

Notes de publication *Dominaria* *Remastered*

Compilées par Jess Dunks et Matt Tabak

Document modifié pour la dernière fois le 30 octobre 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

L'extension *Dominaria Remastered* sera autorisée pour les tournois homologués en format Limité à partir de la date de sa sortie officielle : le 13 janvier 2023. Les cartes incluses dans cette extension sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. Autrement dit, l'apparition d'une carte dans *Dominaria Remastered* ne modifie pas sa légalité dans un format. En outre, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard et Pioneer.

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.

Retour de capacités

Dominaria Remastered inclut plusieurs capacités mot-clé et autres mécaniques de retour. Certaines des plus fréquentes sont incluses dans cette section, tandis que d'autres ont leurs règles expliquées dans la section « NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES » ci-dessous. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension, même si certaines règles ont changé depuis la première publication de cartes avec ces mécaniques.

Retour de mot-clé : flashback

Ça s'en va et ça revient... Comme le flashback. Le flashback donne à certains éphémères et rituels du cimetière une chance de revenir mettre la pagaille.

Appel du troupeau

{2} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Flashback {3} {G} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

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

Retour de mot-clé : folie

Se défausser d'une carte est souvent une occasion perdue. Vous auriez pu lancer cette carte ! Avec la folie, vous pouvez avoir le beurre et l'argent pour les tartines. Ou quelque chose comme ça.

Obscur flétrissement

{4} {B} {B}

Éphémère

Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

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

Retour de mécanique de jeu : cartes doubles

Les cartes doubles offrent une marge de manœuvre en combinant deux rectos sur une seule carte. Même si vous n'avez pas toutes les réponses, vous en aurez toujours au moins une de plus que d'ordinaire !

Assaillement // Barrissement
{R}
Rituel
L'Assaillement inflige 2 blessures à n'importe quelle
cible.
//
Barrissement
{3}{G}
Rituel
Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

- Pour lancer une carte double, choisissez une de ses moitiés pour la lancer. Il n'est pas possible de lancer les deux moitiés des cartes doubles de cette extension.
- Les cartes doubles ont deux rectos différents sur une même carte. 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 défaussez d'une, vous vous défaussez d'une carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes de rituel dans votre cimetière, Assaillement // Barrissement 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.
- Une carte double a les caractéristiques de la combinaison de ses deux moitiés tant qu'elle n'est pas sur la pile. Par exemple, Assaillement // Barrissement a une valeur de mana de 5 tant qu'elle est dans votre bibliothèque. Si un effet vous permet de chercher une carte avec une valeur de mana de 4 ou moins dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas trouver Assaillement // Barrissement.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que des caractéristiques de la moitié que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 parmi les cartes de votre cimetière, vous pouvez lancer Assaillement de cette manière mais pas Barrissement.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Aberration elfe
{5}{G}
Créature : elfe et mutant
4/5
{T} : Ajoutez {G}{G}{G}.
Recyclage de forêt {2} ({2}), *défaussez-vous de cette
carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de
Forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis
mélangez.*)

- Le recyclage de forêt est une variante de la capacité de recyclage. Contrairement au recyclage (qui vous permet de piocher une carte), le recyclage de forêt vous permet de chercher une carte de forêt dans votre bibliothèque. La carte que vous trouvez peut être une forêt de base ou n'importe quelle carte de terrain avec le type de terrain forêt.
- Une capacité qui se déclenche à chaque fois qu'une carte est recyclée se déclenche si vous activez une capacité de recyclage de forêt.

Absorption
{W}{U}{U}
Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour l’Absorption. Le sort n’est pas contrecarré quand l’Absorption se résout, mais vous gagnez quand même 3 points de vie.

Ancien immémoré
{3}{G}
Créature : élémental
0/3

À chaque fois qu’un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l’Ancien immémoré.

Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n’importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l’Ancien immémoré sur d’autres créatures.

- La première capacité de l’Ancien immémoré se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Mettre un marqueur +1/+1 sur l’Ancien immémoré est optionnel.
- La dernière capacité de l’Ancien immémoré ne cible pas de créature. Vous choisissez combien de marqueurs +1/+1 sont déplacés (et sur quelles créatures) au moment où la capacité se résout. Notamment, une fois que la capacité a commencé à se résoudre et que vous faites ces choix, aucun joueur ne peut agir jusqu’à ce que la capacité ait fini de se résoudre.

Aquamibe
{1}{U}
Créature : élémental et bête
1/3

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

- Les effets qui échangent la force et l’endurance d’une créature s’appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s’appliquer. Par exemple, si la capacité de l’Aquamibe se résout, puis que vous lui donnez +4/+0 plus tard pendant le tour d’une manière quelconque, c’est une créature 3/5, pas une créature 7/1.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu’à ce qu’elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.
 - Échanger la force et l’endurance d’une créature deux fois (ou un nombre pair de fois) rend à la créature la force et l’endurance qu’elle avait avant les échanges.
-

Arcades Sabboth

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

7/7

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Arcades Sabboth à moins que vous ne payiez {G}{W}{U}.

Chaque créature dégagée que vous contrôlez gagne +0/+2 tant qu'elle n'attaque pas.

{W} : Arcades Sabboth gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Tant qu'Arcades Sabboth est dégagé et n'attaque pas, il gagne +0/+2 avec sa propre troisième capacité.
-

Arcanis l'omnipotent

{3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier

3/4

{T} : Piochez trois cartes.

{2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité d'Arcanis ne peut être activée que tant qu'il est sur le champ de bataille.
-

Argousin mystique

{2}{G}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

3/3

Protection contre le noir

Seuil — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Argousin mystique gagne +3/+3 et a le vol.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à l'Argousin mystique peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.
-

Assemblée des fidèles

{3}{W}

Éphémère

Un joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

- Comptez le nombre de créatures au moment où l'Assemblée des fidèles se résout pour déterminer combien de points de vie sont gagnés.
-

Assolement

{G}

Éphémère

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

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

- Vous ne pouvez pas lancer l'Assolement sans sacrifier de terrain, et vous ne pouvez pas sacrifier de terrains supplémentaires.
-

Aucune pitié

{2}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

- La capacité d'Aucune pitié se déclenche à chaque fois que n'importe quelle créature, y compris des créatures que vous contrôlez, vous inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat.
-

Avatar de Serra

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

Créature : avatar

/

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

Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Avatar de Serra fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
 - Si l'Avatar de Serra n'est plus dans votre cimetière quand sa capacité déclenchée se résout, vous mélangez quand même votre bibliothèque.
-

Bête d'ambre

{2}{R}

Créature : bête

3/4

La Bête d'ambre ne peut pas attaquer ou bloquer seule.

- La Bête d'ambre ne peut pas attaquer ou bloquer à moins qu'une autre créature soit aussi assignée pour attaquer ou bloquer en même temps. Notamment, deux Bêtes d'ambre peuvent attaquer ou bloquer ensemble.
- Une fois que la Bête d'ambre a été déclarée comme attaquant ou bloqueur, peu importe ce qui arrive à l'autre ou aux autres créatures.

- Les autres créatures assignées pour attaquer aux côtés de la Bête d'ambre ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur ou planeswalker. Les autres créatures assignées pour bloquer aux côtés de la Bête d'ambre ne doivent pas obligatoirement bloquer la même créature que la Bête d'ambre.
-

Bibliothèque sylvestre

{1} {G}

Enchantement

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes dans votre main que vous avez piochées ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

- Vous effectuez toujours votre pioche normale avant cette capacité. La pioche normale a lieu avant que quoi que ce soit ne soit mis sur la pile pendant l'étape de pioche d'un joueur.
 - Si vous contrôlez d'autres capacités déclenchées qui vous permettent de piocher des cartes pendant votre étape de pioche, vous pouvez choisir d'ordonner la capacité de la Bibliothèque sylvestre avant ou après ces capacités. Les capacités déclenchées contrôlées par d'autres joueurs se résolvent avant les capacités déclenchées que vous contrôlez.
 - Les cartes piochées avant la résolution de la capacité de la Bibliothèque sylvestre, y compris pendant votre entretien ou en réponse à la capacité déclenchée de la Bibliothèque sylvestre, peuvent être choisies pour être remises en utilisant cet effet. Le contrôleur de la Bibliothèque sylvestre est responsable de maintenir ces cartes reconnaissables dans sa main, par exemple en les séparant des cartes qui ont commencé le tour dans la main.
 - Si vous contrôlez plus d'une Bibliothèque sylvestre, la capacité déclenchée de chacune se résout dans l'ordre. Vous ne pouvez pas piocher toutes les cartes en même temps puis les remettre toutes en même temps.
 - Vous pouvez remettre zéro, une ou deux cartes.
 - Si vous choisissez de piocher deux cartes, puis de remplacer au moins l'une de ces pioches par un autre effet, le reste de la capacité de la Bibliothèque sylvestre se produit toujours. Si vous n'avez en fait pioché qu'une seule carte ce tour-là, vous devez choisir cette carte et soit payer 4 points de vie soit la mettre au-dessus de votre bibliothèque. Si vous n'avez en fait pioché aucune carte ce tour-là, le reste de la capacité n'a aucun effet.
 - Il n'est pas possible d'agir entre le moment où les cartes sont piochées et celui où deux cartes sont choisies. Vous ne pouvez pas lancer les cartes que vous avez piochées pour éviter d'avoir deux cartes à choisir.
-

Bonnet du bouffon

{4}

Artefact

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

- Tant qu'il y a au moins trois cartes dans cette bibliothèque, vous devez trouver trois cartes et les exiler. S'il y a moins de trois cartes dans la bibliothèque du joueur, vous les exilez toutes.

Boucher sans visage

{2} {B} {B}

Créature : cauchemar et horreur

2/3

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée.

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

- La première capacité du Boucher sans visage n'est pas optionnelle. Si aucun autre joueur que vous ne contrôle de créature, vous devez choisir une créature que vous contrôlez comme cible.
- Si le Boucher sans visage exile un jeton de créature, le jeton cesse d'exister après avoir été exilé. Il ne revient pas sur le champ de bataille grâce à la deuxième capacité.
- Si le Boucher sans visage exile un deuxième Boucher sans visage, et qu'un troisième Boucher sans visage arrive et exile le premier, le deuxième est renvoyé sur le champ de bataille. S'il n'y a aucune autre créature sur le champ de bataille, le deuxième Boucher exile le troisième, ce qui renvoie le premier, et ainsi de suite. Si personne ne peut interrompre la boucle, la partie est considérée comme une partie nulle.

Carnappeur

{1} {B}

Créature : phyrexian et horreur

4/4

À chaque fois que le Carnappeur inflige des blessures à une créature ou à un adversaire, le Carnappeur vous inflige autant de blessures.

- La capacité du Carnappeur se déclenche à chaque fois qu'il inflige des blessures à une créature ou à un adversaire, pas seulement des blessures de combat.

Chaîne d'éclairs

{R}

Rituel

La Chaîne d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R} {R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

- Au moment où la Chaîne d'éclairs se résout, que ce soit l'originale ou une des copies, le joueur ciblé ou le contrôleur du permanent ciblé peut la copier. La copie a le même texte, la même cible et la même couleur que le sort qui se résout, même si le joueur qui crée la copie peut lui choisir une nouvelle cible. Une fois que cette copie est créée (ou non), la Chaîne d'éclairs finit de se résoudre et quitte la pile.
- Le joueur qui met la copie du sort sur la pile contrôle cette copie.
- La copie de la Chaîne d'éclairs 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. Les joueurs peuvent répondre à ce sort avant qu'il ne se résolve.

- Si la cible, joueur ou permanent, est une cible illégale au moment où la Chaîne d'éclairs essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Il ne peut pas être copié.
-

Chaînes, maître des démenes
{3} {B} {B}
Créature légendaire : humain et mignon
3/3

Tous les cauchemars gagnent +1/+1.
{B} {B} {B}, payez 3 points de vie : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est noire et est un cauchemar en plus de ses autres types de créature. Quand Chaînes, maître des démenes quitte le champ de bataille, exilez tous les cauchemars.

- La créature mise sur le champ de bataille par la capacité activée de Chaînes est seulement noire, pas noire en plus de ses autres couleurs. En revanche, c'est un cauchemar en plus de ses autres types de créature. Au moment où elle arrive sur le champ de bataille, c'est déjà un cauchemar (et peut-être d'autres types de créature) noir ; elle n'arrive pas sur le champ de bataille puis devient un cauchemar noir.
-

Chaîne ombilicale
{4}
Artefact
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur peut payer 2 points de vie. S'il ne le fait pas, il renvoie un permanent qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

- Le joueur fait tous les choix au moment où la capacité déclenchée se résout. Le permanent qu'il choisit de renvoyer dans la main de son propriétaire, le cas échéant, n'est pas ciblé par la capacité.
-

Chauffeur de charbon
{3} {R}
Créature : élémental
3/3
Quand le Chauffeur de charbon arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, ajoutez {R} {R} {R}.

- Si une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille comme une copie de cette créature, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la copie se déclenche toujours tant que vous avez lancé le sort qui est devenu cette créature non-jeton depuis votre main.
- Si un jeton qui est une copie du Chauffeur de charbon est créé, le jeton n'a pas été lancé et la capacité du Chauffeur de charbon ne se déclenche pas. De même, si un effet copie le Chauffeur de charbon pendant qu'il est sur la pile, la copie devient un jeton, mais la copie a été créée sur la pile et n'est pas lancée depuis votre main, donc la capacité ne se déclenche pas dans ce cas non plus.
- La capacité du Chauffeur de charbon n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.

Chiens sauvages

{G}

Créature : chien

2/1

Au début de votre entretien, si un joueur a plus de points de vie que chaque autre joueur, le joueur qui a le plus de points de vie acquiert le contrôle des Chiens sauvages.

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

Piochez une carte.)

- La première capacité des Chiens sauvages vérifie les totaux de points de vie au moment où votre entretien commence, avant que n'importe quel joueur n'ait l'occasion d'agir. Si aucun joueur n'a plus de points de vie que tous les autres joueurs à ce moment-là (autrement dit, si au moins deux joueurs partagent le plus grand nombre de points de vie), la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si aucun joueur n'a plus de points de vie que tous les autres à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet. Le joueur qui avait le plus de points de vie au moment où la capacité s'est déclenchée n'est pas obligatoirement le même joueur que celui qui a le plus de points de vie au moment où la capacité se résout.

Cimetière surpeuplé

{1} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La capacité du Cimetière surpeuplé vérifie votre cimetière au moment où votre entretien commence, avant que n'importe quel joueur n'ait l'occasion d'agir. Si vous avez moins de quatre cartes de créature dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous avez moins de quatre cartes de créature dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.

Claquement

{1} {U}

Éphémère

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

- Vous choisissez quels terrains dégager au moment où le Claquement se résout. Ils ne sont pas ciblés et ce ne sont pas obligatoirement des terrains que vous contrôlez.
-

Clerc de l'Ordre frontal

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

Quand le Clerc de l'Ordre frontal arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez appelée Clerc de l'Ordre frontal.

- Comptez le nombre de créatures appelées Clerc de l'Ordre frontal que vous contrôlez au moment où la capacité se résout pour déterminer combien de points de vie vous gagnez. Si le Clerc de l'Ordre frontal dont la capacité s'est déclenchée est encore sur le champ de bataille, il se compte lui-même.

Collecteur de noix

{5}{G}

Créature : humain et druide

1/1

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

Seuil — Tous les écureuils gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux écureuils peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : gobelin

2/2

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quel gobelin que vous contrôlez pour activer la capacité activée du Commandant des assiégeants, y compris le Commandant des assiégeants lui-même.

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : permanent

Vous contrôlez le permanent enchanté.

- Acquérir le contrôle d'un permanent ne vous fait pas acquérir le contrôle des auras ou des équipements qui lui sont attachés.
- Acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement ne modifie pas ce à quoi il est attaché.

Croisade de Dralnu

{1} {B} {R}

Enchantement

Tous les gobelins gagnent +1/+1.

Tous les gobelins sont noirs et sont des zombies en plus de leurs autres types de créature.

- Avec la Croisade de Dralnu, les gobelins sont seulement noirs, pas noirs en plus d'autres couleurs. En revanche, ce sont des zombies en plus de leurs autres types de créature. Au moment où l'un arrive sur le champ de bataille, c'est déjà un goblin et zombie (et peut-être d'autres types de créature) noir qui a gagné +1/+1 ; il n'arrive pas sur le champ de bataille puis devient un goblin et zombie noir qui gagne +1/+1.

Dague de vif-argent

{1} {U} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige

1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Vous

piochez une carte. »

- La créature enchantée, et non la Dague de vif-argent, est la source à la fois de la capacité de blessures et des blessures résultantes.

Décimation

{2} {R} {G}

Rituel

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé.

- Vous devez choisir une cible légale pour chaque cible requise par la Décimation. Cependant, si un permanent a plusieurs types de carte, il peut être choisi comme cible pour plus d'une occurrence du mot « ciblé ». Par exemple, vous pouvez lancer la Décimation en ciblant une créature-artefact, un enchantement et un terrain.

Déflagration solaire

{3} {R}

Éphémère

La Déflagration solaire inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Quand vous recyclez la Déflagration solaire, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à importe quelle cible.

- Vous pouvez recycler cette carte même s'il n'y a pas de cible légale pour sa capacité déclenchée.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée, ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout toujours, et vous piochez une carte.

Désir selon Selton

{2} {G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Seuil — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

- Si une créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer la créature enchantée pour une raison quelconque (par exemple parce qu'elle est engagée), elle ne bloque pas cette créature. S'il y a un coût associé au fait qu'une créature bloque la créature enchantée, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, la créature n'est pas forcée de bloquer dans ce cas non plus.

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

5/3

Le Djaggernaut attaque à chaque combat si possible.

Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par les murs.

- Si le Djaggernaut ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou qu'il est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci), alors il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas obligé d'attaquer dans ce cas non plus.

Dodécapode

{4}

Créature-artefact : golem

3/3

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Dodécapode, mettez-le sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui à la place de le mettre dans votre cimetière.

- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à choisir une carte pour vous en défausser et que vous vous défaussez du Dodécapode, vous le mettez sur le champ de bataille.
- Si vous vous défaussez du Dodécapode et que vous le mettez sur le champ de bataille, vous vous en êtes quand même défaussé. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous vous défaussez d'une carte se déclenchent.
- Si le sort ou la capacité qui vous a contraint à vous défausser du Dodécapode fait référence à « la carte défaussée » ou quelque chose de similaire, cela fait référence au Dodécapode sur le champ de bataille.

Dragon avaleur de mondes

{3} {R} {R} {R}

Créature : cauchemar et dragon

7/7

Vol, piétinement

Quand le Dragon avaleur de mondes arrive sur le champ de bataille, exilez tous les autres permanents que vous contrôlez.

Quand le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, les cartes exilées.

- Si le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, la capacité de « départ du champ de bataille » se déclenche et se résout en premier. Elle ne renvoie rien. Puis, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille exile tous les autres permanents que vous contrôlez indéfiniment.
- Si une aura est exilée avec le Dragon avaleur de mondes et qu'elle est renvoyée sur le champ de bataille, le joueur qui contrôle l'aura au moment où elle arrive sur le champ de bataille choisit ce qu'elle enchante. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste exilée. Elle ne doit pas obligatoirement revenir au même endroit. Elle ne peut pas arriver sur le champ de bataille enchantant un permanent qui arrive sur le champ de bataille en même temps.

Dragonnet

{2} {R} {R}

Créature : dragon

2/3

Vol

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

Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

- Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez activer la capacité du Dragonnet pendant un tour. Cependant, la quatrième activation pendant un tour et chaque activation ultérieure génère une capacité déclenchée à retardement qui vous contraint à sacrifier le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.
 - Si la quatrième activation (ou ultérieure) de la capacité du Dragonnet pendant un tour se produit pendant l'étape de fin de ce même tour, la capacité déclenchée à retardement ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du prochain tour. Vous devrez sacrifier le Dragonnet à ce moment-là.
-

Drakôn asticroc

{2}{U}

Créature : cauchemar et drakôn

3/4

Vol

Quand le Drakôn asticroc arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une créature que vous contrôlez autre que le Drakôn asticroc.

Quand le Drakôn asticroc quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

- Vous choisissez quelles créatures que vous contrôlez exiler (le cas échéant) au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Une fois que vous avez fait ce choix, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que la créature choisie soit exilée ou que le Drakôn asticroc soit sacrifié et que la capacité ait fini de se résoudre.
- Si vous ne contrôlez pas d'autre créature au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, vous devez sacrifier le Drakôn asticroc.
- Si le Drakôn asticroc quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, la capacité de « départ du champ de bataille » se déclenche et se résout en premier. Elle ne renvoie rien. Puis la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Si vous exiliez une créature que vous contrôlez, elle sera exilée indéfiniment. Le Drakôn asticroc ne la renvoie pas.

Drakôn pèlerin

{4}{U}

Créature : drakôn

2/3

Vol

Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.

- Vous choisissez quels terrains dégager au moment où la capacité déclenchée se résout. Ils ne sont pas ciblés et ce ne sont pas obligatoirement des terrains que vous contrôlez.

Enchanteresse de la Mesa

{1}{W}{W}

Créature : humain et druide

0/2

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

- La capacité de l'Enchanteresse de la Mesa se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
 - Si le sort d'enchantement est contrecarré, la capacité de l'Enchanteresse de la Mesa se résout quand même et vous fait piocher une carte.
 - Les enchantements mis sur le champ de bataille sans avoir été lancés ne provoquent pas le déclenchement de la capacité de l'Enchanteresse de la Mesa.
-

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

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

Espace confiné
{3}
Artefact
Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.

- Vos adversaires peuvent toujours attaquer des planeswalkers que vous contrôlez avec n'importe quel nombre de créatures à chaque combat.

Étirement temporel
{8} {U} {U}
Rituel
Un joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

- Si plusieurs effets de « tour supplémentaire » se résolvent pendant le même tour, ils sont joués dans le sens inverse de la résolution des effets. Autrement dit, le tour supplémentaire créé le plus récemment est joué en premier.

Étreinte spinale
{3} {U} {U} {B}
Éphémère
Ne lancez ce sort que pendant le combat.
Dégagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et acquérez-en le contrôle. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

- Vous devez sacrifier la créature si vous la contrôlez toujours au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout.
-

Évacuation des terriers

{3} {R}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

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

Exploration

{G}

Enchantement

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

- La capacité de l'Exploration est cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, y compris ceux créés par d'autres Explorations que vous contrôlez.
-

Fait ou fiction

{3} {U}

Éphémère

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Les tas peuvent être vides.
-

Familier nyctasophe

{1} {B}

Créature : zombie

1/1

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1} {B} : Régénérez le Familier nyctasophe. (*La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.*)

- Un sort que vous lancez qui est bleu et rouge coûte {1} de moins, pas {2} de moins.

- Activer la capacité crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que le Familier nyctasophe devrait être détruit ce tour-là. Ce bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire le Familier nyctasophe ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées au Familier nyctasophe.
- Le Familier nyctasophe peut se régénérer même s'il n'est pas au combat, s'il est déjà engagé ou s'il n'est pas blessé.
- Vous pouvez activer la capacité de régénération même si le Familier nyctasophe ne risque pas d'être détruit.

Félon gobelin

{1}{B}

Créature : gobelin et mercenaire

2/1

Sacrifiez un gobelin : Régénérez le Félon gobelin. *(La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)*

- Activer la capacité crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que le Félon gobelin devrait être détruit ce tour-là. Ce bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire le Félon gobelin ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées au Félon gobelin.
- Le Félon gobelin peut se régénérer même s'il n'est pas au combat, s'il est déjà engagé ou s'il n'est pas blessé.
- Vous pouvez activer la capacité de régénération même si le Félon gobelin ne risque pas d'être détruit. Parfois, il faut sacrifier des gobelins. Nous comprenons.

Foi renouvelée

{2}{W}

Éphémère

Vous gagnez 6 points de vie.

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

Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez gagner 2 points de vie.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée, ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout toujours, et vous piochez une carte.

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, le coût alternatif de la Force de volonté) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana de la Force de volonté est toujours 5, quel que soit le coût que vous avez payé pour la lancer.
-

Fouineur des champs de bataille

{3}{G}{G}

Créature : centaure

3/3

Seuil — Mettez trois cartes depuis votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque : Le Fouineur des champs de bataille gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour et que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Vérifiez le nombre de cartes dans votre cimetière avant d'activer la capacité. Si l'activation de la capacité fait descendre ce nombre à moins de sept, la capacité se résout quand même normalement.
-

Gantelet de pouvoir

{5}

Artefact

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

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

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

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

Garde-chasse
{3}{G}
Créature : elfe
2/2

Quand le Garde-chasse meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

- Si le Garde-chasse n'est plus dans votre cimetière au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous ne pouvez pas choisir de l'exiler. Vous ne révéléz pas de cartes de votre bibliothèque.

Gargouille kjeldorienne
{5}{W}
Créature : gargouille
3/3

Vol, initiative
À chaque fois que la Gargouille kjeldorienne inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

- La capacité déclenchée de la Gargouille kjeldorienne se déclenche quand elle inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat.
- Contrairement au lien de vie, la dernière capacité de la Gargouille kjeldorienne est une capacité déclenchée qui va sur la pile et à laquelle on peut répondre. Notamment, si la Gargouille kjeldorienne inflige des blessures en même temps que vous subissez assez de blessures pour réduire votre total de points de vie à 0 ou moins, vous perdez la partie avant que vous ne puissiez gagner des points de vie.

Guide griffon
{2}{W}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.
Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

- Si le Guide griffon et la créature enchantée vont au cimetière en même temps, la dernière capacité du Guide griffon se déclenche.

Guide spirituel elfe
{2}{G}
Créature : elfe et esprit
2/2
Exilez le Guide spirituel elfe depuis votre main : Ajoutez {G}.

- Si le coût d'un sort ou d'une capacité inclut de renvoyer une créature dans votre main et de payer du mana, vous ne pouvez pas activer la capacité de mana du Guide spirituel elfe après l'avoir renvoyé dans votre

main. Ceci est dû au fait que les capacités de mana doivent être activées avant de commencer à payer les coûts.

Huart à dents pointues

{2}{W}{U}

Créature : oiseau

2/2

Vol

Quand le Huart à dents pointues arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature blanche ou bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand le Huart à dents pointues arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis mettez deux cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque.

- Vous choisissez quelle créature blanche ou bleue que vous contrôlez renvoyer dans la main de son propriétaire au moment où la première capacité déclenchée se résout. Cette créature n'est pas ciblée par la capacité. Vous pouvez choisir le Huart à dents pointues lui-même. Si le Huart à dents pointues est la seule créature blanche ou bleue que vous contrôlez à ce moment-là, vous devez le renvoyer dans la main de son propriétaire.
-

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

2/1

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

Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

- Vous pouvez recycler cette carte même s'il n'y a pas de cible légale pour sa capacité déclenchée.
 - Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
 - La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout quand même, et vous piochez une carte.
-

Insurrection d'Urborg

{4}{B}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Piochez une carte.

- Vous pouvez lancer l'Insurrection d'Urborg sans cible si vous voulez uniquement piocher une carte.

- Si vous avez choisi au moins une cible et que toutes les cibles sont illégales au moment où l'Insurrection d'Urborg essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et vous ne piochez pas de carte.

Jolraël, recluse de la Mwônvouli

{1}{G}

Créature légendaire : humain et druide

1/2

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat.

{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X, X étant le nombre de cartes dans votre main.

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Jolraël ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée : si elle n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci.
- La dernière capacité de Jolraël remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et/ou l'endurance des créatures affectées à des valeurs spécifiques. Si d'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques commencent à s'appliquer après la résolution de la capacité de Jolraël, ils remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature affectée sans les établir à des valeurs spécifiques s'appliquent quel que soit le moment où ces effets ont commencé. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature.
- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la dernière capacité de Jolraël se résout. Une fois que c'est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre de cartes dans votre main change.

Kamahl, la Poigne de la Krosia

{4}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

4/3

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Les terrains qui deviennent des créatures gardent tous les autres super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'ils ont.
- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer et ses capacités {T} peuvent être activées seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature. Notamment, si vous transformez un terrain en créature au tour où il est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas l'engager pour du mana.
- La dernière capacité de Kamahl n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures qui arrivent sous votre contrôle plus tard (y compris les terrains qui deviennent des créatures) ne gagnent pas les bonus.

Kavru languefeu

{3} {R}

Créature : kavru

4/2

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à une créature ciblée.

- La capacité du Kavru languefeu peut le cibler lui-même. Si c'est la seule créature sur le champ de bataille au moment où sa capacité se déclenche, sa capacité doit le cibler lui-même.

Labyrinthe d'Ith

Terrain

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

- Le Labyrinthe d'Ith n'a pas de capacité de mana. Il ne s'engage pas pour du mana incolore.
- Le Labyrinthe d'Ith peut cibler une créature attaquante dégagée. Il prévient quand même les blessures de combat qu'elle devrait infliger et subir.
- La créature n'est pas retirée du combat ; ses blessures sont simplement prévenues. C'est toujours une créature attaquante jusqu'à ce que la phase de combat soit terminée.
- Vous pouvez activer la capacité du Labyrinthe d'Ith, ciblant une créature attaquante que vous contrôlez, pendant l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat, même si elle a déjà infligé les blessures de combat. Le faire dégager la créature. Les blessures qu'elle a infligées ne sont pas affectées.

Liaison psychique

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

- La capacité déclenchée se déclenche quand la créature enchantée inflige des blessures, pas seulement des blessures de combat.
 - Contrairement à la capacité de lien de vie, la capacité de la Liaison psychique est une capacité déclenchée qui va sur la pile et à laquelle on peut répondre. Notamment, si la créature enchantée inflige des blessures en même temps que vous subissez assez de blessures pour réduire votre total de points de vie à 0 ou moins, vous perdez la partie avant que vous ne puissiez gagner des points de vie.
-

Lierre noir

{2}{G}{G}

Enchantement du monde

Les créatures ne peuvent pas attaquer un joueur à moins que ce joueur n'ait lancé un sort ou mis un permanent non-jeton sur le champ de bataille pendant son dernier tour.

- Le Lierre noir n'empêche pas les créatures d'attaquer des planeswalkers, peu importe ce que leur contrôleur a fait ou n'a pas fait pendant son dernier tour.
 - L'effet du Lierre noir s'intéresse au fait qu'un joueur ait mis un permanent non-jeton sur le champ de bataille. Il est inhabituel pour une capacité de s'intéresser à celui qui a mis un permanent sur le champ de bataille au lieu de celui sous le contrôle duquel il est arrivé.
 - L'effet du Lierre noir s'intéresse aux actions des joueurs, pas à leurs résultats. Si un joueur a lancé un sort pendant son dernier tour mais que ce sort a été contrecarré, ce joueur peut quand même être attaqué. C'est vrai aussi si un joueur a mis un permanent non-jeton sur le champ de bataille pendant son dernier tour, mais que ce permanent a quitté le champ de bataille avant que son tour ne se termine.
 - Si au moins deux permanents ont le super-type « du monde », tous sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires, excepté celui qui a eu le super-type « du monde » le moins longtemps. En cas d'égalité entre plusieurs permanents, tous les permanents avec le super-type « du monde » sont mis au cimetière.
-

Lion à crinière blanche

{1}{W}

Créature : chat

2/2

Flash

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

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

Logique circulaire

{2}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.

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

- Comptez le nombre de cartes dans votre cimetière au moment où la Logique circulaire se résout pour déterminer le coût que le contrôleur du sort ciblé doit payer. La Logique circulaire est encore sur la pile à ce moment-là. Elle ne se compte pas elle-même.

Lynx spectral

{1}{W}

Créature : chat et esprit

2/1

Protection contre le vert

{B} : Régénérez le Lynx spectral. *(La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)*

- Activer la capacité crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que le Lynx spectral devrait être détruit ce tour-là. Ce bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire le Lynx spectral ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées au Lynx spectral.
- Le Lynx spectral peut se régénérer même s'il n'est pas au combat, s'il est déjà engagé ou s'il n'est pas blessé.
- Vous pouvez activer la capacité de régénération même si le Lynx spectral ne risque pas d'être détruit.

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

5/5

Vol, initiative, lien de vie

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à un ange que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si Lyra quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

{1}, {T} : Engagez une cible, artefact, créature ou terrain.

- Une fois qu'un joueur annonce qu'il lance un sort ou active une capacité, aucun joueur ne peut effectuer une autre action jusqu'à ce que le sort ou la capacité ait été payée. Notamment, les autres joueurs ne peuvent pas essayer d'engager les permanents de ce joueur pour l'empêcher de payer {T} ou de produire suffisamment de mana.

Marée haute

{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage une île pour du mana, ce joueur ajoute {U} supplémentaire.

- La capacité déclenchée à retardement fait référence à n'importe quel terrain avec le type de terrain île, pas seulement ceux appelés Île.
- L'effet s'applique même si l'île en question est arrivée sur le champ de bataille après la résolution de la Marée haute.

Millequain

{2}

Créature-artefact : construction

0/1

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

- Si un effet vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment ou de jouer avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée, et que vous activez la capacité de mana du Millequain pendant que vous lancez un sort, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus de votre bibliothèque avant que vous ayez fini de lancer le sort. C'est vrai aussi si vous activez la capacité du Millequain pendant que vous activez une autre capacité.

Mine de gemmes

Terrain

La Mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « minage ».

{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

- Si le dernier marqueur « minage » est retiré de la Mine de gemmes autrement qu'avec l'activation de sa capacité, la Mine de gemmes n'est pas sacrifiée (et sa capacité ne peut pas être activée).

Mitraille

{1} {R}

Rituel

La Mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Déluge *(Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)*

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

- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.

Monastère nantuko

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil — {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature 4/4 verte et blanche Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Après être devenu une créature, le Monastère nantuko a encore toutes ses capacités.
- Une fois que vous activez la dernière capacité, peu importe ce qui arrive au nombre de cartes dans votre cimetière. Le Monastère nantuko reste une créature ce tour-là même si ce nombre descend à moins de sept.
- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer et ses capacités {T} peuvent être activées seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature. Notamment, si vous transformez le Monastère nantuko en créature au tour où il est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas l'engager pour du mana.

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

2/3

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

- Les créatures peuvent toujours attaquer les planeswalkers que vous contrôlez sans que leur contrôleur ne paie un coût.

Nappe de sanie

{2}{B}

Rituel

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

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

Piochez une carte.)

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

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

Nishoba fantomatique

{5}{G}{W}

Créature : chat et bête et esprit

0/0

Piétinement

Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Si des blessures devaient être infligées au Nishoba fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.

- Si le Nishoba fantomatique devait subir des blessures de plusieurs sources à la fois (par exemple parce qu'il est bloqué par plusieurs créatures), toutes ces blessures sont prévenues et un seul marqueur +1/+1 est retiré.
- Si des blessures qui devaient être infligées au Nishoba fantomatique ne peuvent pas être prévenues, les blessures sont infligées et un marqueur +1/+1 est retiré du Nishoba fantomatique.
- Si le Nishoba fantomatique n'a aucun marqueur +1/+1 sur lui (mais qu'il est toujours sur le champ de bataille parce que quelque chose d'autre augmente son endurance), les blessures qui devaient lui être infligées sont quand même prévenues.

Nuée de fées

{1}{U}

Créature : peuple fée

1/1

Vol

Quand la Nuée de fées arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

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

Piochez une carte.)

- Vous choisissez quels terrains dégager au moment où la capacité déclenchée se résout. Ils ne sont pas ciblés et ce ne sont pas obligatoirement des terrains que vous contrôlez.

Opposition

{2}{U}{U}

Enchantement

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :

Engagez une cible, artefact, créature ou terrain.

- Une fois qu'un joueur annonce qu'il lance un sort ou active une capacité, aucun joueur ne peut effectuer une autre action jusqu'à ce que le sort ou la capacité ait été payée. Notamment, les autres joueurs ne peuvent pas essayer d'engager les permanents de ce joueur pour l'empêcher de payer {T} ou de produire suffisamment de mana.
 - Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour activer la capacité de l'Opposition, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Ordre // Chaos

{3} {W}

Éphémère

Exilez une créature attaquante ciblée.

//

Chaos

{2} {R}

Éphémère

Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Le Chaos empêche n'importe quelle créature d'être déclarée comme bloqueuse ce tour-là, y compris celles qui n'étaient pas sur le champ de bataille au moment où le Chaos s'est résolu.
 - Lancer le Chaos après que les bloqueurs ont été déclarés n'annule aucun de ces blocages.
-

Ours-garou

{1} {G}

Créature : humain et ours et druide

1/1

{T} : Ajoutez {G}.

Seuil — L'Ours-garou gagne +3/+3 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à l'Ours-garou peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.
-

Ovinisation

{1} {U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1.

- L'Ovinisation 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 l'Ovinisation remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à des valeurs spécifiques s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ces effets ont commencé. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature.
 - Si la créature affectée acquiert une capacité après la résolution de l'Ovinisation, elle gardera cette capacité.
-

Ovinomancien

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

0/1

Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer trois terrains de base que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

- L'Ovinomancien est une cible légale pour sa propre capacité. Activer cette capacité provoque le renvoi de l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire, et donc la capacité a une cible illégale. Elle ne se résout pas, et personne ne crée de jeton Mouton.
-

Pashalik Mons

{2} {R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier

2/2

À chaque fois que Pashalik Mons ou un autre gobelin que vous contrôlez meurt, Pashalik Mons inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{3} {R}, sacrifiez un gobelin : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

- Si Pashalik Mons et au moins un autre gobelin que vous contrôlez meurent en même temps, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
 - Vous pouvez sacrifier Pashalik Mons pour payer le coût de sa propre capacité.
-

Piaillement de bataille

{2} {W} {W}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Flashback — Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures blanches dégagées que vous contrôlez pour payer le coût de flashback du Piaillement de bataille, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Portail crypté

{5}

Artefact

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez :

Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main qui partage un type de créature avec chaque créature engagée de cette manière.

- Les deux créatures que vous engagez pour activer la capacité ne partagent pas obligatoirement un type de créature, mais la carte de créature que vous mettez sur le champ de bataille doit partager un type de créature avec chacune d'elles. Par exemple, vous pouvez engager un elfe et sorcier et un humain et guerrier pour mettre sur le champ de bataille une carte d'elfe et guerrier.
- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures dégagées que vous contrôlez pour activer la capacité du Portail crypté, y compris celles que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Primarque kavru

{3}{G}

Créature : kavru

3/3

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

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

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

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
 - Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
 - 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.
-

Profanateur de sépulture

{2} {B} {B}

Créature : phyrexian et mignon

2/2

Quand le Profanateur de sépulture arrive sur le champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

Quand le Profanateur de sépulture meurt, exilez-le et renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- Vous choisissez de vous défausser d'une carte ou non au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout.
- Même si vous pouvez choisir le Profanateur de sépulture lui-même comme cible de sa dernière capacité, il sera exilé avant de pouvoir être renvoyé sur le champ de bataille.

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

- Les Profondeurs obscures n'ont pas de capacité de mana. Elles ne s'engagent pas pour du mana incolore.
- La dernière capacité des Profondeurs obscures est un déclencheur d'état. Elle ne se redéclenche pas pendant que la capacité est sur la pile, mais si la capacité est contrecarrée et que les Profondeurs obscures sont encore sur le champ de bataille sans marqueur « glace » sur elles, elle se redéclenche immédiatement.
- Si les Profondeurs obscures quittent le champ de bataille avant la résolution de leur capacité déclenchée, vous ne pourrez pas les sacrifier, et vous ne créerez pas Marit Lage.

Prospecteur skirkien

{R}

Créature : goblin

1/1

Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

- Vous pouvez sacrifier n'importe quel goblin que vous contrôlez pour activer la capacité activée du Prospecteur skirkien, y compris le Prospecteur skirkien lui-même. Notez bien qu'une fois que vous sacrifiez le Prospecteur skirkien, vous ne pouvez pas réactiver sa capacité, donc si vous souhaitez sacrifier plusieurs gobelins dont le Prospecteur skirkien pour du mana, assurez-vous de sacrifier le Prospecteur skirkien en dernier.
-

Radha, héritière de Keld

{R} {G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

2/2

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

{T} : Ajoutez {G}.

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

Rage inextinguible

{2} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.

Quand la Rage inextinguible est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Rage inextinguible dans la main de son propriétaire.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Rage inextinguible essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Elle est mise dans le cimetière de son propriétaire depuis la pile au lieu de l'être depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.
-

Recherche effrénée

{2} {U}

Éphémère

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Dégagez jusqu'à trois terrains.

- Vous choisissez quels terrains dégager au moment où la Recherche effrénée se résout. Ils ne sont pas ciblés et ce ne sont pas obligatoirement des terrains que vous contrôlez.
-

Réflexes fulgurants

{1} {R}

Enchantement : aura

Vous pouvez lancer les Réflexes fulgurants comme s'ils avaient le flash. Si vous les lancez à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'ils deviennent les sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a l'initiative.

- Le sacrifice n'a lieu que si vous les lancez en utilisant leur propre capacité. Si vous les lancez en utilisant un autre effet (par exemple si un autre effet vous permettait de les lancer comme s'ils avaient le flash), alors ils ne sont pas sacrifiés.

Remède

{1}{W}

Éphémère

Prévenez les prochaines 5 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quel nombre de cibles, réparties comme vous le désirez.

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

Rémora mystique

{U}

Enchantement

Entretien cumulatif {1} *(Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent, puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)*

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

- Le paiement de l'entretien cumulatif est toujours optionnel. S'il n'est pas payé, le permanent avec l'entretien cumulatif est sacrifié. Il n'est pas possible d'effectuer un paiement partiel du coût total de l'entretien cumulatif. Par exemple, si le Rémora mystique a trois marqueurs « âge » sur lui quand sa capacité d'entretien cumulatif se déclenche, il gagne un autre marqueur « âge », puis son contrôleur choisit soit de payer {4} soit de le sacrifier.

Restauratrice krosiane

{2}{G}

Créature : humain et druide

1/2

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

Seuil — {T} : Dégagez jusqu'à trois terrains ciblés.

N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Les capacités activées de la Restauratrice krosiane ne sont pas des capacités de mana. Elles utilisent la pile et on peut y répondre. Notamment, elles ne peuvent pas être activées pendant que vous lancez un sort ou activez une autre capacité. Si vous voulez utiliser la Restauratrice krosiane pour ajouter suffisamment de mana pour payer un sort ou une capacité, vous pouvez engager des terrains que vous contrôlez, les dégager avec la Restauratrice krosiane, et les réengager, le tout avant de commencer à lancer un sort ou à activer une capacité.

Retour au pays

{W}

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

- Utilisez la force de la créature quand elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie sont gagnés.

Retour de l'effroi

{2} {B} {B}

Rituel

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

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

- Vous choisissez la cible du Retour de l'effroi avant de payer ses coûts, donc il n'est pas possible de le lancer avec le flashback et de renvoyer une des créatures sacrifiées.

Revirement

{2} {U} {U}

Éphémère

Choisissez artefact, créature ou terrain. Engagez tous les permanents dégagés du type choisi qu'un joueur ciblé contrôle, ou dégagez tous les permanents engagés de ce type que ce joueur contrôle.

- Vous décidez lors de la résolution si vous engagez ou dégagez, et quelle sorte de permanent vous affectez.

Ride d'éclairs

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous choisissez la cible quand la capacité de la Ride d'éclairs est mise sur la pile, mais vous choisissez de payer ou non le mana au moment où la capacité se résout. Une fois que vous avez fait ce choix, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que les blessures soient infligées et que la capacité ait fini de se résoudre.

Risque-tout

{R}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

- Vous pouvez finir par vous défausser de la carte que vous avez cherchée. C'est un risque à prendre !

Riss l'éveilleur

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

Créature légendaire : dragon

6/6

Vol

À chaque fois que Riss l'éveilleur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque permanent de cette couleur.

- Vous choisissez de payer {2}{G} ou non au moment où la capacité de Riss se résout. Une fois que vous avez fait ce choix, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que les saprobiontes soient créés (si vous avez payé) et que la capacité ait fini de se résoudre.

Sacrement divin

{1}{W}{W}

Enchantement

Les créatures blanches gagnent +1/+1.

Seuil — Les créatures blanches gagnent un +1/+1 supplémentaire tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux créatures blanches que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept ou si le Sacrement divin quitte le champ de bataille.

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

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

- Vous pouvez trouver une forêt de base ou n'importe quelle carte de terrain avec le type de terrain forêt.
-

Scintillement momentané

{1}{W}

Éphémère

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

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

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

Sentinelle vigilante

{1}{W}{W}

Créature : humain et nomade

2/2

Seuil — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, la Sentinelle vigilante gagne +1/+1 et a « {T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. »

- Une fois que vous activez la capacité que la Sentinelle vigilante se donne à elle-même, peu importe ce qui arrive au nombre de cartes dans votre cimetière. Cette capacité se résout toujours même si ce nombre descend à moins de sept en réponse.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Sentinelle vigilante peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.
-

Sinistre lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

1/1

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Les deux cartes sont exilées au moment où le coût de la capacité du Sinistre lavamancien est payé. Les joueurs ne peuvent pas répondre au paiement du coût en essayant de déplacer ces cartes dans une autre zone.
-

Sphère d'amortissement

{2}

Artefact

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

- Si plusieurs effets de remplacement devaient modifier le mana qu'une capacité que vous contrôlez produit, choisissez-en un à appliquer. Après cela, déterminez si n'importe quel autre s'applique. Un effet de remplacement ne peut pas s'appliquer au même événement plus d'une fois.
- La deuxième capacité de la Sphère d'amortissement compte les sorts qui ont été lancés pendant un tour, même si la Sphère d'amortissement n'était pas sur le champ de bataille au moment où ils ont été lancés. Par exemple, si la Sphère d'amortissement est elle-même le troisième sort lancé pendant un tour, le prochain sort que vous lancez coûte {3} de plus à lancer.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Sphinx vexatoire

{1} {U} {U}

Créature : sphinx

4/4

Vol

Entretien cumulatif — Défaussez-vous d'une carte. *(Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent, puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)*

Quand le Sphinx vexatoire meurt, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

- Le paiement de l'entretien cumulatif est toujours optionnel. S'il n'est pas payé, le permanent avec l'entretien cumulatif est sacrifié. Il n'est pas possible d'effectuer un paiement partiel du coût total de l'entretien cumulatif. Par exemple, si le Sphinx vexatoire a trois marqueurs « âge » sur lui quand sa capacité d'entretien cumulatif se déclenche, il acquiert un autre marqueur « âge », puis son contrôleur choisit soit de se défausser de quatre cartes soit de le sacrifier.

Stimulus primordial

{2} {G}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {2} {G} ({2} {G}), *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*

Quand vous recyclez le Stimulus primordial, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez recycler cette carte même s'il n'y a pas de cible légale pour sa capacité déclenchée.
- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée, ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout toujours, et vous piochez une carte.

Terravore

{1}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

/

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égales au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

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

Test d'endurance

{2}{W}{W}

Enchantement

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 50 points de vie, vous gagnez la partie.

- La capacité du Test d'endurance vérifie votre total de points de vie au moment où votre entretien commence, avant que n'importe quel joueur n'ait l'occasion d'agir. Si vous n'avez pas au moins 50 points de vie à ce moment-là, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, elle vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si votre total de points de vie est descendu à moins de 50 à ce moment-là, la capacité n'a aucun effet.

Tonnerre selon Orime

{2}{W}

Éphémère

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

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce permanent à une créature ciblée.

- Si le Tonnerre selon Orime est kické, il est la source des blessures infligées à la créature ciblée, pas l'artefact ou l'enchantement.
- Si le Tonnerre selon Orime est kické, mais que l'artefact ou l'enchantement est une cible illégale au moment où le Tonnerre selon Orime essaie de se résoudre, le Tonnerre selon Orime ne peut pas déterminer la valeur de mana de l'artefact ou de l'enchantement. Aucune blessure n'est infligée à la créature ciblée, même si elle est encore une cible légale. Si seule la créature est devenue une cible illégale, l'artefact ou l'enchantement est quand même détruit. (Si les deux cibles deviennent illégales, le Tonnerre selon Orime ne se résout pas du tout.)

Trafiquant d'esprits

{3} {B} {G}

Créature : bête

6/6

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B} : Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G} : Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

- Activer la capacité de régénération crée un effet de remplacement qui agit comme un bouclier, remplaçant la prochaine fois que le Trafiquant d'esprits devrait être détruit ce tour-là. Ce bouclier fonctionne contre les effets qui essaient de détruire le Trafiquant d'esprits ou contre les blessures mortelles qui seraient infligées au Trafiquant d'esprits.
- Le Trafiquant d'esprits peut se régénérer même s'il n'est pas au combat, s'il est déjà engagé ou s'il n'est pas blessé.
- Vous pouvez activer la capacité de régénération même si le Trafiquant d'esprits ne risque pas d'être détruit.
- La dernière capacité du Trafiquant d'esprits fait qu'il devient uniquement de la couleur choisie. Il n'est plus des couleurs qu'il était précédemment.

Triskèle

{6}

Créature-artefact : construction

1/1

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Si vous activez la capacité d'un Triskèle attaquant ou bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, il infligera moins de blessures de combat. Si vous attendez jusqu'à l'étape des blessures de combat, mais que le Triskèle a subi des blessures mortelles, il sera détruit avant que vous ayez la possibilité d'activer sa capacité.
 - Si le Triskèle a des blessures marquées sur lui, l'activation de sa capacité peut faire que ces blessures deviennent mortelles. Par exemple, supposons qu'un Triskèle avec deux marqueurs +1/+1 sur lui ait subi 2 blessures plus tôt dans le tour. Si vous activez sa capacité en lui retirant un marqueur +1/+1, il a maintenant une endurance de 2 et est détruit en tant qu'action basée sur l'état. Vous ne pouvez pas lui retirer l'autre marqueur +1/+1 pour réactiver sa capacité. La première activation de la capacité se résout quand même.
-

Une bonne tranche

{4} {R} {R}

Rituel

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.

Recyclage {2} {R} (*{2}{R}, défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
- La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée, ou que toutes ses cibles sont devenues illégales), la capacité de recyclage se résout toujours, et vous piochez une carte.

Usine de Mishra

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

- Après être devenue une créature, l'Usine de Mishra a toujours toutes ses capacités.
- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer et ses capacités {T} peuvent être activées seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature. Notamment, si vous transformez l'Usine de Mishra en créature au tour où elle est arrivée sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas activer sa première ou sa dernière capacité.

Urza, seigneur grand-artificier

{2} {U} {U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/4

Quand Urza, seigneur grand-artificier arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 0/0

incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Ajoutez {U}.

{5} : Mélangez votre bibliothèque, puis exilez la carte du dessus. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

- Le jeton créé par la première capacité d'Urza se compte lui-même, donc il sera au minimum 1/1.
- Vous pouvez engager n'importe quel artefact dégagé que vous contrôlez pour payer le coût de la capacité de mana, y compris une créature-artefact que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le

début de votre tour le plus récent. Engager un équipement de cette manière n'affecte pas ses capacités ou la créature équipée.

- Si vous ne jouez pas la carte exilée par la dernière capacité d'Urza, elle reste en exil.
- La dernière capacité d'Urza ne change pas le moment où vous pouvez jouer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- 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.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.

Valduk, gardien de la Flamme
 $\{2\}\{R\}$
Créature légendaire : humain et shaman
3/2

Au début du combat pendant votre tour, pour chaque aura et chaque équipement attachés à Valduk, gardien de la Flamme, créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

- Valduk compte toutes les auras et tous les équipements qui lui sont attachés, pas uniquement les auras et les équipements que vous contrôlez.
- Si Valduk quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant sa résolution, utilisez le nombre d'auras et d'équipements qui lui étaient attachés avant qu'il ne quitte le champ de bataille pour déterminer combien de jetons créer.
- Si Valduk quitte le champ de bataille après la résolution de sa capacité, les jetons sont toujours exilés au début de la prochaine étape de fin.

Vanne
 $\{3\}\{U\}$
Créature : mur
0/5
Défenseur

Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.
Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige à chaque créature non-bleue sans le vol un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

- La première capacité déclenchée de la Vanne est un déclencheur d'état. Elle ne se déclenche pas à nouveau pendant que la capacité est sur la pile, mais si la capacité est contrecarrée et que la Vanne a encore le vol, elle se déclenche à nouveau immédiatement.
-

Vie // Mort

{G}

Rituel

Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

//

Mort

{1}{B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Les terrains qui deviennent des créatures gardent tous les autres super-types, types de carte, sous-types et capacités qu'ils ont.
- Un permanent non-créature qui devient une créature peut attaquer et ses capacités {T} peuvent être activées seulement si son contrôleur a contrôlé continuellement ce permanent depuis le début de son tour le plus récent. Peu importe combien de temps le permanent a été une créature. Notamment, si vous transformez un terrain en créature au tour où il est arrivé sur le champ de bataille, vous ne pourrez pas l'engager pour du mana.
- Si la carte renvoyée sur le champ de bataille par la Mort a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Volée fantomatique

{3}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat et esprit

0/0

Vol

La Volée fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Volée fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 de la Volée fantomatique.

- Si la Volée fantomatique devait subir des blessures de plusieurs sources à la fois (par exemple parce qu'elle est bloquée par plusieurs créatures), toutes ces blessures sont prévenues et un seul marqueur +1/+1 est retiré.
 - Si des blessures qui devaient être infligées à la Volée fantomatique ne peuvent pas être prévenues, les blessures sont infligées et un marqueur +1/+1 est retiré de la Volée fantomatique.
 - Si la Volée fantomatique n'a aucun marqueur +1/+1 sur elle (mais qu'elle est toujours sur le champ de bataille parce que quelque chose d'autre augmente son endurance), les blessures qui devaient lui être infligées sont quand même prévenues.
-

Yaugzebul, médecin thran

{2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

2/4

Protection contre les humains

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

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

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

- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur lui, ils sont retirés par paires en tant qu'action basée sur l'état jusqu'à ce que ce permanent n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur lui.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Zélateur mystique

{3}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

2/4

Seuil — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Zélateur mystique gagne +1/+1 et a le vol.

- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées au Zélateur mystique peuvent devenir mortelles si le nombre de cartes dans votre cimetière descend à moins de sept.

Zur l'enchanteur

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

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

- Si vous mettez une carte d'aura sur le champ de bataille avec la capacité de Zur, vous choisissez ce qu'elle enchante au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette

manière ne cible rien (elle peut donc être attachée au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans votre bibliothèque.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, leurs logos, Magic et les symboles WUBRGCT sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957.