillard illicite sont chacune égales au nombre de cartes exilées par lui.

Pilotage 2

- Si vous avez activé la capacité de pilotage du Corbillard illicite avant d'exiler des cartes avec sa première capacité, sa force et son endurance sont 0/0. À moins qu'un autre effet n'augmente son endurance, il est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

Coup-de-poing capennan

{4}

Artefact : équipement

Quand vous lancez ce sort, copiez-le. *(La copie devient un jeton.)*

La créature équipée a la double initiative tant qu'au moins deux équipements lui sont attachés.

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

- Plusieurs occurrences de la double initiative n'augmentent pas le nombre d'initiatives. La créature n'inflige des blessures de combat que deux fois.

- Une copie d'un sort de permanent arrive sur le champ de bataille comme un jeton. Ce n'est pas la même chose qu'un effet qui crée un jeton, et les effets qui font référence à créer un jeton ne s'appliquent pas aux copies des sorts de permanent.

Crocodile des égouts

{5} {U}

Créature : crocodile

4/6

{3} {U} : Le Crocodile des égouts ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Cette capacité coûte {3} de moins à activer s'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

- Les coûts d'activation d'une capacité ne sont déterminés qu'une seule fois, avant que les capacités de mana ne soient activées. Si des cartes sont retirées de votre cimetière après ça, comme par exemple en exilant la Citrouille depuis votre cimetière pour payer sa capacité de mana, cela n'affecte pas le coût d'activation du Crocodile des égouts, même si cela réduit le nombre de valeurs de mana dans votre cimetière au-dessous de cinq.
- « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Dague à dégainé rapide

{3}

Artefact : équipement

Flash

Quand la Dague à dégainé rapide arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

La créature équipée gagne +1/+1.

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

- La Dague à dégainé rapide n'arrive pas sur le champ de bataille attachée à une créature. À la place, l'équipement arrive sur le champ de bataille, puis une capacité déclenchée l'attache à une créature. Vous pouvez lancer la Dague à dégainé rapide même si vous ne contrôlez pas de créatures.

Dardecœur avemain

{U} {B}

Créature : oiseau et assassin

1/1

Vol

Tant qu'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière, le Dardecœur avemain gagne +2/+2 et a le contact mortel.

Quand le Dardecœur avemain meurt, meulez deux cartes, puis piochez une carte.

- Si vous avez au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes dans votre cimetière et qu'ensuite certaines d'entre elles sont retirées de façon à ce que vous ayez moins de cinq valeurs de mana parmi ces cartes, le Dardecœur avemain perd son bonus de force et d'endurance immédiatement. Notamment, ceci peut le faire mourir s'il a maintenant sur lui un nombre de blessures marquées supérieur à son endurance.
- « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Déchaînement de l'enfer

{1} {B} {R} {G}

Éphémère

Le Déchaînement de l'enfer inflige 7 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Quand il inflige un surplus de blessures de cette manière, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à ce surplus de blessures.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
 - Un surplus de blessures a été infligé à un planeswalker si la quantité de blessures qui lui sont infligées est supérieure au nombre de marqueurs « loyauté » qui lui restaient quand les blessures ont été infligées.
 - Un permanent ne peut pas subir 0 surplus de blessures.
-

Déchetueur de registres

{1} {U}

Créature : oiseau et conseiller

1/3

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Déchetueur de registres connive.

(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

- Les sorts qui ont été lancés avant que le Déchetueur de registres n'arrive sur le champ de bataille comptent. Si le Déchetueur de registres était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
 - Ne jouez pas avec cette carte à côté de documents importants. Nous ne serions pas responsables de ce qui pourrait arriver.
-

Déchetueur du crépuscule

{5} {B} {B}

Créature : horreur

5/4

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature, défaussez-vous d'une carte ou payez 4 points de vie.

Quand le Déchetueur du crépuscule arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature, se défausse d'une carte et perd 4 points de vie.

- Au moment où la capacité déclenchée du Déchetueur du crépuscule se résout, chaque adversaire, en commençant pas le joueur suivant dans l'ordre du tour, choisit une créature, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Toutes ces créatures sont sacrifiées en même temps. Ensuite, chaque adversaire choisit une carte dans sa main sans la révéler, et toutes les cartes sont défaussées en même temps. Puis chaque adversaire perd 4 points de vie.
-

Déterrer le cadavre

{2} {B}

Éphémère

Victime 1 *(Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.)*

Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Vous pouvez renvoyer n'importe quelle carte de créature de votre cimetière dans votre main, pas seulement celles que vous avez meulées pendant la résolution de Déterrer le cadavre.
-

Déviation sans fin

{G} {W} {U}

Éphémère

Le propriétaire d'une cible, sort, permanent non-terrain ou carte dans un cimetière, la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Si la Déviation sans fin cible un sort et que ce sort est contrecarré ou qu'il va autrement dans le cimetière de son propriétaire avant que la Déviation sans fin ne se résolve, ce n'est plus le même objet et il n'est pas mis au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
 - La Déviation sans fin ne contrecarre pas les sorts. Un sort qui ne peut pas être contrecarré peut quand même être mis au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire de cette manière.
-

Diable valet

{2} {R}

Créature : diable et guerrier

1/3

Piétinement, célérité

Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force du Diable valet jusqu'à la fin du tour.

- Doubler la force d'une créature signifie que cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où la capacité se résout.
-

Diaboliste des Maestros

{U} {B} {R}

Créature : vampire et guerrier

1/4

Contact mortel, célérité

À chaque fois que le Diaboliste des Maestros attaque, si vous ne contrôlez pas de jeton Diable, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

- La capacité déclenchée du Diaboliste des Maestros a une clause d'intervention « si ». Cela signifie qu'elle vérifie si vous contrôlez un jeton Diable à la fois quand la capacité se déclenche et quand elle se résout. Notamment, cela signifie qu'attaquer avec deux Diabolistes des Maestros ne vous permet normalement de ne créer qu'un seul jeton Diable.
-

Elsbeth resplendissante

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

5

+1: Choisissez jusqu'à une créature ciblée. Mettez un marqueur +1/+1 et un marqueur parmi « vol », « initiative », « lien de vie » ou « vigilance » sur elle.

-3: Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 avec un marqueur « bouclier » sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

-7: Créez cinq jetons de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

- Pour la première capacité d'Elsbeth, son contrôleur choisit le vol, l'initiative, le lien de vie ou la vigilance, puis ce marqueur et le marqueur +1/+1 sont placés sur la créature ciblée en même temps.

Espionne sanguine

{2}{B}

Créature : vampire et gredin

2/3

Menace, lien de vie

{1}, sacrifiez une autre créature : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.

Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité déclenchée de l'Espionne sanguine vérifie le nombre de valeurs de mana parmi les cartes dans votre cimetière à la fois quand la capacité se déclenche et quand elle se résout. Si vous n'avez plus au moins cinq valeurs de mana parmi ces cartes quand la capacité se résout, vous ne pouvez pas payer 2 points de vie.
 - « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
 - La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
 - La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
 - X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
 - La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.
-

Évasion audacieuse
{R}
Éphémère
Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

- Si la cible n'est pas légale au moment où le sort doit se résoudre, son contrôleur n'applique pas le regard.
-

Explosion de cadavres
{1}{B}{R}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une carte de créature depuis votre cimetière.
L'Explosion de cadavres inflige un nombre de blessures égal à la force de la carte exilée à chaque créature et à chaque planeswalker.

- Une fois que vous avez commencé à lancer l'Explosion de cadavres, il n'y a pas de moment où les joueurs peuvent répondre en retirant des cartes de votre cimetière pour vous empêcher de pouvoir la payer avec une carte de créature spécifique.
 - Utilisez la force de la carte au moment où elle a cessé d'exister dans le cimetière pour déterminer la quantité de blessures infligées.
-

Extraction de la vérité
{1}{B}
Rituel
Choisissez l'un —

- Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte de créature, d'enchantement ou de planeswalker. Ce joueur se défait de cette carte.
- Un adversaire ciblé sacrifie un enchantement.

- Pour le premier mode, vous n'êtes pas contraint de choisir une carte si vous ne le souhaitez pas, même si l'adversaire a une carte de créature, d'enchantement ou de planeswalker dans sa main.
-

Faire appel à un professionnel
{2}{R}
Éphémère
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Faire appel à un professionnel inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. *(Les marqueurs « bouclier » ne préviennent pas ces blessures au moment où ils sont retirés.)*

- Si Faire appel à un professionnel inflige des blessures à une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle, ces blessures ne sont pas prévenues, mais un marqueur « bouclier » est quand même retiré. Si ces blessures sont suffisantes pour être des blessures mortelles, la créature est détruite, même si elle a encore des marqueurs « bouclier » sur elle.

Falco Spara, tisseur de pacte
{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et démon
3/3
Vol, piétinement
Falco Spara, tisseur de pacte arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « bouclier » sur lui.
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque en retirant un marqueur d'une créature que vous contrôlez en plus de payer ses autres coûts.

- Retirer un marqueur d'une créature est un coût supplémentaire de lancement du sort et peut être combiné avec d'autres coûts supplémentaires ou alternatifs que ce sort pourrait avoir, comme la victime.
- Si vous lancez un sort avec la victime de cette manière, vous pouvez payer les coûts dans n'importe quel ordre, ce qui signifie que vous pouvez retirer un marqueur d'une créature, puis la sacrifier pour payer le coût de victime. Gardez à l'esprit que retirer un marqueur +1/+1 de cette manière réduit la force d'une créature, ce qui pourrait vous empêcher de payer le coût de victime avec cette créature.

Faveur de sûreté
{W}
Éphémère
Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée.
(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)
Regard 1.

- Si la cible est illégale au moment où la Faveur de sûreté essaie de se résoudre, elle est retirée de la pile et son contrôleur n'applique pas le regard.

Fêtards galants
{2}{R}{G}{W}
Créature : elfe et druide et gredin
5/3
Quand les Fêtards galants arrivent sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.
{2}, exiliez les Fêtards galants de votre main : Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W} » jusqu'à ce que les Fêtards galants soient lancés depuis l'exil. Vous pouvez lancer les Fêtards galants tant qu'ils restent exilés.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana que les Fêtards galants accordent au terrain en lançant les Fêtards galants depuis l'exil.
- Si les Fêtards galants sont retirés de l'exil sans être lancés, le terrain continue d'avoir cette capacité.

Fontaine à halo

{2} {W}

Artefact

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W} {W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W} {W} {W} {W} {W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

- Dégager des créatures fait partie du coût de toutes les capacités de la Fontaine à halo. Une fois que vous avez commencé à activer une capacité, les autres joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer, y compris en payant ses coûts. Notamment, les joueurs ne peuvent pas agir pour retirer les créatures du champ de bataille afin de vous empêcher de les dégager pour payer la capacité.
- Les capacités de mana s'activent avant de payer les coûts quand vous activez une capacité. Cela signifie que si vous contrôlez une créature pouvant être engagée pour du mana, comme le Pèlerin d'Avacyn, vous pouvez à la fois l'engager pour du mana et la dégager pour payer le coût des capacités activées de la Fontaine à halo.

Garde du sanctuaire

{4} {W} {W}

Créature : ange et soldat

5/5

Vol

La Garde du sanctuaire arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « bouclier » sur elle.

À chaque fois que la Garde du sanctuaire arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez retirer un marqueur d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte et créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

- La capacité déclenchée du Garde du sanctuaire vous permet de retirer toute sorte de marqueur, pas seulement un marqueur « bouclier ».

Giada, fontaine de l'espoir

{1} {W}

Créature légendaire : ange

2/2

Vol, vigilance

Chaque autre ange que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 supplémentaire pour chaque ange que vous contrôlez déjà.

{T} : Ajoutez {W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'ange.

- « Chaque ange que vous contrôlez déjà » signifie chaque ange que vous contrôlez autre que l'ange qui arrive sur le champ de bataille, y compris Giada. Peu importe que certains anges ou tous les anges sur le champ de bataille soient arrivés sur le champ de bataille après Giada.

Hors-la-loi prestigieuse

{3} {U} {B} {R}

Créature : vampire et gredin

4/5

Quand la Hors-la-loi prestigieuse arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous appliquez regard 2.

{2}, exilez la Hors-la-loi prestigieuse depuis votre main :

Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {U}, {B}, ou {R} » jusqu'à ce que la Hors-la-loi prestigieuse soit lancée depuis l'exil. Vous pouvez lancer la Hors-la-loi prestigieuse tant qu'elle reste exilée.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana que la Hors-la-loi prestigieuse accorde au terrain en lançant la Hors-la-loi prestigieuse depuis l'exil.
- Si la Hors-la-loi prestigieuse est retirée de l'exil sans être lancée, le terrain continue d'avoir cette capacité.

Indulgence souillée

{U} {B}

Éphémère

Piochez deux cartes. Puis défaussez-vous d'une carte à moins qu'il y ait au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

- « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Infiltrateur de syndicat

{2} {U} {B}

Créature : vampire et sorcier

3/3

Vol

Tant qu'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière, l'Infiltrateur de syndicat gagne +2/+2.

- Si vous avez au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes dans votre cimetière et qu'ensuite certaines d'entre elles sont retirées de façon à ce que vous ayez moins de cinq valeurs de mana parmi ces cartes, l'Infiltrateur de syndicat perd son bonus de force et d'endurance immédiatement. Notamment, ceci peut le faire mourir s'il a maintenant sur lui un nombre de blessures marquées supérieur à son endurance.
- « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Interceptrice des Obscura

{1}{W}{U}{B}

Créature : céphalide et sorcier

3/1

Flash

Lien de vie

Quand l'Interceptrice des Obscura arrive sur le champ de bataille, elle connive. Quand elle connive de cette manière, renvoyez jusqu'à un sort ciblé dans la main de son propriétaire. *(Pour faire qu'une créature connive, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)*

- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive », comme celle de l'Interceptrice des Obscura, se déclenchent.

Jaxis, la fauteuse de troubles

{3}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

2/3

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez. Il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Blitz {1}{R} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)*

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine 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 dé engagée, 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. Cependant, elle n'a ni la célérité ni « Quand cette créature meurt, piochez une carte » et vous ne sacrifiez pas la nouvelle copie au début de la prochaine étape de fin.
- Si la capacité de Jaxis, la fauteuse de troubles crée plusieurs jetons à cause d'un effet de remplacement (comme celui créé par la Saison de dédoublement), vous sacrifiez chacun d'eux au début de la prochaine étape de fin.

Jetmir, nexus des célébrations

$\{1\} \{R\} \{G\} \{W\}$

Créature légendaire : chat et démon

5/4

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la vigilance tant que vous contrôlez au moins trois créatures.

Les créatures que vous contrôlez gagnent aussi +1/+0 et ont le piétinement tant que vous contrôlez au moins six créatures.

Les créatures que vous contrôlez gagnent aussi +1/+0 et ont la double initiative tant que vous contrôlez au moins neuf créatures.

- Si une créature avec la double initiative perd la double initiative après avoir infligé des blessures pendant la première étape des blessures de combat mais avant d'infliger des blessures pendant la deuxième étape des blessures de combat, elle n'inflige pas de blessures pendant cette deuxième étape des blessures de combat. Notamment, cela signifie que si votre neuvième créature meurt pendant la première étape des blessures de combat, le reste de vos créatures n'inflige pas à nouveau de blessures de combat à moins qu'autre chose ne leur accorde la double initiative.
-

Jinnie Fay, second de Jetmir
{R/G}{G}{G/W}
Créature légendaire : elfe et druide
3/3

Si vous deviez créer au moins un jeton, vous pouvez à la place créer autant de jetons de créature 2/2 verte Chat avec la célérité ou autant de jetons de créature 3/1 verte Chien avec la vigilance.

- Les caractéristiques des jetons sont entièrement remplacées par un jeton de créature 2/2 verte Chat avec la célérité ou un jeton de créature 3/1 verte Chien avec la vigilance. Ils n'ont pas les autres capacités avec lesquelles les jetons auraient été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant les jetons (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.

Journaleuse curieuse
{U}{B}
Créature : humain et gremlin
2/2

Quand la Journaleuse curieuse arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes. (*Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)
Tant qu'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière, la Journaleuse curieuse gagne +1/+1 et a le lien de vie.

- Si vous avez au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes dans votre cimetière et qu'ensuite certaines d'entre elles sont retirées de façon à ce que vous ayez moins de cinq valeurs de mana parmi ces cartes, la Journaleuse curieuse perd son bonus de force et d'endurance immédiatement. Notamment, ceci peut la faire mourir si elle a maintenant sur elle un nombre de blessures marquées supérieur à son endurance.
 - « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana différentes parmi ces cartes.
 - La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
 - La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
 - X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
 - La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.
-

Kraken de réservoir

{2} {U} {U}

Créature : kraken

6/6

Piétinement, parade {2}

Au début de chaque combat, si le Kraken de réservoir est dégagé, n'importe quel adversaire peut engager une créature dégagée qu'il contrôle. S'il fait ainsi, engagez le Kraken de réservoir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Poisson avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

- Les joueurs ne savent pas quel joueur ou planeswalker le Kraken de réservoir va attaquer, le cas échéant, quand ils décident d'engager ou non une créature dégagée pour sa capacité déclenchée.
- Chaque adversaire dans l'ordre du tour peut choisir d'engager une créature dégagée au moment où la capacité déclenchée du Kraken de réservoir se résout, même si un joueur plus tôt dans l'ordre du tour a déjà choisi d'engager une créature. Le contrôleur du Kraken de réservoir crée un maximum d'un jeton de créature Poisson à chaque combat, quel que soit le nombre de créatures qui étaient engagées.

La part du magot

{X} {B} {B}

Rituel

Victime 3 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 3. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.*)

Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

- X est le même pour le sort original et la copie que vous créez avec la capacité de victime.

Lagrella, la Pie

{G} {W} {U}

Créature légendaire : humain et soldat

2/3

Quand Lagrella, la Pie arrive sur le champ de bataille, exiliez n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents jusqu'à ce que Lagrella quitte le champ de bataille. Quand une carte exilée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle de cette manière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

- « Cette manière » fait référence aux cartes qui arrivent sur le champ de bataille à cause du départ de Lagrella du champ de bataille.
 - La dernière partie de la capacité de Lagrella est une capacité déclenchée à retardement qui est mise en place au moment où sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Elle se déclenche quand Lagrella quitte le champ de bataille même si elle a perdu pour une raison quelconque ses capacités ou qu'elle est devenue une copie d'autre chose.
-

Luxior, don de Giada
{1}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur sur elle.
Le permanent équipé n'est pas un planeswalker et est une créature en plus de ses autres types. *(Les capacités de loyauté peuvent toujours être activées.)*
Équipement de planeswalker {1}
Équipement {3}

- « Équipement de planeswalker » est une variante de la capacité d'équipement. « Équipement de planeswalker [coût] » signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à un planeswalker ciblé que vous contrôlez comme si ce planeswalker était une créature. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- À moins qu'un autre effet ne fasse de ce planeswalker une créature avec une force et une endurance, le planeswalker équipé a une force et une endurance de base de 0/0.

M. Orfeo, le Rocher
{1} {B} {R} {G}
Créature légendaire : rhinocéros et guerrier
2/4
À chaque fois que vous attaquez, doublez la force d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant la force de cette créature au moment où la capacité déclenchée de M. Orfeo, le Rocher, se résout.

Magnat du marché noir
{R} {G}
Créature : chat et gredin
2/2
Au début de votre entretien, le Magnat du marché noir vous inflige 2 blessures pour chaque trésor que vous contrôlez.
{T} : Créez un jeton Trésor.

- La capacité du Magnat du marché noir se déclenche au début de votre entretien, que vous ayez ou non des trésors, et elle compte le nombre de trésors que vous avez au moment où elle se résout.

Marteleur riox
{5} {G}
Créature : rhinocéros et soldat
6/3
Le Marteleur riox arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « bouclier » sur lui. *(S'il devait subir des blessures ou être détruit, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*
Le Marteleur riox a le piétinement tant qu'il a au moins un marqueur « bouclier » sur lui.

- Les blessures de combat sont attribuées aux créatures et aux joueurs, puis infligées simultanément. Notamment, cela signifie que bloquer un Marteleur riox avec un marqueur « bouclier » sur lui n'empêche normalement pas le Marteleur riox d'infliger des blessures au joueur défenseur à cause de sa capacité de piétinement.
- Si un Marteleur riox avec un seul marqueur « bouclier » sur lui est bloqué par une créature avec l'initiative, le marqueur « bouclier » est retiré pendant la première étape des blessures de combat. Dans ce cas, le Marteleur riox n'a pas le piétinement quand il inflige des blessures de combat pendant la deuxième étape des blessures de combat.

Métamorphose majestueuse

{2} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact 4/4 Ange et acquiert le vol.

Piochez une carte.

- La Métamorphose majestueuse remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la Métamorphose majestueuse remplacera cet effet.
- La cible, artefact ou créature, garde ses capacités et ses couleurs initiales, le cas échéant.

Museleuse de Raffine

{2} {B}

Créature : humain et assassin

1/1

Quand la Museleuse de Raffine arrive sur le champ de bataille, elle connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Quand la Museleuse de Raffine meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Museleuse de Raffine.

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

Ob Nixilis, l'Adversaire

{1}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Nixilis

3

Victime X. La copie n'est pas légendaire et elle a une loyauté de départ de X. *(Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force X.*

Quand vous faites ainsi, copiez ce sort. La copie devient un jeton.)

+1: Chaque adversaire perd 2 points de vie à moins qu'il ne se défasse d'une carte. Si vous contrôlez un démon ou un diable, vous gagnez 2 points de vie.

-2: Créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

-7: Un joueur ciblé pioche sept cartes et perd 7 points de vie.

- Au moment où vous lancez un sort avec victime X, vous choisissez de payer ou non son coût de victime et la valeur de X.
- Le sort copié de la capacité déclenchée d'Ob Nixilis, l'Adversaire copie exactement ce qui est imprimé sur Ob Nixilis, excepté que sa loyauté de départ est égale à la valeur choisie de X et qu'il n'est pas légendaire. La copie devient un jeton au moment où elle se résout.
- Vous pouvez contrôler exactement un Ob Nixilis, l'Adversaire légendaire et n'importe quel nombre de copies non-légendaires d'Ob Nixilis, l'Adversaire.

Ombre de la fatalité

{13}{B}{B}

Créature : avatar

7/7

Si votre total de points de vie est inférieur à votre total de points de vie de départ, ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la différence.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, votre total de points de vie de départ est le total de points de vie avec lequel votre équipe a commencé, et votre total de points de vie actuel est le total de points de vie actuel de votre équipe.

Parangon de la modernité

{4}

Créature : ange et guerrier

2/2

Vol

{3} : Le Parangon de la modernité gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si exactement trois couleurs de mana ont été dépensées pour activer cette capacité, mettez un marqueur +1/+1 sur lui à la place.

- « Incolore » n'est pas une couleur. Similairement, le mana incolore n'est pas compté quand vous déterminez le nombre de couleurs qui ont été dépensées sur une capacité.

Personnel d'accueil du gala

{1}{G}

Créature : elfe et druide

1/1

Alliance — À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
- Créez un jeton Trésor engagé.
- Vous gagnez 2 points de vie.

- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille simultanément, vous devez quand même choisir des modes différents pour chaque occurrence de la capacité déclenchée qui est mise sur la pile. Si plus de trois créatures arrivent sur le champ de bataille simultanément, ce choix n'est effectué que pour les trois premières.

Petite discussion

{1}{U}

Éphémère

Victime 1 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.*)

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

- S'il n'y a qu'une carte dans votre bibliothèque au moment où la Petite discussion se résout, vous la mettez dans votre main.

Pickpocket psychique

{4}{U}

Créature : céphalide et gredin

3/2

Quand le Pickpocket psychique arrive sur le champ de bataille, il connive. Quand il connive de cette manière, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. (*Pour faire qu'une créature connive, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive », comme celle du Pickpocket psychique, se déclenchent.
 - Le permanent ciblé à renvoyer est choisi après que le Pickpocket psychique a connivé.
-

Pied de biche de citoyen

{1}{W}

Artefact : équipement

Quand le Pied de biche de citoyen arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche

Citoyen, puis attachez-lui le Pied de biche de citoyen.

La créature équipée gagne +1/+1 et a « {W}, {T},

sacrifiez le Pied de biche de citoyen : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. »

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée

que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

- Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature équipée mais n'acquiert pas le contrôle de l'équipement, il ne peut pas activer la capacité accordée par l'équipement parce qu'il ne peut pas payer un coût qui inclut de sacrifier un permanent qu'il ne contrôle pas.

Piller les archives

{1}{R}

Rituel

Victime 1 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.*)

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- 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 ne pouvez jouer des terrains de cette manière que pendant votre phase principale si aucun sort ou capacité n'est sur la pile et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Porte en évolution

{2}{G}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Comptez les couleurs de la créature sacrifiée, puis cherchez dans votre

bibliothèque une carte de créature qui a exactement

autant de couleurs plus une. Exilez cette carte, puis

mélangez. Vous pouvez lancer la carte exilée. N'activez

que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La capacité de la Porte en évolution vous instruit de compter le nombre de couleurs, mais elle ne note pas ce que sont ces couleurs. Par exemple, si vous sacrifiez une créature qui est verte et d'aucune autre couleur, vous cherchez une carte de créature qui a exactement deux couleurs, même si la carte que vous cherchez n'est pas verte.
- Si vous sacrifiez une créature incolore, vous devez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature qui a exactement une couleur. Si vous sacrifiez une créature qui est des cinq couleurs, vous ne pouvez pas trouver de créatures parce qu'il n'y a aucune carte de créature dans *Magic* qui a six couleurs.
- Vous devez payer tous les coûts d'un sort que vous lancez de cette manière.

- Si vous choisissez de lancer le sort, vous devez le faire au moment où la capacité de la Porte en évolution se résout. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard.
- Vous comptez les couleurs de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Notamment, si c'était une carte recto-verso ou une copie d'une autre créature, cela peut être différent des couleurs qu'elle a dans le cimetière.

Protection de témoin

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte et blanche Citoyen avec une force et une endurance de base de 1/1 appelée Homme d'affaires légitime. *(Elle perd toutes ses autres couleurs, ses types de carte, ses types de créature et ses noms.)*

- Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou reliquaire, elle perd également ceux-ci.
- Si un effet instruit un joueur de choisir un nom de carte, ce joueur ne peut pas nommer « Homme d'affaires légitime », même si une créature a actuellement ce nom.

Quart de nuit

{4} {B}

Rituel

Ce sort a le flash tant qu'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière.

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

- Le jeu vérifie si c'est légal de lancer un sort avant que les coûts ne soient déterminés ou que les capacités de mana soient activées pendant qu'il est lancé. Si des cartes sont retirées de votre cimetière après ça, comme par exemple en exilant la Citrouille depuis votre cimetière pour payer sa capacité de mana, cela n'affecte pas si vous pouvez lancer ou non légalement le Quart de nuit, même si cela réduit le nombre de valeurs de mana dans votre cimetière au-dessous de cinq.
- Si un effet vous permet de lancer le Quart de nuit depuis votre cimetière, vous pouvez le lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère si vous avez au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes dans votre cimetière immédiatement avant que vous ne commenciez à le lancer, même si le déplacer sur la pile réduirait ce nombre à quatre.
- « Au moins cinq valeurs de mana parmi les cartes de votre cimetière » signifie qu'il y a au moins cinq valeurs de mana parmi ces cartes.
- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.
- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.

Rancœur fatale

{B}{R}

Rituel

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

Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle qui partage un type avec le permanent sacrifié et le sacrifie.

Piochez une carte.

- Si un effet permet à un joueur de lancer la Rancœur fatale sans payer son coût de mana, ce joueur doit quand même payer le coût supplémentaire de sacrifice d'un permanent non-terrain.
- Si un joueur copie la Rancœur fatale, les caractéristiques du permanent qui a été sacrifié pour payer le sort original sont utilisées pour déterminer quels permanents chaque adversaire peut choisir.

Rançonnement

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et a

« {7} : Le contrôleur du Rançonnement le sacrifie et pioche une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

- La capacité que le Rançonnement accorde à la créature enchantée ne peut être activée que par le contrôleur de cette créature, qui n'est généralement pas le même joueur que celui qui contrôle le Rançonnement.

Receleur intrigant

{W}{U}

Créature : humain et citoyen

2/3

Au moment où le Receleur intrigant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez choisir un permanent non-terrain.

Les capacités activées du permanent choisi ne peuvent pas être activées.

Le Receleur intrigant a toutes les capacités activées du permanent choisi, excepté les capacités de loyauté. Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour activer ces capacités.

- Le Receleur intrigant n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; elles ont deux-points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Certaines capacités activées ne font rien quand elles sont activées par le Receleur intrigant. Par exemple, si le permanent choisi est un équipement avec une capacité d'équipement, activer cette capacité d'équipement

ne fait pas que le Receleur intrigant devienne attaché parce qu'il n'a pas un des sous-types qui peuvent être attachés à des permanents (aura, équipement et fortification).

- Si une capacité que le Receleur intrigant acquiert fait référence au permanent sur lequel elle est par son nom, la capacité que le Receleur intrigant a fait référence au Receleur intrigant à la place.

Représentant de Ziatora

{1} {B} {R} {G}

Créature : viashino et guerrier

5/4

Piétinement

À chaque fois que le Représentant de Ziatora inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer un terrain depuis le dessus de votre bibliothèque ou lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de blessures infligées depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, mettez cette carte dans votre main.

Blitz {2} {B} {R} {G}

- « Si vous ne le faites pas » dans la deuxième capacité fait référence au fait que vous ayez joué un terrain ou lancé un sort du dessus de votre bibliothèque, pas seulement à si vous avez lancé ou non un sort.

Réunion des Cinq

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

Rituel

Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez lancer les sorts avec exactement trois

couleurs parmi elles ce tour-ci. Ajoutez

{W} {W} {U} {U} {B} {B} {R} {R} {G} {G}. Ne dépensez

ce mana que pour lancer des sorts avec exactement trois

couleurs.

- Vous pouvez lancer n'importe quels sorts qui ont exactement trois couleurs parmi les cartes exilées de cette manière, même si ce ne sont pas les mêmes trois couleurs. Par exemple, vous pouvez lancer un sort qui est blanc, bleu et noir, puis lancer un sort qui est noir, rouge et vert.
- Le mana créé par la Réunion des Cinq peut être dépensé sur n'importe quelle partie du coût d'un sort qui a exactement trois couleurs, y compris des composants de coût générique ou des coûts supplémentaires qu'il aurait.

Rocco, cuisinier des Cabaretti

{X} {R} {G} {W}

Créature légendaire : elfe et druide

3/1

Quand Rocco, cuisinier des Cabaretti arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si un effet vous permet de lancer Rocco sans payer son coût de mana, X est 0.
-

Saccage généralisé

{2} {R}

Enchantement

Cachette 5 (*Quand cet enchantement arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, créez un jeton Trésor. Puis vous pouvez payer {W} {U} {B} {R} {G}. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Vous pouvez utiliser le jeton Trésor créé par la première partie de la dernière capacité du Saccage généralisé pour payer une partie du coût {W} {U} {B} {R} {G} de la deuxième partie de cette capacité.
-

Séraphine fracassée

{4} {W} {U} {B}

Créature : ange et gremlin

4/4

Vol

Quand la Séraphine fracassée arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{2}, exilez la Séraphine fracassée depuis votre main : Un terrain ciblé acquiert « {T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B} » jusqu'à ce que la Séraphine fracassée soit lancée depuis l'exil. Vous pouvez lancer la Séraphine fracassée tant qu'elle reste exilée.

- Vous pouvez utiliser la capacité de mana que la Séraphine fracassée accorde au terrain en lançant la Séraphine fracassée depuis l'exil.
 - Si la Séraphine fracassée est retirée de l'exil sans être lancée, le terrain continue d'avoir cette capacité.
-

Simulez votre propre mort

{1} {B}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire et vous créez un jeton Trésor. » (*C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

- Le jeton Trésor est créé par le contrôleur de la créature, qui peut être différent du contrôleur de Simulez votre propre mort et également différent du propriétaire de la créature.

- Si la créature ciblée est un jeton, la capacité se déclenche quand même quand elle meurt. Son contrôleur ne renvoie pas le jeton sur le champ de bataille, mais il crée un jeton Trésor.
-

Sinistre sigille

{B}

Rituel

Victime 1 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.*)

Choisissez une cible, créature ou planeswalker. Si elle a subi des blessures non-combat ce tour-ci, le Sinistre sigille lui inflige 3 blessures et vous gagnez 3 points de vie. Sinon, le Sinistre sigille lui inflige 1 blessure et vous gagnez 1 point de vie.

- Si vous lancez le Sinistre sigille en ciblant une créature ou un planeswalker qui n'a pas subi de blessures non-combat ce tour-ci, que vous choisissiez de payer son coût de victime, et que vous choisissiez de ne pas modifier la cible, alors la copie inflige 1 blessure et vous gagnez 1 point de vie. Puis le sort initial se résout. Il inflige 3 blessures, et vous gagnez 3 points de vie.
-

Sortir par derrière

{U}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle passe hors phase. (*Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.*)

- 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 provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets continus avec une durée « tant que », comme celui de la Spécialiste en extraction, 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.

Spécialiste en extraction

{2} {W}

Créature : humain et gremlin

3/2

Lien de vie

Quand la Spécialiste en extraction arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière. Cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer tant que vous contrôlez la Spécialiste en extraction.

- Une fois que la Spécialiste en extraction quitte le champ de bataille, la créature qui est renvoyée peut attaquer et bloquer normalement. Si la Spécialiste en extraction quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, la créature qui est renvoyée peut attaquer et bloquer normalement immédiatement.

Témoin infortuné

{R}

Créature : humain et citoyen

1/1

Quand le Témoin infortuné meurt, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer une de ces cartes.

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

Titan de l'industrie

{4} {G} {G} {G}

Créature : élémental

7/7

Portée, piétinement

Quand le Titan de l'industrie arrive sur le champ de bataille, choisissez deux —

- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
- Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.
- Créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.
- Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature que vous contrôlez.

- Seuls le premier et le deuxième mode de la capacité déclenchée du Titan de l'industrie ont une cible. Si un de ces modes est choisi avec, en plus, le troisième ou le quatrième mode, et que la seule cible est une cible illégale quand la capacité devrait se résoudre, la capacité ne se résout pas et l'autre mode choisi n'a aucun effet.
-

Une offre qui ne se refuse pas

{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si la cible n'est plus légale au moment où Une offre qui ne se refuse pas se résout, aucun jeton Trésor n'est créé.
- Si la cible est encore légale au moment où elle se résout mais que le sort ne peut pas être contrecarré pour une raison quelconque, son contrôleur crée quand même deux jetons Trésor.

Urabrask, praetor hérétique

{3} {R} {R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/4

Célérité

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, la prochaine fois qu'il devrait piocher une carte ce tour-ci, à la place il exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Il peut la jouer ce tour-ci.

- Les joueurs doivent payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, les joueurs peuvent jouer une carte de terrain de cette manière uniquement pendant une phase principale de leur propre tour, tant que la pile est vide, et seulement s'ils n'ont pas déjà joué un terrain ce tour-ci.

Vivien en chasse

{4} {G} {G}

Planeswalker légendaire : Vivien

4

+2: Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

+1: Meulez cinq cartes, puis mettez n'importe quel nombre de cartes de créature meulées de cette manière dans votre main.

-1: Créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

- Vous pouvez activer la première capacité de Vivien en chasse sans sacrifier de créature. Si vous faites ainsi, la capacité ne fait rien.
-

Voleur agile

{W}{U}{B}

Créature : oiseau et gredin

2/1

Vol

Quand le Voleur agile arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'artefact, d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

- Vous devez choisir une carte à exiler par le joueur ciblé si au moins une carte révélée de cette manière est une carte d'artefact, d'éphémère ou de rituel.
-

Ziatora, l'incinératrice

{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : démon et dragon

6/6

Vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, Ziatora, l'incinératrice inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible et vous créez trois jetons Trésor.

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées par Ziatora.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE COMMANDER LES RUES DE LA NOUVELLE-CAPENNA

Agresseur du Mezzio

{4}{R}

Créature : viashino et gredin

3/3

À chaque fois que l'Agresseur du Mezzio attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur.

Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

Blitz {2}{R} *(Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)*

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales quand vous jouez une carte de cette manière. Par exemple, vous ne pouvez jouer des terrains de cette manière que pendant votre phase principale si aucun sort ou capacité n'est sur la pile et uniquement si vous n'avez pas déjà joué un terrain ce tour-ci.
-

Assurance-vie

{3}{W}{B}

Enchantement

Extorsion (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.*)

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton Trésor.

- Vous pouvez payer {W/B} un maximum d'une fois pour chaque capacité déclenchée d'extorsion. Vous décidez de payer ou non quand la capacité se résout.
- La quantité de points de vie que vous gagnez de l'extorsion est basée sur la quantité totale de points de vie perdus, mais pas nécessairement sur le nombre de vos adversaires. Par exemple, si le total de points de vie de votre adversaire ne peut pas changer (par exemple parce que ce joueur contrôle un Emperion de platine), vous ne gagnerez pas de points de vie.
- La capacité d'extorsion ne cible pas de joueur.

Avaleur de résidus

{2}{B}{G}

Créature : horreur

3/3

Menace

À chaque fois que l'Avaleur de résidus attaque, exilez jusqu'à une carte de chaque type de carte depuis le cimetière du joueur défenseur. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur de résidus pour chaque carte exilée de cette manière.

- Les types de cartes pouvant apparaître dans le cimetière d'un joueur sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte qui apparaît sur certaines cartes anciennes). Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas des types de carte.

Bess, nourrisseuse d'âme

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et citoyen

1/1

À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force et une endurance de base de 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Bess, nourrisseuse d'âme.

À chaque fois que Bess attaque, chaque autre créature que vous contrôlez avec une force et une endurance de base de 1/1 gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Bess.

- Normalement, la force et l'endurance de base d'une créature sont la force et l'endurance imprimées sur la carte ou, pour un jeton, la force et l'endurance établies par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force et l'endurance d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force et son endurance de base. Si un effet modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force et son endurance, indiquée par un */* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force et son endurance de base.
- Certaines créatures ont une force et une endurance de base de 0/0 et une capacité qui leur donne un bonus basé sur certains critères. Ce ne sont pas des capacités de définition de caractéristique et cette capacité ne modifie pas sa force et son endurance de base.

Boute-en-train

{3} {R}

Créature : élémental

0/1

Initiative, piétinement, célérité

À chaque fois que le Boute-en-train attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Boute-en-train arrive sur le champ de bataille, si ce n'est pas un jeton, chaque adversaire crée un jeton qui en est une copie. Les jetons sont incités pour le reste de la partie. *(Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Si quelque chose est incité mais que le joueur qui l'a incitée a quitté la partie, elle doit quand même attaquer un des autres joueurs si possible.

Changement de plan

{X} {1} {U}

Éphémère

Ciblez X créatures que vous contrôlez. Chacune d'elles connive. Vous pouvez faire passer hors phase n'importe quel nombre d'entre elles. *(Pour faire conniver une créature, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Traitez les permanents hors phase et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de leur contrôleur.)*

- Si plusieurs créatures sont instruites de conniver simultanément, elles connivent l'une après l'autre dans l'ordre du choix de leur contrôleur.
- Vous choisissez quelles créatures passent hors phase après que ces créatures ont connivé.

Confluence des Cabaretti

{3} {R} {G} {W}

Rituel

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

- Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
- Exilez une cible, artefact ou enchantement.
- Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +1/+1 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si vous choisissez le premier et le troisième mode, les jetons de créature arrivent sur le champ de bataille avant que les créatures que le joueur ciblé contrôle ne gagnent +1/+1 et n'acquièrent l'initiative. Si vous vous ciblez vous-même avec le troisième mode, les jetons gagnent ce bonus.
-

Confluence des Courtiers

{2} {G} {W} {U}

Éphémère

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

- Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)
- Une créature ciblée passe hors phase. (*Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.*)
- Contrecarrez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée.

- Si vous choisissez le premier mode et aussi le deuxième et le troisième modes au moment où vous lancez la Confluence des Courtiers et que toutes les cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, vous ne proliférez pas.
-

Conspiration d'escroc

{2} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort depuis sa main, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de carte avec ce sort, contrecarrez ce sort et cet adversaire peut lancer la carte révélée sans payer son coût de mana.

- Vous ne regardez pas la carte du dessus de votre bibliothèque avant de choisir si vous la révélez ou non.
-

Conspiration mortelle

{2} {B} {B}

Éphémère

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

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Chaque créature qui a convoqué la Conspiration mortelle connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

- Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour convoquer la Conspiration mortelle qu'il n'en faut pour payer son coût total. Cela signifie que normalement, pas plus de quatre créatures peuvent la convoquer.
- Vous pouvez engager une créature dégagée que vous n'avez pas contrôlée de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent pour convoquer un sort.
- La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé.
- Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
- Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paiera {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Quand plusieurs créatures sont instruites de conniver simultanément, elles connivent l'une après l'autre dans l'ordre du choix de leur contrôleur.

Contrefaçon parfaite

{3} {U} {U}

Rituel

Victime 3 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 3. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.*)

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Après que la Contrefaçon parfaite s'est résolue, la carte exilée reste exilée.
-

Course-poursuite cryptique

{2} {U} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

À chaque fois qu'une créature face cachée que vous contrôlez meurt, exilez-la si c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Le permanent face cachée est une créature 2/2 sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. Les autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même accorder ou modifier n'importe laquelle de ces caractéristiques.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée à l'aide de la capacité de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que le permanent soit dégagé ou engagé.
- Vous pouvez regarder un permanent face cachée que vous contrôlez à tout moment. Vous ne pouvez pas regarder les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous permette ou vous instruisse de le faire.
- Si un permanent face cachée que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit être clair. Parmi les méthodes les plus courantes pour l'indiquer, on trouve les marqueurs, les dés, ou tout simplement, les placer dans l'ordre de leur arrivée sur le champ de bataille. Vous devez aussi noter comment chacun d'eux est devenu face cachée (manifesté, lancé face cachée avec la capacité de mue, et ainsi de suite).

- Il n'y a pas de carte dans cette extension qui retourne face visible sur le champ de bataille une carte d'éphémère ou de rituel face cachée, mais certaines anciennes cartes peuvent essayer de le faire. Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. Bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

Courtier en boucliers

{3} {U} {U}

Créature : céphalide et conseiller

3/4

Quand le Courtier en boucliers arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature non-commandant ciblée que vous ne contrôlez pas. Vous acquérez le contrôle de cette créature tant qu'elle a un marqueur « bouclier » sur elle. *(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

- Si la créature perd son marqueur « bouclier » pendant le combat, elle est retirée du combat quand elle change de contrôleur. Si elle n'a pas encore attribué de blessures de combat à ce moment-là, elle n'inflige pas de blessures de combat.

Décret de retour

{3} {B} {B}

Rituel

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

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

- Le sort avec le cryptage est crypté sur la créature dans le cadre de la résolution de ce sort, juste après ses autres effets. Cette carte va directement de la pile à l'exil. Elle ne va jamais au cimetière.
- Vous choisissez la créature au moment où le sort se résout. La capacité de cryptage ne cible pas cette créature.
- Si le sort avec le cryptage ne se résout pas, aucun de ses effets n'aura lieu, y compris le cryptage. La carte ira dans le cimetière de son propriétaire et ne sera pas cryptée sur une créature.
- Si la créature quitte le champ de bataille, la carte exilée ne sera plus cryptée sur aucune créature. Elle restera exilée.
- Vous ne pouvez que choisir une créature sur laquelle crypter la carte.

- La copie de la carte avec le cryptage est créée et lancée depuis l'exil.
- Vous lancez la copie de la carte avec le cryptage pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les restrictions de temps basées sur le type de la carte.
- Si vous choisissez de ne pas lancer la copie, ou que vous ne pouvez pas la lancer (par exemple parce qu'aucune cible légale n'est disponible), la copie cessera d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état auront lieu. Vous n'aurez pas l'occasion de lancer la copie plus tard.
- La carte exilée avec le cryptage donne une capacité déclenchée à la créature sur laquelle elle est cryptée. Si cette créature perd cette capacité et qu'elle inflige ensuite des blessures de combat à un joueur, la capacité déclenchée ne se déclenche pas. Cependant, la carte exilée continue d'être cryptée sur cette créature.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature, ce joueur contrôlera la capacité déclenchée. Il créera une copie de la carte cryptée et pourra la lancer.
- Si une créature avec une carte cryptée inflige des blessures de combat à plus d'un joueur en même temps (par exemple parce qu'une partie de ses blessures de combat a été redirigée), la capacité déclenchée se déclenchera une fois pour chaque joueur à qui elle inflige des blessures de combat. Chaque capacité créera une copie de la carte exilée et vous permettra de la lancer.

Denry Klin, rédacteur en chef

{2} {W} {U}

Créature légendaire : chat et conseiller

2/2

Denry Klin, rédacteur en chef arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1, un marqueur « initiative » ou un marqueur « vigilance » sur lui.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Denry a des marqueurs sur lui, mettez le même nombre et la même sorte de marqueurs sur cette créature.

- Denry Klin, rédacteur en chef a été imprimé avec une écriture non-standard, et son texte Oracle a été mis à jour pour des raisons de consistance. Particulièrement, sa dernière capacité dit maintenant « À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Denry a des marqueurs sur lui, mettez le même nombre et la même sorte de marqueurs sur cette créature. » Ceci n'est pas un changement de règle.

Détective obstiné

{1} {B}

Créature : humain et gredin

2/1

Quand le Détective obstiné arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.*)

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous pouvez renvoyer dans votre main le Détective obstiné depuis votre cimetière.

- Le Détective obstiné ne doit pas obligatoirement être dans le cimetière quand la première carte est piochée pour que sa dernière capacité se déclenche. Tant qu'il est dans le cimetière quand un adversaire pioche sa deuxième carte du tour, elle se déclenche.

Diseuse de mauvaise aventure
 {3} {B}
 Créature : humain et psychagogue
 3/1

Contact mortel
 À chaque fois que la Diseuse de mauvaise aventure arrive sur le champ de bataille ou inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin. Si c'était une carte de terrain, créez un jeton Trésor. Sinon, vous gagnez 3 points de vie.

- Si la carte était à la fois un terrain et une créature (comme la Charmille dryade), vous créez à la fois un jeton Gredin et un jeton Trésor.

Dissident des Hauts-Parcs
 {2} {G}
 Créature : humain et soldat
 2/2

Détrônement (*À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.*)

Le Dissident des Hauts-Parcs ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois que le Dissident des Hauts-Parcs inflige des blessures de combat à un joueur ou qu'il meurt, proliférez.

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

- Si le Dissident des Hauts-Parcs a un marqueur +1/+1 sur lui et qu'il subit des blessures mortelles, il meurt avant que sa capacité déclenchée se résolve et que vous prolifériez. Vous ne pourrez pas ajouter un marqueur +1/+1 sur lui à temps pour le sauver.

Être allé trop loin

{U}{U}

Enchantement : aura

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

Enchanter : créature, planeswalker ou indice

Le permanent enchanté est un artefact Indice incolore avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte » et il perd toutes ses autres capacités. (*Ce n'est plus une créature ou un planeswalker.*)

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

Évasion de prison

{1}{W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille, sous son contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale de votre cimetière.

- Vous ne choisissez pas une cible dans votre propre cimetière avant que la carte de permanent du cimetière de votre adversaire soit arrivée sur le champ de bataille. Si cette carte n'arrive pas sur le champ de bataille pour une raison quelconque, vous ne pourrez pas cibler et renvoyer une carte depuis votre propre cimetière.

Faire un exemple

{3} {B}

Rituel

Chaque adversaire sépare les créatures qu'il contrôle en deux tas. Pour chaque adversaire, vous choisissez un de ses tas. Chaque adversaire sacrifie les créatures du tas choisi. *(Les tas peuvent être vides.)*

- « Du tas choisi » signifie le tas de ses permanents que vous choisissez. Cela ne veut pas dire qu'il choisit un tas.

Faveur de la famille

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature attaquante ciblée. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui un marqueur « bouclier ». Si vous faites ainsi, piochez une carte. » *(Si une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

- Si la créature attaquante perd son dernier marqueur « bouclier » en même temps qu'elle inflige des blessures de combat à un joueur (par exemple, si la créature attaquante a le piétinement et qu'elle devait subir des blessures d'un bloqueur), vous ne pourrez pas payer le coût de retirer un marqueur quand la capacité déclenchée se résoudra.
- Ni la capacité déclenchée qui met un marqueur « bouclier » sur une créature attaquante ciblée ni la capacité déclenchée qui retire un marqueur « bouclier » sur elle ne sont optionnelles.

Feu de signalisation

{3}

Artefact

Quand le Feu de signalisation arrive sur le champ de bataille, regard 3.

Chaque sort que vous lancez qui a exactement trois couleurs a duplication {3}. *(Quand vous le lancez, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- Si vous lancez un sort qui a déjà la duplication pendant que vous avez ce permanent sur le champ de bataille, le sort aura deux capacités de duplication : une avec un coût de duplication imprimé, et l'autre avec un coût de duplication de {3}. Vous pouvez utiliser une des capacités, ou les deux, pour dupliquer le sort.
-

Garantie contractuelle

{2}{W}

Éphémère

Addenda — Si vous lancez ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature que vous contrôlez. *Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.*

Choisissez une sorte de marqueur sur une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur de cette sorte sur chaque autre créature que vous contrôlez.

- Si vous lancez ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez choisir le marqueur « bouclier » pour la deuxième partie du sort.

Gestion des déchets

{2}{B}

Éphémère

Kick {3}{B} (*Vous pouvez payer {3}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique. Si ce sort a été kické, à la place, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

- Le contrôleur de la Gestion des déchets crée un jeton de créature 2/2 noire Gredin pour chaque carte de créature exilée de cette manière, qu'elle ait été kickée ou pas.

Henzie « L'Outilleur » Torre

{B}{R}{G}

Créature légendaire : diable et gredin

3/3

Chaque sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 que vous lancez a le blitz. Le coût de blitz est égal à son coût de mana. (*Vous pouvez choisir de lancer ce sort pour son coût de blitz. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

Les coûts de blitz que vous payez coûtent {1} de moins pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.

- Si le verso d'une carte recto-verso modale est une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, vous pouvez la lancer en utilisant la capacité de blitz accordée par Henzie.
-

Itération résolue

{1}{R}

Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, peuplez. Le jeton créé de cette manière acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin. (*Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.*)

- Si vous choisissez de copier un jeton de créature qui est une copie d'une autre créature, le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques de ce que le jeton original copie.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original telles qu'elles ont été déterminées par l'effet qui a mis le jeton original sur le champ de bataille ou par les caractéristiques du sort de permanent copié qui est devenu ce jeton.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.

Messagère avemain

{1}{U}

Créature : oiseau et conseiller

1/1

Vol

À chaque fois que la Messagère avemain attaque, choisissez un marqueur sur un permanent que vous contrôlez. Mettez un marqueur de cette sorte sur un permanent ciblé que vous contrôlez s'il n'a pas un marqueur de cette sorte sur lui.

- Vous choisissez le permanent ciblé sur lequel mettre un marqueur au moment où vous mettez la capacité déclenchée de la Messagère avemain sur la pile. Vous choisissez la sorte de marqueur sur un permanent au moment où cette capacité se résout.

Oskar, récupérateur de déchets

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes de votre cimetière. À chaque fois que vous vous défaissez d'une carte non-terrain, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière.

- La valeur de mana d'une carte double dans le cimetière est la valeur de mana totale des deux moitiés de cette carte. Elle n'a pas deux valeurs de mana.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso dans votre cimetière est toujours la valeur de mana du recto.

- X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana d'une carte dans votre cimetière.
- La valeur de mana d'une carte de terrain est 0.
- Vous pouvez lancer le sort immédiatement. Vous devez payer tous les coûts d'un sort que vous lancez de cette manière.

Pacte de Xander

{4} {B} {B}

Rituel

Victime 2 (*Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.*)

Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes ce tour-ci. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort à la place de son coût de mana.

- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs, comme le coût de blitz. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme un coût de victime. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si un 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.

Plaisir /// Excès

{2} {R}

Rituel

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen qui est engagé et attaquant.

///

Excès

{1} {R}

Rituel

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

Créez un jeton Trésor pour chaque créature que vous contrôliez qui a infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci.

- L'Excès compte le nombre de créatures que vous contrôliez qui ont infligé des blessures de combat à un joueur même si vous ne contrôlez plus au moins une de ces créatures au moment où il se résout.
- Toutes les cartes doubles ont deux rectos de carte sur une même face, et vous mettez uniquement sur la pile la moitié de la carte double que vous lancez. Les caractéristiques de la moitié que vous n'avez pas lancée sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaissez d'une, vous vous défaissez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes de rituel dans votre cimetière, Plaisir /// Excès est compté une fois, pas deux.

- Chaque carte double possède deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés. Par exemple, Plaisir /// Excès a une valeur de mana de 5.
- Si vous lancez la première moitié d'une carte double avec la répercussion pendant votre tour, vous aurez la priorité immédiatement après sa résolution. Vous pouvez lancer la moitié avec la répercussion depuis votre cimetière avant que n'importe quel joueur puisse agir si c'est légal pour vous de le faire.
- Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis n'importe quelle zone autre qu'un cimetière, vous ne pouvez pas lancer la moitié avec la répercussion.
- Si un autre effet vous permet de lancer une carte double avec la répercussion depuis un cimetière, vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Si vous lancez la moitié qui a la répercussion, vous exilerez la carte si elle doit quitter la pile.
- Un sort avec la répercussion lancé depuis un cimetière sera toujours exilé après, qu'il se résolve, soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort avec la répercussion depuis votre cimetière, la carte est immédiatement déplacée sur la pile. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte avec un autre effet.

Percepteur de pots-de-vin

{5}{G}

Créature : rhinocéros et guerrier

6/6

Piétinement

Quand le Percepteur de pots-de-vin arrive sur le champ de bataille, pour chaque sorte de marqueur sur les permanents que vous contrôlez, vous pouvez mettre, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou un marqueur de cette sorte sur le Percepteur de pots-de-vin.

- Le Percepteur de pots-de-vin compte le nombre de sortes de marqueurs différentes sur les permanents, pas le nombre total de marqueurs. Par exemple, si une créature a deux marqueurs « bouclier » sur elle au moment où la capacité déclenchée du Percepteur de pots-de-vin se résout, le contrôleur du Percepteur de pots-de-vin ne peut mettre qu'un marqueur sur lui, un marqueur +1/+1 ou un marqueur « bouclier ».

Ring de boxe

{1}{G}

Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée avec la même valeur de mana que vous ne contrôlez pas.

{T} : Créez un jeton Trésor. N'activez que si vous contrôlez une créature qui s'est battue ce tour-ci.

- Vous pouvez activer la dernière capacité du Ring de boxe si vous contrôlez une créature qui s'est battue à cause de n'importe quel effet, pas seulement une créature qui s'est battue dans le Ring de boxe.

- Si la seule créature que vous contrôliez qui s'est battue ce tour-ci est morte à cause de ce combat, vous ne pouvez pas activer la dernière capacité du Ring de boxe. Les prix sont réservés aux vainqueurs !
-

S'incruster

{5} {G}

Éphémère

Créez, engagé, un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier pour chaque créature engagée que vous contrôlez.

- Les jetons créés par S'incruster n'arrivent pas sur le champ de bataille attaquants.
-

Service qui tue

{2} {G}

Enchantement

Quand le Service qui tue arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaires que vous avez. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {2\} et sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier.

- Au moment où la deuxième capacité du Service qui tue se résout, vous pouvez sacrifier n'importe quel jeton, pas seulement un jeton Nourriture.
-

Syrix, porteur de la Flamme

{2} {B} {R}

Créature légendaire : phénix

3/3

Vol, célérité

Au début de chaque étape de fin, si une carte de créature a quitté votre cimetière ce tour-ci, un phénix ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un autre phénix que vous contrôlez meurt, vous pouvez lancer Syrix, porteur de la Flamme depuis votre cimetière.

- Le nombre de blessures infligées par le phénix ciblé au moment où la première capacité déclenchée de Syrix se résout est égal à sa propre force, pas à la force de la carte de la créature qui a quitté le cimetière ce tour-ci.
- Si Syrix meurt en même temps qu'un autre phénix, sa dernière capacité ne se déclenche pas. Il doit être déjà dans le cimetière au moment où l'autre phénix meurt.
- Vous devez payer tous les coûts de Syrix quand vous le lancez en utilisant sa dernière capacité et vous devez le lancer au moment où la capacité se résout. Vous ne pouvez pas attendre et le lancer plus tard pendant le tour (à moins bien sûr que la capacité se déclenche et se résolve à nouveau).

Tacot délabré

{2} {G}

Artefact : véhicule

*/5

Piétinement

La force du Tacot délabré est égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Pilotage 3

Récupération {2} {G} (*{2}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Exiler la carte avec la récupération fait partie du coût d'activation de la capacité de récupération. Une fois que la capacité est activée et que le coût est payé, il est trop tard pour empêcher l'activation de la capacité en essayant de retirer la carte du cimetière.
- La capacité qui définit la force du Tacot délabré fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement sur le champ de bataille.
- Le nombre de marqueurs donnés par la capacité de récupération du Tacot délabré est égal à sa force au moment où il a cessé d'exister dans votre cimetière avant d'être exilé. Les joueurs ne peuvent pas changer le nombre de marqueurs qu'il donne après que vous avez activé la capacité en détruisant la créature avec la valeur de mana la plus élevée que vous contrôlez.

Tivit, revendeur de secrets

{3} {W} {U} {B}

Créature légendaire : sphinx et gredin

6/6

Vol, parade {3}

Dilemme du conseil — À chaque fois que Tivit arrive sur le champ de bataille ou qu'il inflige des blessures de combat à un joueur, en commençant par vous, chaque joueur vote pour preuve ou pot-de-vin. Pour chaque vote pour preuve, enquêtez. Pour chaque vote pour pot-de-vin, créez un jeton Trésor.

Pendant le vote, vous pouvez voter une fois supplémentaire. (*Les votes peuvent être pour des choix différents ou le même choix.*)

- Vous faites tous vos votes en même temps. Les joueurs qui votent après vous connaissent tous vos votes lorsqu'ils font le leur.
 - Les capacités qui permettent aux joueurs de voter une fois supplémentaire sont cumulatives. Par exemple, si vous contrôlez deux permanents avec cette capacité, vous pouvez voter jusqu'à trois fois.
 - La capacité n'affecte que les sorts et les capacités qui utilisent les mots « vote/voter ». D'autres cartes qui impliquent des choix, comme l'Archange de la discorde, ne sont pas affectées.
 - Vous devez faire votre vote initial, même si vous déclinez de voter une fois supplémentaire.
-

Trousse d'agent

{1}{G}{U}

Artefact : indice

La Trousse d'agent arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1, un marqueur « vol », un marqueur « contact mortel » et un marqueur « bouclier ».

(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez déplacer un marqueur de la Trousse d'agent sur cette créature.

{2}, sacrifiez la Trousse d'agent : Piochez une carte.

- Le marqueur « bouclier » de la Trousse d'agent n'empêche pas son contrôleur de la sacrifier.
- Si la Trousse d'agent finit d'une manière quelconque avec des marqueurs sur elle autres que ceux avec lesquels elle est arrivée sur le champ de bataille, ceux-ci peuvent également être déplacés par sa capacité déclenchée.

Voleur des voies célestes

{3}{U}

Créature : oiseau et gremlin

3/3

Vol

Échappée — {3}{U}, exiliez cinq autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)*

Le Voleur des voies célestes s'échappe avec « À chaque fois que le Voleur des voies célestes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort d'artefact, d'éphémère ou de rituel parmi les cartes exilées par le Voleur des voies célestes sans payer son coût de mana. »

- La capacité avec laquelle le Voleur des voies célestes fait son échappée vous permet uniquement de lancer des cartes exilées par sa capacité d'échappée la dernière fois qu'il s'est échappé. S'il meurt et qu'il fait une nouvelle échappée plus tard, ou s'il se déplace dans une autre zone et qu'il revient sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas lancer les cartes exilées par lui plus tôt.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.

- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Magic: The Gathering, Magic, La Nouvelle-Capenna, Strixhaven : l'Académie des Mages, Kaldheim, Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés, Innistrad et Kamigawa sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2022 Wizards.