

Notes de publication *Les cavernes oubliées d'Ixalan*

Compilées par Jess Dunks et Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 2 novembre 2023

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

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

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

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Les cavernes oubliées d'Ixalan* portant le code d'extension LCI sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit*, *Innistrad : noce écarlate*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines*, *L'invasion des machines : le jour d'après*, *Les friches d'Eldraine* et *Les cavernes oubliées d'Ixalan*.

Les nouvelles cartes Commander *Les cavernes oubliées d'Ixalan* portant le code d'extension LCC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage.

Les cartes Caverne au trésor constituent une mini-extension supplémentaire de 20 cartes à retrouver dans les boîtes de boosters de draft et d'extension. Ces vingt artefacts sont des cartes classiques qui font leur retour et qui ont le code d'extension LCC.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner qui ou quoi fera partie de ces invités ! Il y a 18 Invités spéciaux dans *Les cavernes oubliées d'Ixalan*. Ces cartes portent le code d'extension SPG.

Les cartes Caverne au trésor, Invités spéciaux et Commander portant le code d'extension LLC qui ont été précédemment imprimées continuent d'être légales dans les formats dans lesquels elles étaient déjà légales. Autrement dit, elles sont légales dans tous les formats où une carte avec le même nom est autorisée.

Les nouvelles cartes de la *collection Jurassic World* portant le code d'extension REX sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Elles ne sont pas autorisées dans les formats Standard, Pioneer ou Modern.

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

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

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

Nouvelle capacité mot-clé : façonnage

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

Le réseau de grottes souterraines d'Ixalan regorge de trésors (à ne pas confondre avec le sous-type trésor), mais tout comme Ixalan, nombre de ces trésors sont bien plus qu'ils n'y paraissent en surface. Avec les bons matériaux, vous pouvez transformer ces découvertes anodines en puissants artefacts. Vous n'aurez pas besoin de faire des années de recherche pour savoir quels matériaux utiliser, car le mot-clé *façonnage* vous donnera les recettes dont vous aurez besoin !

Sinistre fléau

{R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Façonnez avec un artefact {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*), exilez cet artefact, exilez un autre artefact que vous contrôlez ou une carte d'artefact de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Sinistre tromblon

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+0 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez sacrifier un artefact autre que le Sinistre tromblon. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. »

Équipement {1}

- Les capacités de façonnage sont des capacités activées avec des coûts qui ont un composant de mana et un composant de « matériaux » supplémentaire.
- Les capacités de façonnage sont écrites sous la forme « Façonnez avec [matériaux] [mana] », ce qui signifie « [Mana], exilez ce permanent, exilez [matériaux] parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes dans votre cimetière : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Le verso de certaines cartes avec le façonnage fait référence aux cartes « utilisées pour les façonner ». Il s'agit des cartes exilées en tant que partie du coût de la capacité de façonnage du recto. Ces cartes sont considérées être « utilisées pour façonner » ce permanent tant qu'elles restent exilées et que le permanent

reste sur le champ de bataille, même si le contrôleur du permanent change ou que certaines de ses caractéristiques changent (à cause d'un effet de copie par exemple).

- Si les matériaux requis comprennent plusieurs objets, vous pouvez exiler certains d'entre eux parmi les permanents que vous contrôlez et le reste parmi les cartes dans votre cimetière. Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou toutes les cartes dans votre cimetière.
- Vous pouvez exiler des jetons que vous contrôlez en tant que partie des matériaux requis. Cependant, comme ce ne sont pas des cartes et qu'elles ne restent pas en exil, toutes les capacités qui font référence à ce que vous avez « utilisé pour façonner » les versos ne font référence à rien.
- Si une carte qui n'est pas une carte recto-verso qui se transforme devient une copie d'une carte avec le façonnage, elle reste en exil si vous activez la capacité de façonnage. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

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

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme a généralement un indicateur de couleur qui définit sa couleur. Les versos incolores, comme les terrains, n'en ont pas.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une seule face est une copie du Sinistre fléau, l'exiler en tant que partie du coût de sa capacité de façonnage l'oblige à rester en exil.

Nouvelle action mot-clé : découvrir

La découverte est une activité passionnante. Qui sait sur quoi vous pourrez tomber ! En réalité, vous le savez peut-être, parce que l'action mot-clé *découvrir* vous permet de fouiller dans votre bibliothèque et de lancer quelque chose gratuitement.

Marche avec les ancêtres

{4} {G}

Rituel

Renvoyez jusqu'à une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Découvrez 4. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- « Découvrez N » signifie « Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à N. Cette carte est la carte "découverte". Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si la valeur de mana du sort résultant est inférieure ou égale à N. Si vous ne la lancez pas, mettez cette carte dans votre main. Mettez les cartes exilées restantes au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. »
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- Quand vous découvrez, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est de savoir si vous lancez la carte exilée ou si vous la mettez dans votre main.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour le lancer.
- Si la carte découverte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte découverte (peut-être parce qu'il n'y a pas de cibles légales pour le sort), vous la mettez dans votre main.
- Certains sorts et certaines capacités qui font que vous découvrez peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous ne découvrez pas.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si découvrir vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés (tant que sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de découvrir de l'effet), mais pas les deux.
- Si vous découvrez une carte d'aventurier, une carte double ou une carte modale recto-verso, vous pouvez lancer cette carte avec l'une ou l'autre des caractéristiques en fonction de la valeur de découvrir de l'effet. Par exemple, si vous découvrez 4 et que vous révélez la Géante zingante (une carte d'aventurier de l'extension *Les friches d'Eldraine* avec une valeur de mana de 4), vous pouvez lancer la Géante zingante, mais pas la Lecture de l'orage (son aventure qui a une valeur de mana de 7). Si vous découvrez 7 et révélez la Géante zingante, vous pouvez soit lancer la Géante zingante, soit la Lecture de l'orage.

Nouveau mot de capacité : descente N / descente insondable

Nouvelle mécanique : descendu

Plus vous vous enfoncez dans les grottes sous la surface d'Ixalan, plus vous y découvrirez des choses incroyables. Bien entendu, plus vous *descendrez*, plus vous tomberez sur des choses dangereuses. Descente est un nouveau terme de règle qui fait référence aux moments où une carte de permanent est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne.

Pisteur de stalactites

{B}

Créature : goblin et gremlin

1/1

Menace

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de stalactites. (*Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.*)

{2} {B}, sacrifiez le Pisteur de stalactites : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Pisteur de stalactites.

- Certaines cartes font référence à un joueur qui est « descendu ce tour-ci ». Cela signifie qu'une carte de permanent a été mise dans le cimetière de ce joueur d'où qu'elle vienne ce tour-ci.
- Certaines cartes se réfèrent au nombre de fois qu'un joueur est descendu ce tour-ci. Ces cartes s'intéressent au nombre de cartes de permanent mises dans le cimetière de ce joueur depuis n'importe où ce tour-ci.
- Dans les deux cas, peu importe si ces cartes se trouvent toujours dans le cimetière de ce joueur.
- Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker. Les jetons ne sont pas des cartes, et bien que les jetons soient mis dans le cimetière avant de cesser d'exister, cette action ne compte pas comme un joueur qui est descendu.
- De nombreuses cartes ont des capacités qui commencent par « Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci ». Il n'est pas obligatoire que ces cartes aient été sous votre contrôle au moment où vous êtes descendu. Par exemple, si une carte de permanent est mise dans votre cimetière pendant votre première phase principale et que vous lancez le Pisteur de stalactites pendant votre deuxième phase principale, sa capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- Les capacités qui commencent par « Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci » ne se déclenchent qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de fois où vous êtes descendu ce tour-ci. Cependant, si vous n'êtes pas descendu ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il est impossible de mettre une carte de permanent dans votre cimetière pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Descente N et *descente insondable* sont des mots de capacité utilisés pour mettre en évidence les capacités qui s'intéressent au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière à tout moment, peu importe quand elles y ont été mises.

Gémissement des oubliés

{U} {B}

Rituel

Descente 8 — Choisissez l'un. S'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière au moment où vous lancez ce sort, choisissez au moins un à la place.

- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
- Un adversaire ciblé se défait d'une carte.
- Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- Les cartes avec le mot de capacité « descente N » ont des capacités qui s'intéressent au fait que vous ayez au moins N cartes de permanent dans votre cimetière.
- Les cartes avec le mot de capacité « descente insondable » ont des capacités qui s'intéressent au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.
- Certaines capacités déclenchées de descente incluent des clauses d'intervention « si » (par exemple « si vous avez [quatre ou huit] cartes de permanent dans votre cimetière » au milieu de la capacité). Chacune de ces capacités vérifie votre cimetière au moment où elle devrait se déclencher pour voir si c'est le cas. Si vous n'avez pas le nombre requis de cartes de permanent 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 n'avez pas le nombre requis de cartes de permanent dans votre cimetière à ce moment-là, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

Retour d'action mot-clé : explorer

Le mot-clé *explorer* est apparu pour la première fois dans Ixalan. Dans cette extension, nous avons découvert la surface du monde, mais l'heure est venue d'explorer un tout nouveau biome.

Défossiliser

{4} {B}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature explore, puis elle explore à nouveau. (*Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.*)

- Si une capacité instruit à une créature d'explorer, son contrôleur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, il la met dans sa main. Sinon, il met un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis choisit soit de laisser cette carte au-dessus de sa bibliothèque soit de la mettre dans son cimetière.
- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.

- Si aucune carte n'est révélée, probablement parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique d'explorer, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révéléz une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature explore » se déclenchent le cas échéant.
- Certains sorts ou certaines capacités peuvent faire qu'une créature explore plusieurs fois de suite. Si vous révéléz une carte non-terrain quand une créature explore et que vous la laissez au-dessus de votre bibliothèque, puis que la créature explore à nouveau immédiatement après, vous révéléz à nouveau la même carte.
- Dans certains cas inhabituels, des permanents non-créature peuvent explorer. Par exemple, si la carte de créature renvoyée par Défossiliser n'est, d'une manière quelconque, pas une créature une fois qu'elle est sur le champ de bataille, elle peut quand même explorer. Vous ferez toutes les mêmes actions, et vous pourrez même finir par mettre un marqueur +1/+1 sur le permanent. (Notez que certains effets ciblent une créature et que ces effets nécessitent quand même une cible légale pour qu'elle explore.)

Nouvelle mécanique de jeu : jetons Carte

Vous avez besoin d'un coup de main pour vous aventurer dans l'inconnu ? Et si je vous disais que l'inconnu pouvait être, disons, un peu moins inconnu ? Que diriez-vous d'avoir une carte ?

Sentinelle de la cité sans nom

{2}{G}

Créature : ondin et guerrier et éclaireur

3/4

Vigilance

À chaque fois que la Sentinelle de la cité sans nom arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, créez un jeton

Carte. *(C'est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)*

- Les jetons Carte sont une sorte de jeton prédéfini. Chacun est un artefact incolore avec le sous-type d'artefact Carte et avec la capacité « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Nouvelle mécanique de jeu : marqueurs « fatalité »

Il n'est pas toujours évident de faire revenir quelqu'un (ou quelque chose) d'entre les morts. Parfois, c'est exceptionnel, et c'est là que les *marqueurs « fatalité »* entrent en jeu.

Paléontologue intrépide

{1}{G}

Créature : humain et druide

2/2

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

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Vous pouvez lancer des sorts de créature Dinosaur parmi les cartes que vous possédez exilées par la Paléontologue intrépide. Si vous lancez un sort de cette manière, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait aller dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- MODIFICATION AVEC ERRATA : Les cartes suivantes : Mort imminente, Vannes de Bourg-sur-Lave, Horloge de l'Armagedon, Baron Von Count (non traduite) et Œil du destin utilisent des marqueurs « doom » (également traduit par « fatalité »). Pour éviter toute confusion, il a été décidé de donner rétroactivement un nouveau nom français à ces anciens marqueurs. Ces « doom counters » sont désormais des marqueurs « calamité ».

Retour de cycle de terrains : terrains tourmentés

Les friches d'Eldraine a introduit les cinq premiers membres de ce cycle, et cinq autres sont présents dans *Les cavernes oubliées d'Ixalan*.

Mouillage tourmenté

Terrain

Le Mouillage tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{1}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, le Mouillage tourmenté devient une créature 2/3 blanche et bleue

Oiseau avec le vol. C'est toujours un terrain.

À chaque fois que le Mouillage tourmenté attaque, créez un jeton Carte.

- Si l'un des terrains de ce cycle devient une créature à cause d'un effet autre que sa propre capacité, sa dernière capacité se déclenche quand même à chaque fois qu'elle attaque.

- Si l'un des terrains de ce cycle devient une créature, mais que vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent, vous ne pourrez pas activer sa capacité de mana ou attaquer avec lui ce tour-là.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE LES CAVERNES OUBLIÉES D'IXALAN :

Abuelo, Écho ancestral
 {1}{W}{U}
 Créature légendaire : esprit
 2/2
 Vol, parade {2}
 {1}{W}{U} : Exilez une autre cible, créature ou artefact, que vous contrôlez. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin même si Abuelo, Écho ancestral n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là.
- Si une carte recto-verso est exilée de cette manière, elle revient avec son recto visible, peu importe quel côté était visible quand elle a quitté le champ de bataille.

Aclazotz, Trahison des profondeurs
 {3}{B}{B}
 Créature légendaire : chauve-souris et dieu
 4/4
 Vol, lien de vie
 À chaque fois qu'Aclazotz attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte. Pour chaque adversaire qui ne peut pas le faire, vous piochez une carte.
 À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.
 Quand Aclazotz meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire.
 ////
 Temple des morts
 Terrain
 (Transformation d'Aclazotz, Trahison des profondeurs.)
 {T} : Ajoutez {B}.
 {2}{B}, {T} : Transformez le Temple des morts.
 N'activez que si un joueur a une carte ou moins en main et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si une carte qui n'est pas recto-verso est une copie d'Aclazotz, Trahison des profondeurs, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.

- La dernière capacité du Temple des morts se résout même si vous avez au moins deux cartes en main à ce moment-là.
-

Aide des ancêtres

{1}{R}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Si la cible de l'Aide des ancêtres est illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Trésor.
-

Aiguille de magnétite

{1}{U}

Artefact

Flash

Quand l'Aiguille de magnétite arrive sur le champ de bataille, engagez jusqu'à une cible, artefact ou créature, et mettez deux marqueurs « étourdissement » sur elle.

Façonnez avec un artefact {2}{U} ({2}{U}), *exilez cet artefact, exilez un autre artefact que vous contrôlez ou une carte d'artefact de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

////

Boussole en pierre-guide

Artefact

{1}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez

explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque.*

Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain.

Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Aiguille de magnétite peut cibler un artefact ou une créature qui est déjà engagée. Si c'est le cas, vous mettez juste deux marqueurs « étourdissement » sur cet artefact ou cette créature.
-

Akal Pakal, première parmi les égaux
{2}{U}
Créature légendaire : humain et conseiller
1/5

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- La capacité se déclenche peu importe ce qui est arrivé à l'artefact après son arrivée. Il peut avoir quitté le champ de bataille, être arrivé sous le contrôle d'un autre joueur ou avoir cessé d'être un artefact.
- S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.

Amalia Benavides Aguirre
{W}{B}
Créature légendaire : vampire et éclairé
2/2

Parade — Payez 3 points de vie.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, Amalia Benavides Aguirre explore. Puis détruisez toutes les autres créatures si sa force est exactement 20. *(Pour faire explorer cette créature, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Si plusieurs créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, les blessures infligées par chacune de ces créatures représentent un événement séparé vous faisant gagner des points de vie, et la capacité d'Amalia Benavides Aguirre se déclenche autant de fois.
 - La force d'Amalia Benavides Aguirre doit être exactement 20 pendant la résolution de sa dernière capacité après qu'elle a fini d'explorer afin de détruire toutes les autres créatures. Si elle est supérieure ou inférieure à 20, rien n'est détruit.
 - La force d'Amalia Benavides Aguirre n'est vérifiée qu'une seule fois, au moment où la capacité déclenchée se résout. Si elle n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
 - L'instruction d'explorer d'Amalia Benavides Aguirre et l'effet qui se produit si la force d'Amalia Benavides Aguirre est exactement 20 font partie de la même capacité. Les joueurs n'ont pas l'occasion de répondre à la capacité une fois qu'ils connaissent le résultat d'explorer.
-

Âmes des égarés

{1}{B}

Créature : esprit

/+1

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

Descente insondable — La force des Âmes des égarés est égale au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

- La capacité qui définit la force et l'endurance des Âmes des égarés fonctionne dans toutes les zones. Tant que les Âmes des égarés sont dans votre cimetière, cette capacité compte les Âmes des égarés elles-mêmes.

Ange resplendissant

{1}{W}{W}

Créature : ange

3/3

Vol

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

- La capacité déclenchée de l'Ange resplendissant vérifie si vous avez ajouté au moins 5 points de vie à votre total de points de vie pendant le tour. Peu importe que vous ayez également perdu des points de vie ou que votre total de points de vie soit supérieur à ce qu'il était au début du tour. Peu importe également que l'Ange resplendissant ait été sur le champ de bataille quand les gains de points de vie ont eu lieu.
- Vous n'êtes pas obligé d'avoir gagné 5 points de vie en une seule fois pour satisfaire la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant.
- Si vous n'avez pas gagné de points de vie pendant le tour avant le début de l'étape de fin, la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant ne se déclenchera pas. Gagner des points de vie pendant l'étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- Vous créez un seul jeton Ange, quel que soit le nombre de fois que vous avez gagné au moins 5 points de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne satisfont pas la capacité déclenchée de l'Ange resplendissant, même s'ils ont fait augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Anim Pakal, la Millième lune

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

1/2

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature non-Gnome, mettez un marqueur +1/+1 sur Anim Pakal, puis créez X jetons de créature-artefact incolore 1/1 Gnome, engagés et attaquants, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur Anim Pakal.

- **ERRATUM** : La version publiée en langue française de la carte indique par erreur « créez X jetons de créature-artefact 1/1 Gnome, engagés et attaquants ». Le mot « incolore » est manquant. Cette carte apparaît ici dans sa version corrigée. Anim Pakal, la Millième lune n'est pas obligatoirement une des créatures non-Gnome avec lesquelles vous attaquez pour que sa capacité se déclenche, mais elle peut l'être.
- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille les jetons Gnome attaquent. Chaque jeton Gnome peut arriver sur le champ de bataille attaquant un joueur, un planeswalker ou une bataille différente, qui ne sont pas obligatoirement les mêmes que ceux que les créatures non-Gnome attaquent.
- Bien que les jetons Gnome arrivent sur le champ de bataille comme créatures attaquantes, ils n'ont jamais été déclarés comme des créatures attaquantes. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand ils arrivent sur le champ de bataille attaquants.
- Si Anim Pakal n'est plus sur le champ de bataille quand la capacité déclenchée se résout, vous créez quand même des gnomes. Utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur elle au moment où elle a quitté le champ de bataille.

Annonciateur de la dernière offrande

{6} {B} {B}

Créature : vampire et démon

6/6

Vol

Quand l'Annonciateur de la dernière offrande arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, chaque joueur sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle. Puis chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature de son cimetière qui n'y ont pas été mises de cette manière.

- La dernière capacité de l'Annonciateur de la dernière offrande se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez l'Annonciateur de la dernière offrande sur le champ de bataille sans le lancer.

Appareil de sourcier

{1} {R}

Artefact

À chaque fois que l'Appareil de sourcier ou qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Puis transformez l'Appareil de sourcier si vous contrôlez au moins quatre artefacts.

////

Grotte aux géodes

Terrain : caverne

(Transformation de l'Appareil de sourcier.)

{T} : Ajoutez {R}.

{2} {R}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert la célérité et gagne +X/+0, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X pour la dernière capacité de la Grotte aux géodes est uniquement déterminée au moment de sa résolution. Une fois que c'est le cas, la valeur de X ne change pas plus tard pendant le tour, même si le nombre d'artefacts que vous contrôlez change.
-

Araignée du puits de mine

{3} {G}

Créature : araignée

3/4

Portée

Quand l'Araignée du puits de mine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez meuler deux cartes. (*Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Si vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
-

Balle contestée

{2}

Artefact

À chaque fois que vous subissez des blessures de combat, le joueur attaquant acquiert le contrôle de la Balle contestée et la dégage.

{2}, {T} : Piochez une carte et mettez un marqueur « point » sur la Balle contestée. Puis, si elle a au moins cinq marqueurs « point » sur elle, sacrifiez-la et créez un jeton Trésor.

- La capacité déclenchée de la Balle contestée ne se déclenche qu'une seule fois à chaque fois que vous subissez des blessures de combat, quel que soit le nombre de créatures qui vous infligent des blessures de combat en même temps.
 - Si des marqueurs « point » sont mis sur la Balle contestée autrement qu'avec sa dernière capacité, vous ne la sacrifiez pas ni ne créez de jeton Trésor. La vérification des au moins cinq marqueurs « point » a lieu uniquement au moment où la capacité activée se résout.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque joueur de l'équipe attaquante est un joueur attaquant. Quand la première capacité de la Balle contestée se résout, vous choisissez le membre de l'équipe attaquante qui en acquiert le contrôle.
-

Benthisaure sinueux

{5} {U}

Créature : dinosaure

4/4

Quand le Benthisaure sinueux arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de cavernes que vous contrôlez plus le nombre de cartes de caverne dans votre cimetière. Mettez deux de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si X est 1, vous regardez la carte du dessus de votre bibliothèque et la mettez dans votre main. Si X est 0, vous ne regardez aucune carte du dessus de votre bibliothèque.

Braies, pillard impatient

{2} {R}

Créature légendaire : gobelin et pirate

3/3

Initiative

À chaque fois qu'un pirate que vous contrôlez attaque, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci —

- Créez un jeton Trésor.
- Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
- Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez des cartes de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous ne pouvez pas légalement choisir un mode parce que tous les trois modes ont été choisis ce tour-ci, cette occurrence de la capacité est retirée de la pile sans effet.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires de Braie, pillard impatient, notez quels modes ont été choisis à chaque tour pour la capacité de chacun d'eux, séparément.

Broyeur de tunnel d'Hardiesce

{2} {R}

Artefact légendaire

Quand le Broyeur de tunnel d'Hardiesce arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes plus une.

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, mettez un marqueur « forage » sur le Broyeur de tunnel d'Hardiesce. Puis, s'il y a au moins trois marqueurs « forage » sur lui, retirez ces marqueurs et transformez-le. (*Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.*)

////

Tecutlan, la Faille ardente

Terrain légendaire : caverne

(*Transformation du Broyeur de tunnel d'Hardiesce.*)

{T} : Ajoutez {R}.

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent avec du mana produit par Tecutlan, la Faille ardente, découvrez X, X étant la valeur de mana de ce sort.

- Vous choisissez le nombre de cartes dont vous vous défaussez au moment où la première capacité du Broyeur de tunnel d'Hardiesce se résout. Vous pouvez choisir de ne pas vous défausser de cartes et de juste piocher une carte.
- Si un sort de permanent utilisant du mana produit par Tecutlan, la Faille ardente a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.

- La capacité déclenchée de Tecutlan, la Faille ardente se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
-

Cache de l'explorateur

{1}{G}

Artefact

La Cache de l'explorateur arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Cache de l'explorateur.

{T} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la Cache de l'explorateur sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Pour déplacer un marqueur d'un permanent à un autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.
 - Si la Cache de l'explorateur n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité activée se résout, vous ne pouvez pas lui retirer un marqueur +1/+1, donc vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
-

Cadavres des égarés

{2}{B}

Enchantement

Les squelettes que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la célérité.

Quand les Cadavres des égarés arrivent sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Squelette et Pirate.

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez les Cadavres des égarés dans la main de leur propriétaire. *(Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)*

- Vous décidez de payer 1 point de vie au moment où la dernière capacité se résout. Si vous décidez de payer 1 point de vie et que les Cadavres des égarés sont encore sur le champ de bataille, ils reviennent immédiatement dans la main de leur propriétaire. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous décidez de payer des points de vie et le moment où ils reviennent de cette manière.
-

Calendrier millénaire

{1}

Artefact légendaire

À chaque fois que vous dégagez au moins un permanent pendant votre étape de dégagement, mettez autant de marqueurs « temps » sur le Calendrier millénaire.

{2}, {T} : Doublez le nombre de marqueurs « temps » sur le Calendrier millénaire.

Quand il y a au moins 1 000 marqueurs « temps » sur le Calendrier millénaire, sacrifiez-le et chaque adversaire perd 1 000 points de vie.

- La première capacité du Calendrier millénaire se déclenche pendant l'étape de dégagement. Cependant, comme aucun joueur n'a la priorité pendant l'étape de dégagement, la capacité attend d'être mise sur la pile jusqu'au début de l'entretien. À ce moment-là, tous les déclencheurs « au début de l'entretien » se déclenchent aussi. Ces capacités et la capacité du Calendrier millénaire sont mises sur la pile à ce moment-là.
- Si la dernière capacité du Calendrier millénaire est contrecarrée ou retirée de la pile, elle se déclenche à nouveau immédiatement si le Calendrier millénaire a toujours au moins 1 000 marqueurs « temps » sur lui.

Caparocti, Fils du soleil

{2} {R} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

4/4

À chaque fois que Caparocti, Fils du soleil attaque, vous pouvez engager deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, découvrez 3.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- Si Caparocti, Fils du soleil est dégagé au moment où sa capacité se résout (par exemple s'il a la vigilance), il peut être engagé pour sa propre capacité.
 - Vous pouvez engager deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour la capacité de Caparocti, Fils du soleil.
-

Carte au trésor

{2}

Artefact

{1}, {T} : Regard 1. Mettez un marqueur « repère » sur la Carte au trésor. Puis, s'il y a au moins trois marqueurs « repère » sur elle, retirez ces marqueurs, transformez la Carte au trésor, et créez trois jetons Trésor. *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

////

Crique au trésor

Terrain

(Transformation de la Carte au trésor.)

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez un trésor : Piochez une carte.

- Si un troisième marqueur « repère » est mis sur la Carte au trésor par quelque chose d'autre que la résolution de sa capacité (modifiée par tout effet de remplacement applicable), vous ne retirez pas ses marqueurs, vous ne la transformez pas et vous ne gagnez pas encore de trésors. Vous devrez attendre d'activer à nouveau sa capacité.
- Si la Carte au trésor quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité, vous ne pouvez pas mettre un marqueur « repère » sur elle. Cependant, si elle avait déjà trois marqueurs « repère » sur elle d'une quelconque manière avant d'avoir quitté le champ de bataille, vous créez trois jetons Trésor.

Cavalerie du Soleil incandescent

{1}{R}

Créature : humain et chevalier

2/2

À chaque fois que la Cavalerie du Soleil incandescent attaque ou bloque pendant que vous contrôlez un dinosaure, la Cavalerie du Soleil incandescent gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôliez un dinosaure quand vous avez déclaré la Cavalerie du Soleil incandescent comme attaquante ou bloqueuse, peu importe si vous en contrôlez toujours un au moment où sa capacité se résout. La Cavalerie du Soleil incandescent gagne quand même +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Caverne des âmes

Terrain

Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis.

- Le sort ne peut pas être contrecarré si le mana produit par la Caverne des âmes est dépensé pour couvrir l'un des coûts du sort, même un coût supplémentaire comme un coût de kick. C'est vrai même si vous utilisez le mana pour payer un coût supplémentaire en lançant un sort « sans payer son coût de mana ».

Chant de stupéfaction

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature ou véhicule

Quand le Chant de stupéfaction arrive sur le champ de bataille, vous pouvez meuler deux cartes. (*Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

Descente insondable — Le permanent enchanté gagne -X/-0, X étant le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- Si vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
- La valeur de X change en fonction du changement du nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

Chauve-souris des profondeurs

{1}{B}

Créature : chauve-souris

1/1

Vol, lien de vie

Quand la Chauve-souris des profondeurs arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain jusqu'à ce que la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille.

- Si la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille avant la résolution de sa dernière capacité, vous regardez quand même la main d'un adversaire ciblé, mais vous n'en exilez aucune carte.

Chimil, le Soleil intérieur

{6}

Artefact légendaire

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Au début de votre étape de fin, découvrez 5. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La première capacité de Chimil, le Soleil intérieur s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille. Tant que c'est un sort, elle peut être contrecarrée.

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

Chute malencontreuse

{3} {U}

Éphémère

Le propriétaire d'une cible, artefact ou créature, la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire du permanent choisit de le mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible un permanent assimilé), le propriétaire de ce permanent met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.
-

Citadelle engloutie

Terrain : caverne

La Citadelle engloutie arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.

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

{T} : Ajoutez deux manas de la couleur choisie. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités de sources terrain.

- Les « sources terrain » comprennent tous les objets avec le type de carte terrain. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un terrain que vous contrôlez ou d'une carte de terrain dans votre main ou votre cimetière par exemple.
 - Vous pouvez dépenser les deux manas ajoutés par la dernière capacité pour la même capacité ou pour deux capacités différentes.
-

Confluence de cosmium

{4} {G}

Rituel

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

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

- Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une caverne que vous contrôlez. Elle devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

- Détruisez un enchantement ciblé.

- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.

- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. À chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.
- Notamment, le deuxième mode ne nécessite aucune cible. Vous choisissez la caverne que vous contrôlez qui sera affectée au moment où la Confluence de cosmium se résout. Vous pouvez choisir une caverne que vous venez de mettre sur le champ de bataille avec le premier mode, le cas échéant.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, si vous choisissez le dernier mode de la Confluence de cosmium plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour détruire les enchantements ciblés.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution d'un sort.
- Si une Confluence est copiée, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour elle, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.
- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de la Confluence, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Conservateur d'excavation

{2}

Créature-artefact : gnome

2/1

Sacrifiez le Conservateur d'excavation : Exilez jusqu'à quatre cartes ciblées d'un cimetière unique. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Conservateur d'excavation meurt, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, découvrez 4. *(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- La capacité déclenchée du Conservateur d'excavation se déclenche s'il meurt pour n'importe quelle raison, pas seulement parce que vous l'avez sacrifié à cause de sa capacité activée.

Conservatrice de la Création du soleil

{3} {R}

Créature : humain et artificier

3/3

À chaque fois que vous découvrez, découvrez à nouveau pour la même valeur. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous « découvrez » quand vous terminez le processus de révéler des cartes, d'exiler une carte non-terrain appropriée, de lancer cette carte ou de la mettre dans votre main, et de mettre les cartes exilées restantes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire, même si au moins une de ces actions était impossible pour une raison quelconque.
-

Couveuse de Palani

{3} {R} {G}

Créature : dinosaure

5/3

Les autres dinosaures que vous contrôlez ont la célérité.

Quand la Couveuse de Palani arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/1 verte

Dinosaure et Œuf.

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins un œuf, sacrifiez un œuf, puis créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure.

- La dernière capacité de la Couveuse de Palani compte n'importe quelle créature que vous contrôlez qui a le type de créature œuf, pas uniquement les jetons créés par la Couveuse de Palani.
-

Découverte audacieuse

{4} {R}

Rituel

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

Découvrez 4. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- Vous pouvez lancer la Découverte audacieuse sans cible et seulement appliquer découvrir 4. Cependant, si vous choisissez des cibles et que toutes ces cibles sont illégales au moment où la Découverte audacieuse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne découvrez pas 4. Tant qu'une cible reste légale, aucune cible légale ne peut bloquer ce tour-ci, aucune cible illégale n'est affectée, et vous découvrez 4.
-

Démanteleur intrépide

{1} {W}

Créature : humain et artificier

1/4

Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

{X} {X} {W}, sacrifiez le Démanteleur intrépide :

Détruisez chaque artefact avec une valeur de mana de X.

- Si un artefact qu'un adversaire contrôle arrive sur le champ de bataille en même temps que le Démanteleur intrépide arrive sur le champ de bataille, l'effet du Démanteleur intrépide ne s'applique pas à cet artefact.

- La dernière capacité du Démanteleur intrépide ne détruit que les artefacts dont la valeur de mana est exactement X.
-

Dévoré par les piranhas

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature noire Squelette avec une force et une endurance de base de 1/1. *(Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)*

- Dévoré par les piranhas 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 remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de la Taille impressionnante, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
 - Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou caverne, elle perd également ceux-ci.
-

Dracosaure entasseur d'os

{3}{R}{R}

Créature : dinosaure et dragon

5/5

Vol, initiative

Au début de votre entretien, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci. Si vous avez exilé une carte de terrain de cette manière, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaure. Si vous avez exilé une carte non-terrain de cette manière, créez un jeton Trésor.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - Si vous exilez deux cartes de terrain, vous ne créez qu'un seul jeton Dinosaure. De même, si vous exilez deux cartes non-terrain, vous ne créez qu'un seul jeton Trésor.
 - Si vous exilez une carte de terrain et une carte non-terrain, vous créez un jeton Dinosaure, puis un jeton Trésor.
-

Écho pélagique

{2}{G}{U}

Créature : ondin et esprit

4/4

Au début du combat pendant votre tour, l'Écho pélagique explore. Puis vous pouvez faire qu'il devienne une copie d'une autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. *(Pour faire explorer cette créature, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Une fois que l'Écho pélagique devient une copie d'une autre créature, il n'a plus sa capacité déclenchée jusqu'à la fin du tour.
- L'Écho pélagique copie exactement ce qui est imprimé sur la créature choisie (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Les effets de non-copie qui s'appliquaient déjà à l'Écho pélagique continueront de s'y appliquer. Par exemple, les marqueurs +1/+1 sur lui l'affecteront toujours.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si l'Écho pélagique devient une copie d'une créature qui copie autre chose, il devient une copie de ce que cette créature copie.
- Si la créature copiée est un jeton, l'Écho pélagique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé. L'Écho pélagique ne devient pas un jeton (bien qu'il puisse déjà en être un).

Éclipse malicieuse

{1}{B}{B}

Rituel

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

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

- Les créatures qu'un adversaire contrôle sont exilées si elles devaient mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, et pas seulement parce que leur endurance est réduite à 0 ou moins par l'Éclipse malicieuse.
 - Alors que le -2/-2 s'applique uniquement aux créatures qui sont sur le champ de bataille au moment où l'Éclipse malicieuse se résout, l'effet de remplacement s'applique à toutes les créatures que les adversaires contrôlent ce tour-ci, y compris celles qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution de l'Éclipse malicieuse, les non-créatures qui deviennent des créatures après la résolution de l'Éclipse malicieuse et les créatures qui deviennent contrôlées par des adversaires après la résolution de l'Éclipse malicieuse.
-

Émergence frétilante

{1} {B} {G}

Rituel

Descente insondable — Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain ciblée dans votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- La carte de permanent non-terrain ciblée compte quand même dans le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière pour les besoins de l'Émergence frétilante.
- Comme tous les sorts qui nécessitent des cibles, l'Émergence frétilante vérifie que sa cible est toujours légale au moment où elle essaie de se résoudre. Utilisez le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière à ce moment-là, même si ce nombre peut être différent du nombre de cartes de permanent qui y étaient au moment où vous avez lancé le sort. Si la valeur de mana de la carte de permanent est supérieure au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière à ce moment-là, l'Émergence frétilante ne se résout pas.

En présence des Âges

{2} {G}

Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

- Pendant la résolution d'En présence des Âges, vous pourriez ne mettre aucune carte, une carte de créature, une carte de terrain, ou une carte de créature et une carte de terrain dans votre main.

Enjambeur orfurie

{4} {R}

Créature-artefact : golem

3/5

Piétinement

Engagez deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez : Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez engager deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris l'Enjambeur orfurie et d'autres créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de l'Enjambeur orfurie.
-

Étendard de l'oiseau-soleil

{3}

Artefact

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

Façonnez avec au moins un permanent {5} ({5}, *exilez cet artefact, exilez au moins un autre permanent que vous contrôlez et/ou au moins une carte de permanent de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

////

Effigie de l'oiseau-soleil

Créature-artefact : oiseau et construction

/

Vol, vigilance, célérité

La force et l'endurance de l'Effigie de l'oiseau-soleil sont chacune égales au nombre de couleurs parmi les cartes exilées utilisées pour la façonner.

{T} : Pour chaque couleur parmi les cartes exilées utilisées pour façonner l'Effigie de l'oiseau-soleil, ajoutez un mana de cette couleur.

- Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. Par conséquent, la capacité de définition de caractéristique de l'Effigie de l'oiseau-soleil ne peut pas établir sa force et son endurance à plus de 5/5. De même, la dernière capacité de l'Effigie de l'oiseau-soleil peut produire au maximum cinq manas (un de chaque couleur).

Évaluateur géologique

{2} {R} {R}

Créature : humain et artificier

3/2

Quand l'Évaluateur géologique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, découvrez 3. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La capacité déclenchée de l'Évaluateur géologique se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez l'Évaluateur géologique sur le champ de bataille sans le lancer.

Éveil d'Abuelo

{X} {3} {W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ou d'enchantement non-Aura ciblée depuis votre cimetière avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. C'est une créature 1/1 Esprit avec le vol en plus de ses autres types.

- Une carte de créature-artefact ou une carte de créature-enchantement renvoyée de cette manière a une force et une endurance de base de 1/1.
- Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas être attaché à quoi que ce soit. Vous pouvez activer sa capacité d'équipement, mais il ne deviendra pas attaché.
- Si un autre effet fait que l'un des permanents renvoyés devient une créature et établit sa force et son endurance de base au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance, et n'est pas 1/1. Notamment, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, par conséquent un véhicule reste une créature 1/1 si vous le pilotez.

Faille volatile

Terrain : caverne

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Faille volatile : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Vous créez un jeton Trésor.

- Si la cible de la dernière capacité de la Faille volatile est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Trésor.
- Si la capacité de la Faille volatile se résout, le contrôleur du terrain non-base ciblé peut chercher une carte de terrain de base même si le terrain n'a pas été détruit par la capacité de la Faille volatile. Cela peut arriver parce que le terrain a l'indestructible. Dans ce cas, vous créez quand même un jeton Trésor.

Ferre-marée de Tishana

{2} {U}

Créature : ondin et sorcier

3/2

Flash

Quand la Ferre-marée de Tishana arrive sur le champ de bataille, contrecarrez jusqu'à une capacité activée ou déclenchée ciblée. Si une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un planeswalker est contrecarrée de cette manière, ce permanent perd toutes ses capacités tant que la Ferre-marée de Tishana reste sur le champ de bataille.

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

- Si la Ferre-marée de Tishana quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, la capacité activée ou déclenchée ciblée est quand même contrecarrée, mais la source de la capacité ne perd pas du tout ses capacités.
- Si le permanent affecté acquiert une capacité après que l'effet de la Ferre-marée de Tishana commence à s'appliquer sur lui, il garde cette capacité.
- La capacité déclenchée de la Ferre-marée de Tishana vérifie si la source de la capacité est un artefact, une créature ou un planeswalker au moment où elle se résout. Si ce n'est pas le cas, elle ne perd pas toutes ses capacités, même si c'était un artefact, une créature ou un planeswalker quand la capacité a été activée ou quand elle s'est déclenchée.

Filet tressé

{2}{U}

Artefact

Le Filet tressé arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « filet ».

{T}, retirez un marqueur « filet » du Filet tressé :

Engagez un autre permanent non-terrain ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées tant qu'il reste engagé.

Façonnez avec un artefact {1}{U}

////

Quipou tressé

Artefact

{3}{U}, {T} : Piochez une carte pour chaque artefact que vous contrôlez, puis mettez le Quipou tressé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- La capacité activée du Filet tressé peut cibler un autre permanent non-terrain qui est déjà engagé.
- Aucune capacité activée du permanent non-terrain ciblé ne peut être activée tant qu'il reste engagé, même si les coûts de ces capacités activées impliquent de dégager ce permanent.
- Une fois que le Quipou tressé est de retour dans votre bibliothèque, le Filet tressé sera à nouveau la face visible.
- Après avoir pioché des cartes pour la capacité du Quipou tressé, si vous avez deux cartes ou moins dans votre bibliothèque, vous mettez le Quipou tressé au-dessous de votre bibliothèque.

Forge des Mille lunes

{2}{W}{W}

Artefact légendaire

Quand la Forge des Mille lunes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact blanche Gnome et Soldat avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre d'artefacts et/ou de créatures que vous contrôlez. »

Au début de votre première phase principale, vous pouvez engager cinq artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, transformez la Forge des Mille lunes.

////

Baraquement des Mille

Terrain-artefact légendaire

(Transformation de la Forge des Mille lunes.)

{T} : Ajoutez {W}.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou de créature avec du mana produit par le Baraquement des Mille, créez un jeton de créature-artefact blanche Gnome et Soldat avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre d'artefacts et/ou de créatures que vous contrôlez. »

- La capacité déclenchée du Baraquement des Mille se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
- La force et l'endurance du jeton Gnome et Soldat changeront en même temps que le nombre d'artefacts et/ou de créatures que vous contrôlez.
- Une créature-artefact que vous contrôlez ne compte qu'une seule fois pour la force et l'endurance du gnome et soldat.
- La capacité du gnome et soldat compte le gnome et soldat lui-même, donc il sera au moins 1/1.

Fosse aux offrandes

Terrain : caverne

La Fosse aux offrandes arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Fosse aux offrandes arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à trois cartes ciblées depuis des cimetières.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs des cartes exilées.

- Les cinq couleurs sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. La dernière capacité de la Fosse aux offrandes ne peut pas produire {C}.
- Si aucune carte n'est exilée par la Fosse aux offrandes, sa dernière capacité ne peut pas ajouter de mana.

Galion magmatique

{3} {R} {R}

Artefact : véhicule

5/5

Quand le Galion magmatique arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'au moins une créature que vos adversaires contrôlent subit un surplus de blessures non-combat, créez un jeton Trésor.

Pilotage 2

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.

Garde-gemme évolutif

{3} {W}

Créature-artefact : gnome

3/3

Engagez deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Garde-gemme évolutif. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez engager deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris le Garde-gemme évolutif lui-même ou d'autres créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée du Garde-gemme évolutif.
-

Gardesapience d'Ixalli

{G}

Créature : humain et druide

1/1

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de dinosaure ou activer une capacité d'une source Dinosaur.

- Une « source Dinosaur » est un objet avec le type de créature dinosaure. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un dinosaure que vous contrôlez ou d'une carte de dinosaure dans votre main ou dans votre cimetière par exemple.
-

Gardienne de la Grande porte

{W}{W}

Créature : ange

4/4

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez quatre artefacts, créatures et/ou terrains dégagés que vous contrôlez.

Vol

- Vous pouvez engager quatre artefacts, créatures et/ou terrains dégagés que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût supplémentaire pour lancer la Gardienne de la Grande porte.
-

Gardienne du ciel intérieur

{W}

Créature : humain et soldat

1/2

Tant que la Gardienne du ciel intérieur a au moins trois marqueurs sur elle, elle a le vol et la vigilance.

Engagez trois artefacts et/ou créatures dégagés que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Gardienne du ciel intérieur. Regard 1. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez engager trois artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris la Gardienne du ciel intérieur elle-même et d'autres créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Gardienne du ciel intérieur.
-

Gémissement des oubliés

{U} {B}

Rituel

Descente 8 — Choisissez l'un. S'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière au moment où vous lancez ce sort, choisissez au moins un à la place.

- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
- Un adversaire ciblé se défausse d'une carte.
- Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution du Gémissement des oubliés, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
-

Glorificateur de la souffrance

{2} {W}

Créature : vampire et soldat

3/2

Quand le Glorificateur de la souffrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre artefact. Quand vous faites ainsi, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Glorificateur de la souffrance au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une autre créature ou un autre artefact de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Glyphe de combat de Malamet

{G}

Rituel

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Puis ces créatures se battent l'une contre l'autre.

- Si la créature ciblée que vous contrôlez est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci et est toujours une cible légale au moment où le Glyphe de combat de Malamet se résout mais que la créature ciblée que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez. Les créatures ne se battent pas l'une contre l'autre.
-

Glyphe zoétique

{2} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature Golem avec une force et une endurance de base de 5/4 en plus de ses autres types.

Quand le Glyphe zoétique est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, découvrez 3.

- L'artefact garde les types, sous-types ou super-types qu'il a. Notamment, un équipement qui devient une créature-artefact ne peut généralement pas être attaché à une autre créature. S'il était déjà attaché à une créature, il devient détaché.
- Si l'artefact était déjà une créature, sa force et son endurance de base deviennent 5/4. Ceci 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 que la Glyphe zoétique devient attachée à l'artefact remplace cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux créés par la Croissance gigantesque, s'appliquent à la créature quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent la force et l'endurance.
- La créature-artefact qui en résulte pourra attaquer pendant votre tour si elle a été sous votre contrôle de façon continue depuis le début du tour. Autrement dit, peu importe la durée qu'elle a été une créature ; l'important, c'est combien de temps elle a été sur le champ de bataille.
- Si la créature que la Glyphe zoétique devait enchanter est une cible illégale au moment où la Glyphe zoétique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Il est mis dans votre cimetière depuis la pile, et pas depuis le champ de bataille, donc sa dernière capacité ne se déclenche pas.

Gnome du marché

{W}

Créature-artefact : gnome

0/3

Quand le Gnome du marché meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Quand le Gnome du marché est exilé depuis le champ de bataille pendant que vous activez une capacité de façonnage, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

- La dernière capacité du Gnome du marché va sur la pile au-dessus de la capacité de façonnage qui a provoqué son déclenchement. Cela signifie que vous gagnez 1 point de vie et que vous piochez une carte avant que la carte transformée ne revienne sur le champ de bataille.
 - La plupart du temps, la dernière capacité du Gnome du marché se déclenche parce qu'il a été exilé en tant que l'un des composants utilisés dans la capacité de façonnage. Cependant, dans certains cas peu courants, la capacité se déclenche également si le Gnome du marché est exilé pendant que vous activez des capacités de mana pour payer cette capacité de façonnage.
-

Gobelin pilleur de tombes

{R}

Créature : gobelin et pirate

1/2

Tant que vous contrôlez un artefact, le Gobelin pilleur de tombes gagne +1/+0 et a la célérité.

- Une fois que le Gobelin pilleur de tombes a été déclaré comme attaquant, lui faire perdre la célérité en retirant tous vos artefacts ne fait pas qu'il cesse d'attaquer, même s'il est arrivé sur le champ de bataille ou est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci.

Gravesang d'Aclazotz

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

Créature : vampire et démon

2/4

Vol

Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. *(Les blessures provoquent la perte de points de vie.)*

- La dernière capacité du Gravesang d'Aclazotz ne modifie pas le nombre de blessures infligées aux adversaires. Par exemple, si une créature 1/1 avec le lien de vie inflige des blessures de combat à un adversaire pendant votre tour, il perd 2 points de vie mais vous gagnez toujours seulement 1 point de vie.

Huatli, poétesse de l'unité

{2}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier et barde

2/3

Quand Huatli, poétesse de l'unité arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{3}{R/W}{R/W} : Exilez Huatli, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Rugissement du Cinquième peuple

Enchantement : saga

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

I — Créez deux jetons de créature 3/3 verte Dinosaur.

II — Le Rugissement du Cinquième peuple acquiert « Les créatures que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {R}, {G}, ou {W}.' »

III — Cherchez dans votre bibliothèque une carte de dinosaure, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

IV — Les dinosaures que vous contrôlez acquièrent la double initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La deuxième capacité de chapitre du Rugissement du Cinquième peuple n'a pas de durée. Elle continue de s'appliquer tant que le Rugissement du Cinquième peuple reste sur le champ de bataille.
-

Infanterie des Mille lunes

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/4

Dégagez l'Infanterie des Mille lunes pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

- L'Infanterie des Mille lunes se dégage toujours normalement pendant votre étape de dégagement.
 - L'Infanterie des Mille lunes se dégage en même temps que les permanents du joueur actif. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas la dégager à cet instant.
 - Si un effet indique que l'Infanterie des Mille lunes ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement, cet effet ne s'applique pas pendant l'étape de dégagement d'un autre joueur.
-

Ingéniosité poétique

{2} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins un dinosaure que vous contrôlez attaque, créez autant de jetons Trésor.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La dernière capacité de l'Ingéniosité poétique se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Vous créez un jeton Dinosaur même si le sort d'artefact est contrecarré.
-

Inti, sénéchal du soleil

{1} {R}

Créature légendaire : humain et chevalier

2/2

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée. Elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous vous défaissez d'au moins une carte, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer cette carte jusqu'à votre prochaine étape de fin.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité d'Inti, sénéchal du soleil au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaissez d'une carte de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées à cause de la dernière capacité. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Introspection

{4} {U} {U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Exilez-la ensuite.)

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

Itzquinth, aîné de Gishath

{R} {G}

Créature légendaire : dinosaure

2/3

Célérité

Quand Itzquinth, aîné de Gishath arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas de cibles pour la capacité déclenchée d'Itzquinth, aîné de Gishath au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {2} de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Journal de Tarrian

{1} {B}

Artefact légendaire

{T}, sacrifiez un autre artefact ou une autre créature :

Piochez une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{2}, {T}, défaussez-vous de votre main : Transformez le Journal de Tarrian.

////

La Tombe d'Aclazotz

Terrain légendaire : caverne

(Transformation du Journal de Tarrian.)

{T} : Ajoutez {B}.

{T} : Vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière ce tour-ci. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur lui et est un vampire en plus de ses autres types. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Vous pouvez vous défausser de votre main même si elle contient zéro carte.
- Vous ne choisissez pas quel sort de créature vous lancez pendant l'activation ou la résolution de la dernière capacité de La Tombe d'Aclazotz. La capacité crée pour vous une permission de lancer un sort de créature depuis votre cimetière plus tard pendant le tour.
- Vous devez toujours suivre les permissions et les règles de restriction de temps pour les sorts de créature que vous lancez avec la permission accordée par la dernière capacité de La Tombe d'Aclazotz. Normalement, vous ne pouvez les lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Le sort de créature que vous lancez est un vampire en plus de tous ses autres types tant qu'il est sur la pile. La créature résultante sera un vampire en plus de ses autres types.
- Si vous activez d'une manière quelconque la capacité de La Tombe d'Aclazotz plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez lancer un sort de créature pour la permission de chaque capacité. De même, si un autre effet vous autorise à lancer un sort de créature depuis votre cimetière, vous pouvez utiliser cette permission et utiliser plus tard la capacité de La Tombe d'Aclazotz pour lancer un autre sort de créature.

Justice de Zoyowa

{1} {R}

Éphémère

Le propriétaire d'une cible, artefact ou créature, avec une valeur de mana supérieure ou égale à 1 la mélange dans sa bibliothèque. Puis ce joueur découvre X, X étant sa valeur de mana. *(Il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Il la lance sans payer son coût de mana ou la met dans sa main. Il met le reste au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- Si une cible, artefact ou créature, a {X} dans son coût de mana, ce X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

Kellan, voyageur audacieux

{1}{W}

Créature légendaire : humain et peuple fée et éclairé

2/3

À chaque fois que Kellan, voyageur audacieux attaque, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, mettez-la dans votre main. Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

//ADV//

Continuer le périple

{G}

Rituel : aventure

Créez X jetons Carte, X étant un plus le nombre d'adversaires qui contrôlent un artefact. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Si vous ne mettez pas la carte que vous révéléz à cause de la capacité déclenchée de Kellan dans votre main et que vous choisissez de ne pas la mettre dans votre cimetière, elle reste au-dessus de votre bibliothèque.
- Continuer le périple compte le nombre d'adversaires qui contrôlent au moins un artefact, et pas le nombre d'artefacts que les adversaires contrôlent.
- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, Kellan, voyageur audacieux est une carte de créature blanche avec une valeur de mana de 2. Tant qu'il y reste, il ne peut pas être la cible d'un sort ou d'une capacité qui cible uniquement les cartes d'éphémère ou de rituel.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Johann, apprenti sorcier (« Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque ») et que Kellan, voyageur audacieux est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer Continuer le périple, mais pas Kellan, voyageur audacieux.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont toutes devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison qu'en s'exilant elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.

- Certaines cartes d'autres extensions font référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Kutzil, archétype de Malamet

{1}{G}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier

3/3

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

À chaque fois qu'au moins une créature avec une force supérieure à sa force de base que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

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

L'Ancestral

{U}{B}

Créature légendaire : esprit et dieu

8/8

Descente 8 — L'Ancestral ne peut pas attaquer ni bloquer à moins qu'il n'y ait au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière.

{2}{U}{B} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière, un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à sa valeur de mana.

- Une fois que L'Ancestral a légalement attaqué ou bloqué, retirer des cartes de permanent de votre cimetière pour que la capacité de descente 8 ne s'applique plus ne retire pas L'Ancestral du combat.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité activée de L'Ancestral au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Lanterne à calotte luisante

{G}

Artefact : équipement

La créature équipée a « Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment » et « À chaque fois que cette créature attaque, elle explore. »

(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Équipement {2}

- La capacité accordée par la Lanterne à calotte luisante vous permet de regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
 - Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez la carte du dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder la suivante avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
 - Si la Lanterne à calotte luisante n'est pas attachée à une créature que vous contrôlez, vous ne pouvez pas regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. La lanterne n'est *pas* aussi brillante que ça.
-

Le Belligérant

{2} {U} {R}

Artefact légendaire : véhicule

5/5

À chaque fois que Le Belligérant attaque, créez un jeton Trésor. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Pilotage 3

- Une fois que la capacité déclenchée de Le Belligérant se résout, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez jusqu'à la fin du tour (avec une seule restriction, voir ci-dessous), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque a une aventure, vous pouvez lancer le sort d'aventure de cette manière.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés et les terrains joués depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.

Le Joyau énigme

{U}

Artefact légendaire

Le Joyau énigme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} {C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.

Façonnez avec au moins quatre non-terrains avec des capacités activées {8} {U} (*{8} {U}*), *exilez cet artefact, exilez au moins les quatre non-terrains parmi les autres permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

////

Locus de l'illumination

Artefact légendaire

Le Locus de l'illumination a chaque capacité activée des cartes exilées utilisées pour le façonner. Vous ne pouvez activer chacune de ces capacités qu'une seule fois par tour.

À chaque fois que vous activez une capacité qui n'est pas une capacité de mana, copiez-la. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Les capacités de façonnage sont des capacités activées. Vous pouvez dépenser le mana de la capacité activée de Le Joyau énigme pour activer sa propre capacité de façonnage, par exemple.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Le Locus de l'illumination a uniquement les capacités activées des cartes exilées utilisées pour le façonner. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.
- Si une capacité activée d'une carte exilée utilisée pour façonner le Locus de l'illumination fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version du Locus de l'illumination de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom au Locus de l'illumination à la place.
- La restriction « une seule fois par tour » s'applique à chaque capacité individuellement, même si plusieurs exemplaires de la même carte ont été exilés pour façonner le Locus de l'illumination. Par exemple, si deux cartes identiques ont été exilées pour façonner le Locus de l'illumination, il a deux occurrences de chacune des capacités activées de cette carte. Chacune de ces capacités peut être activée une fois par tour.
- Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La copie de la capacité activée créée par la capacité déclenchée du Locus de l'illumination se résout avant la capacité d'origine.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « activée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur active une capacité (comme la propre capacité déclenchée du Locus de l'illumination) ne se déclenchent pas.
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été activée, la copie a la même valeur pour X.
- Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune.

Le Mycotyran

{1} {B} {G}

Créature légendaire : ancêtre et fungus

/

Piétinement

La force et l'endurance de Le Mycotyran sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez qui sont des fungus et/ou des saprobiontes.

Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 1/1 noire Fongus avec « Cette créature ne peut pas bloquer », X étant le nombre de fois où vous êtes descendu ce tour-ci. *(Vous descendez à chaque fois qu'une carte de permanent est mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)*

- La capacité qui définit la force et l'endurance de Le Mycotyran fonctionne dans toutes les zones. Tant que Le Mycotyran est sur le champ de bataille (et est encore un fongus, ou d'une manière quelconque un saprobionte), cette capacité compte Le Mycotyran lui-même.
 - Si vous contrôlez une créature qui est à la fois un fongus et un saprobionte, elle n'est comptée qu'une seule fois pour la capacité du milieu de Le Mycotyran.
-

Le puits toujours ruisselant

{2} {U}

Artefact légendaire

Quand Le puits toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes, puis piochez deux cartes.

Descente 8 — Au début de votre entretien, s'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière, transformez Le puits toujours ruisselant.

////

Les Bassins myriadares

Terrain-artefact légendaire

(Transformation du Puits toujours ruisselant.)

{T} : Ajoutez {U}.

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent avec du mana produit par Les Bassins myriadares, jusqu'à un autre permanent ciblé que vous contrôlez devient une copie de ce sort jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de Les Bassins myriadares se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
 - Le permanent ciblé copie ce qui est imprimé sur la carte d'origine, plus tous les choix effectués quand vous avez lancé le sort.
 - Si le sort copié a {X} dans son coût de mana, X est toujours 0 pour déterminer la valeur de mana du permanent sur le champ de bataille.
 - Les effets de non-copie qui s'appliquaient déjà au permanent ciblé continueront de s'y appliquer. Par exemple, si c'est une créature, les marqueurs +1/+1 sur elle l'affecteront toujours.
 - Comme le permanent ciblé n'arrive pas sur le champ de bataille quand il devient une copie d'un sort de permanent, les capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du sort copié ne s'appliquent pas au permanent ciblé.
-

Lithosemences de jade

{3} {G}

Artefact

Quand les Lithosemences de jade arrivent sur le champ de bataille, répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

Façonnez avec une créature {5} {G} {G} ({5} {G} {G}), exilez cet artefact, exilez une créature que vous contrôlez ou une carte de créature de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Serviteur cœur-de-jade

Créature-arteffect : golem

7/7

Quand le Serviteur cœur-de-jade arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de la carte exilée utilisée pour le façonner.

- Vous choisissez le nombre de cibles qu'a la première capacité des Lithosemences de jade et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez cette capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la première capacité des Lithosemences de jade essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devraient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Ils ne sont pas mis sur une cible légale à la place.
- Dans certains cas inhabituels, plusieurs cartes peuvent être exilées pour façonner le Serviteur cœur-de-jade. Par exemple, si un effet fait des Lithosemences de jade une copie d'un permanent avec une capacité de façonnage qui nécessite plusieurs composants, l'effet de copie expire au moment où les Lithosemences de jade quittent le champ de bataille et elles reviennent en tant que Serviteur cœur-de-jade. La capacité d'arrivée sur le champ de bataille compte toutes les cartes exilées et vous gagnez un nombre de points de vie égal à leur valeur de mana totale.

Longue-vue ensorceleuse

{2}

Artefact

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

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

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

- Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La Longue-vue ensorceleuse affecte les cartes quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent. Cela inclut les cartes dans la main, dans le cimetière et l'exil.

Maître d'épée intrépide

{2} {R}

Créature : orque et pirate

2/3

À chaque fois que le Maître d'épée intrépide attaque pendant que vous contrôlez au moins deux artefacts, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôlez au moins deux artefacts quand vous avez déclaré le Maître d'épée intrépide comme attaquant, peu importe combien vous en contrôlez au moment où sa capacité se résout. Le Maître d'épée intrépide gagne quand même +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Malcolm, vaurien attirant

{1} {U}

Créature légendaire : sirène et pirate

2/1

Flash

Vol

À chaque fois que Malcolm, vaurien attirant inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur « chœur » sur lui. Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins quatre marqueurs « chœur » sur Malcolm, vous pouvez lancer la carte défaussée sans payer son coût de mana.

- Si vous lancez un sort en utilisant la dernière capacité de Malcolm, vaurien attirant, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Vous ne pouvez pas jouer de cartes de terrain défaussés par la dernière capacité de Malcolm, vaurien attirant.
- 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.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Si Malcolm, vaurien attirant n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous ne mettez pas de marqueur « chœur » sur lui, mais vous piochez quand même une carte et vous vous défaussez quand même d'une carte. Vous pouvez quand même lancer la carte défaussée sans payer son coût de mana si Malcolm avait au moins quatre marqueurs « chœur » sur lui au moment où il a quitté le champ de bataille.

Marée de terreur

{2} {B} {B}

Rituel

Descente insondable — Toutes les créatures gagnent - X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- La valeur de X est vérifiée une seule fois, au moment où la Marée de terreur se résout.
-

Marionnette d'orange brune

{1} {B}

Créature : fungus

1/1

Contact mortel

Quand la Marionnette d'orange brune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez meuler deux cartes.

(Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

- Si vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
-

Marteau de déconstruction

{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a « {3}, {T}, sacrifiez le Marteau de déconstruction : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. »

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

- Si le Marteau de déconstruction se retrouve d'une manière quelconque attaché à une créature contrôlée par un joueur différent, ce joueur ne peut pas activer la capacité accordée, car il ne peut pas payer le coût de sacrifice du Marteau de déconstruction, un permanent qu'il ne contrôle pas.
-

Martèlecrâne pugnace

{2} {G}

Créature : dinosaure

6/6

À chaque fois que le Martèlecrâne pugnace attaque pendant que vous ne contrôlez pas d'autre dinosaure, mettez un marqueur « étourdissement » sur lui. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- Si vous ne contrôlez pas un autre dinosaure quand vous avez déclaré le Martèlecrâne pugnace comme attaquant, peu importe que vous en contrôliez un ou non au moment où sa capacité se résout. Vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur le Martèlecrâne pugnace.

Matzalanltli, la Grande porte

{3}

Artefact légendaire

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

{4}, {T} : Transformez Matzalanltli, la Grande porte.

N'activez que s'il y a au moins quatre types de permanent parmi les cartes de votre cimetière. (*Artefact, bataille, créature, enchantement, terrain et planeswalker sont des types de permanent.*)

////

Le Noyau

Terrain légendaire

(*Transformation de Matzalanltli.*)

Descente insondable — {T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière.

- Transformer Matzalanltli ne lui fait pas quitter le champ de bataille. Cela ne le fait pas non plus devenir dégagé.
- La capacité activée de Le Noyau est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Milice tire-soleil

{1} {R}

Créature : humain et soldat

1/3

Engagez deux artefacts et/ou créatures dégagés que vous contrôlez : La Milice tire-soleil inflige 1 blessure à chaque adversaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez engager deux artefacts et/ou créatures dégagées que vous contrôlez de votre choix, y compris des créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Milice tire-soleil.

Morsure triomphale

{R}

Rituel

La Morsure triomphale inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à 2 ou à la force la plus élevée parmi les dinosaures que vous contrôlez, selon le plus élevé des deux.

- La quantité de blessures infligées par la Morsure triomphale est déterminée au moment où elle se résout. Si vous ne contrôlez aucun dinosaure à ce moment-là ou si les dinosaures que vous contrôlez sont anormalement petits, la Morsure triomphale inflige 2 blessures.
-

Nexus des spores crâniennes

{6} {G} {G}

Artefact légendaire

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature verte Fongus et Dinosaur avec une force et une endurance de base chacune égales à la force totale de ces créatures.

{2}, {T} : Doublez la force d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

- La première étape du lancement d'un sort consiste à le mettre sur la pile. Si cela modifie la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez (par exemple, si vous contrôlez une créature avec « La force de cette créature est égale au nombre de cartes dans votre main »), cette nouvelle force est utilisée pour déterminer la réduction de coût.
- Une fois que vous avez déterminé le coût à payer pour lancer le Nexus des spores crâniennes, vous pouvez activer des capacités pour payer ce coût. Si la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez change pendant l'activation des capacités de mana, le coût pour lancer le Nexus des spores crâniennes reste celui que vous avez déterminé précédemment.
- Utilisez la force des créatures non-jeton qui sont mortes au moment où elles ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la force et l'endurance de base du jeton créé par la capacité du milieu.
- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant la force de cette créature au moment où la capacité activée du Nexus des spores crâniennes se résout.

Nicanzil, conductrice des courants

{G} {U}

Créature légendaire : ondin et éclairé

2/3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore une carte de terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur Nicanzil, conductrice des courants.

- Les capacités déclenchées de Nicanzil, conductrice des courants s'intéressent aux caractéristiques de la carte au moment où elle a été révélée pendant qu'une créature explorait. Peu importe ce qui est arrivé à la carte après cela.
 - La première capacité de Nicanzil ne se résout qu'après que vous avez fini d'explorer. Vous pouvez mettre n'importe quelle carte de terrain de votre main sur le champ de bataille, y compris la carte de terrain que vous avez explorée (si elle est toujours dans votre main) ou une carte qui était déjà dans votre main.
 - Si une créature quitte le champ de bataille avant qu'un effet lui instruisse d'explorer, elle explore quand même. Les capacités comme celles de Nicanzil qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore se déclenchent quand même.
-

Ojer Axonil, Puissance des profondeurs

{2} {R} {R}

Créature légendaire : dieu

4/4

Piétinement

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger à un adversaire une quantité de blessures non-combat inférieure à la force d'Ojer Axonil, cette source inflige un nombre de blessures égal à la force d'Ojer Axonil à la place.

Quand Ojer Axonil meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

////

Temple de la force

Terrain

(Transformation d'Ojer Axonil, Puissance des profondeurs.)

{T} : Ajoutez {R}.

{2} {R}, {T} : Transformez le Temple de la force.

N'activez que si des sources rouges que vous contrôliez ont infligé au moins 4 blessures non-combat ce tour-ci et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Pendant que vous contrôlez Ojer Axonil, Puissance des profondeurs, si un effet tel que celui de la Pyrohélice de Chandra vous demande de répartir des blessures entre plusieurs cibles, vous devez diviser les blessures non modifiées.
 - La comparaison entre la quantité de blessures non-combat infligées et la force d'Ojer Axonil n'a lieu qu'une fois, quand les blessures sont infligées. Réduire la force d'Ojer Axonil avant que des blessures non-combat ne soient infligées peut faire que son effet de remplacement ne s'applique pas à ces blessures.
 - Si la deuxième capacité d'Ojer Axonil et des effets de remplacement supplémentaires devaient modifier la manière dont les blessures devraient être infligées, le joueur qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel appliquer ces effets.
 - Si une carte qui n'est pas recto-verso qui se transforme est une copie d'Ojer Axonil, Puissance des profondeurs, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.
 - Pour les besoins de la dernière capacité du Temple de la force, vous devez avoir contrôlé la source rouge qui a infligé des blessures non-combat uniquement au moment où les blessures ont été infligées. Si elle meurt ou change de contrôleur après cela, ces blessures comptent quand même pour la restriction d'activation du Temple de la force.
 - Les au moins 4 blessures non-combat peuvent être infligées par plusieurs sources rouges que vous contrôliez. Par exemple, si vous avez lancé un sort rouge qui a infligé 3 blessures à une créature, puis qu'un artefact rouge que vous contrôliez a infligé 1 blessure non-combat à une créature, vous pouvez activer la dernière capacité du Temple de la force.
-

Ojer Kaslem, Croissance des profondeurs

{3}{G}{G}

Créature légendaire : dieu

6/5

Piétinement

À chaque fois qu'Ojer Kaslem inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou de terrain parmi elles sur le champ de bataille. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Quand Ojer Kaslem meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

////

Temple de la culture

Terrain

(Transformation d'Ojer Kaslem, Croissance des profondeurs.)

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{G}, {T} : Transformez le Temple de la culture.

N'activez que si vous contrôlez au moins dix permanents et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Pendant la résolution de la capacité du milieu d'Ojer Kaslem, Croissance des profondeurs, vous pourriez ne mettre aucune carte, mettre une carte de créature, une carte de terrain, ou une carte de créature et une carte de terrain sur le champ de bataille.
- Si une carte qui n'est pas recto-verso qui se transforme est une copie d'Ojer Kaslem, Croissance des profondeurs, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.

Ojer Pakpatiq, Âge des profondeurs

{2}{U}{U}

Créature légendaire : dieu

4/3

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère depuis votre main, il acquiert le rebond. *(Exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez le lancer depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

Quand Ojer Pakpatiq meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire avec trois marqueurs « temps » sur lui.

////

Temple des cycles du temps

Terrain

(Transformation d'Ojer Pakpatiq, Âge des profondeurs.)

{T} : Ajoutez {U}. Retirez un marqueur « temps » du Temple des cycles du temps.

{2}{U}, {T} : Transformez le Temple des cycles du temps. N'activez que s'il n'a pas de marqueur « temps » sur lui et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Relancer la carte à cause de la capacité déclenchée à retardement du rebond est optionnel. Si vous choisissez de ne pas la lancer, ou si vous ne le pouvez pas parce qu'un effet vous l'interdit, la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour. Si vous lancez la carte, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire normalement une fois qu'elle se résout.
- Si un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque, y compris parce qu'il a été contrecarré, ce sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris le rebond. Le sort est mis dans le cimetière de son propriétaire et vous ne le relancez pas lors de votre prochain tour.
- Si une carte qui n'est pas recto-verso qui se transforme est une copie d'Ojer Pakpatiq, Âge des profondeurs, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.

Ojer Taq, Fondation des profondeurs

{4} {W} {W}

Créature légendaire : dieu

6/6

Vigilance

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, trois fois ce nombre de jetons sont créés à la place.

Quand Ojer Taq meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

////

Temple de la civilisation

Terrain

(Transformation d'Ojer Taq, Fondation des profondeurs.)

{T} : Ajoutez {W}.

{2} {W}, {T} : Transformez le Temple de la civilisation.

N'activez que si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Tout ce qui est indiqué par l'effet qui crée le ou les jetons originaux sera aussi vrai au sujet des jetons supplémentaires créés par l'effet de remplacement d'Ojer Taq, Fondation des profondeurs. Par exemple, si un effet vous dit de créer un jeton « engagé et attaquant », les jetons supplémentaires sont aussi engagés et attaquants. De même, si un effet crée un jeton et met des marqueurs sur lui, les jetons supplémentaires gagnent aussi ces marqueurs.
- Si une carte qui n'est pas recto-verso qui se transforme est une copie d'Ojer Taq, Fondation des profondeurs, elle ne revient pas sur le champ de bataille quand elle meurt.

Ombres saisissantes

{3} {B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur « effroi » sur les Ombres saisissantes. Puis, s'il y a au moins trois marqueurs « effroi » sur elles, transformez-les.

////

Tanière des ombres

Terrain : caverne

(Transformation des Ombres saisissantes.)

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T}, retirez un marqueur « effroi » de la Tanière des ombres : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la capacité déclenchée des Ombres saisissantes ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.
- Une fois que la capacité des Ombres saisissantes s'est déclenchée, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes n'affectent pas cette capacité.
- Les Ombres saisissantes gardent leurs marqueurs « effroi » au moment où elles se transforment en la Tanière des ombres.

Paléontologue intrépide

{1} {G}

Créature : humain et druide

2/2

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

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Vous pouvez lancer des sorts de créature Dinosaur parmi les cartes que vous possédez exilées par la Paléontologue intrépide. Si vous lancez un sort de cette manière, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction et permissions de temps normales pour les sorts de créature Dinosaur que vous lancez depuis l'exil de cette manière. Normalement, vous ne pouvez les lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - La Paléontologue intrépide doit être sous votre contrôle pour commencer à lancer un sort de créature Dinosaur en utilisant sa dernière capacité, mais elle n'a pas besoin de rester sous votre contrôle tout au long de ce processus ou d'être sous votre contrôle au moment où le sort se résout. Si, par exemple, vous sacrifiez la Paléontologue intrépide pour payer un coût supplémentaire du sort ou si elle est détruite en réponse, le sort se résout quand même normalement.
-

Peinture murale du maître

{3}{W}{U}

Artefact

Quand la Peinture murale du maître arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 4/4 blanche et bleue Golem.

Façonnez avec un artefact {4}{W}{W}{U}

({4}{W}{W}{U}, exilez cet artefact, exilez un autre artefact que vous contrôlez ou une carte d'artefact de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Manufacture du maître

Artefact

{T} : Créez un jeton de créature-artefact 4/4 blanche et bleue Golem. N'activez que si la Manufacture du maître ou un autre artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- La capacité de la Manufacture du maître peut être activée quoi qu'il soit arrivé à l'artefact après son arrivée sous votre contrôle. Il peut avoir quitté le champ de bataille, cessé d'être un artefact ou un autre joueur peut en avoir acquis le contrôle.

Pèlerinage de Plongeracine

{1}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins un ondin non-jeton que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique.

- Si plus d'un ondin non-jeton que vous contrôlez devient engagé en même temps (par exemple, pour payer le coût de la capacité activée du Garde-gemme évolutif), la capacité du Pèlerinage de Plongeracine ne se déclenche qu'une seule fois.

Pétrification

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou créature

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
-

Piétineur des cavernes

{4} {G} {G}

Créature : dinosaure

7/7

Quand le Piétineur des cavernes arrive sur le champ de bataille, regard 2. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)*

{3} {G} : Le Piétineur des cavernes ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

- Activer la dernière capacité du Piétineur des cavernes après qu'il a été bloqué par au moins une créature de force inférieure ou égale à 2 ne modifie pas ou n'annule pas ces blocages.
- Réduire la force d'une créature après qu'elle a bloqué le Piétineur des cavernes ne retire pas cette créature bloqueuse du combat et ne fait pas que le Piétineur des cavernes devienne non-bloqué.

Pirates à l'abordage

{3} {U}

Créature : humain et pirate

3/3

Quand les Pirates à l'abordage arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez un artefact, engagez une cible, artefact ou créature, qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille peut cibler un artefact ou une créature qui est déjà engagée. Si c'est le cas, vous mettez juste un marqueur « étourdissement » sur cet artefact ou cette créature.

Pisteur d'entrailles des abysses

{4} {B} {B}

Créature : horreur

6/6

Quand le Pisteur d'entrailles des abysses arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie deux créatures.

- Au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit les deux créatures qu'il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs. Ensuite, toutes les créatures sont sacrifiées simultanément par leurs contrôleurs.
 - Si un joueur ne contrôle qu'une seule créature au moment où la capacité se résout, il doit la sacrifier.
 - Vous pouvez sacrifier le Pisteur d'entrailles des abysses avec sa propre capacité. Si c'est la seule créature que vous contrôlez ou l'une des deux créatures que vous contrôlez, vous devez la sacrifier.
-

Pisteur de stalactites

{B}

Créature : goblin et gremlin

1/1

Menace

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de stalactites. *(Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)*

{2} {B}, sacrifiez le Pisteur de stalactites : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Pisteur de stalactites.

- Utilisez la force du Pisteur de stalactites au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Les stalactites sont suspendues au plafond des cavernes. Vous les confondez sans doute avec les stalagmites.

Pont de glyphes instable

{3} {W} {W}

Artefact

Quand le Pont de glyphes instable arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, pour chaque joueur, choisissez une créature avec une force inférieure ou égale à 2 que ce joueur contrôle. Puis détruisez toutes les créatures excepté les créatures choisies de cette manière.

Façonnez avec un artefact {3} {W} {W} (*{3} {W} {W}*), exilez cet artefact, exilez un autre artefact que vous contrôlez ou une carte d'artefact de votre cimetière :

Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Glyphe errant trombesable

Créature-artefact : golem

5/3

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant son tour, il ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez ce tour-ci.

Chaque adversaire qui vous a attaqué ou qui a attaqué un planeswalker que vous contrôlez ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

- La première capacité du Pont de glyphes instable se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez le Pont de glyphes instable sur le champ de bataille sans le lancer.
- Pour chaque joueur, y compris vous, vous devez choisir une créature de force inférieure ou égale à 2 pour la sauver, si possible.

- Une fois que la capacité du milieu du Glyphes errant trombesable se résout, cet adversaire ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez ce tour-ci, même si le Glyphes errant trombesable n'est plus sur le champ de bataille.
- Si le Glyphes errant trombesable quitte le champ de bataille pendant un tour où un adversaire vous a attaqué ou a attaqué un planeswalker que vous contrôlez (peut-être parce qu'il est mort au combat ou qu'un autre joueur a lancé un sort qui l'a détruit), cet adversaire peut lancer des sorts.
- Les capacités du Glyphes errant trombesable n'empêchent pas les adversaires d'attaquer les batailles que vous protégez ou de lancer des sorts après avoir attaqué les batailles que vous protégez.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, pour chaque créature attaquante, l'équipe attaquante annonce quel joueur défenseur, quel planeswalker ou quelle bataille cette créature attaque quand elle est déclarée comme attaquante. Les capacités du Glyphes errant trombesable ne s'intéressent qu'aux créatures qui vous attaquent ou qui attaquent les planeswalkers que vous contrôlez, et pas aux créatures qui attaquent votre équipier ou les planeswalkers qu'il contrôle.

Porte-énigme d'Orazca

{U}

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez la Porte-énigme d'Orazca : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- S'il ne reste qu'une carte dans votre bibliothèque, vous la mettez dans votre main.

Prêcheur du schisme

{2} {B}

Créature : vampire et clerc

2/4

Contact mortel

À chaque fois que le Prêcheur du schisme attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

À chaque fois que le Prêcheur du schisme attaque pendant que vous avez le total de points de vie le plus élevé ou que vous partagez le total de points de vie le plus élevé, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si vous partagez le total de points de vie le plus élevé et que le Prêcheur du schisme attaque un autre joueur qui partage le total de points de vie le plus élevé, sa capacité du milieu et sa dernière capacité se déclenchent toutes les deux.
- La capacité du milieu du Prêcheur du schisme se déclenche uniquement s'il attaque un joueur. Elle ne se déclenche pas si le Prêcheur du schisme attaque un planeswalker ou une bataille, quel que soit le total de points de vie de son contrôleur.
- Une fois que la capacité du milieu du Prêcheur du schisme se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous créez un jeton Vampire

même si le joueur que le Prêcheur du schisme attaquait n'a pas le total de points de vie le plus élevé au moment où la capacité se résout.

- De même, une fois que la dernière capacité du Prêcheur du schisme se déclenche, peu importe ce qui arrive aux totaux de points de vie des joueurs avant que la capacité ne se résolve. Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie même si vous n'avez pas le total de points de vie le plus élevé au moment où la capacité se résout.

Profondeurs résonnantes

Terrain : caverne

Vous pouvez faire que les Profondeurs résonnantes arrivent sur le champ de bataille engagées comme une copie de n'importe quelle carte de terrain dans un cimetière, excepté que c'est une caverne en plus de ses autres types.

{T} : Ajoutez {C}.

- Si vous choisissez que les Profondeurs résonnantes ne copient rien, elles entrent sur le champ de bataille dégagées.
- Les Profondeurs résonnantes copient exactement ce qui était imprimé sur la carte de terrain d'origine, excepté l'exception notée.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte de terrain copiée se déclenchent quand les Profondeurs résonnantes arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce terrain] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce terrain] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte de terrain choisie fonctionnent aussi.

Progéniture agressive

{1} {R}

Créature : dinosaure

3/2

Piétinement

À chaque fois qu'un autre dinosaure arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que la force de base de la Progéniture agressive devienne égale à la force de cette créature jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Progéniture agressive remplace tout effet précédent qui établissait sa force, y compris les précédentes occurrences de cette capacité. D'autres effets établissant sa force à une valeur spécifique qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout, y compris les futures occurrences de la capacité, remplacent cet effet.
 - Les effets qui modifient la force de la Progéniture agressive sans l'établir à une valeur spécifique s'appliquent à la nouvelle force de base, quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force.
-

Quintorius Kand

{3}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Quintorius

4

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil, Quintorius Kand inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

+1: Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

-3: Découvrez 4.

-6: Exilez n'importe quel nombre de cartes ciblées depuis votre cimetière. Ajoutez {R} pour chaque carte exilée de cette manière. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales d'une carte que vous jouez avec la dernière capacité de Quintorius Kand et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.

Reliquaire de la Rose du crépuscule

{W}

Artefact

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

Parade {2}

Quand le Reliquaire de la Rose du crépuscule arrive sur le champ de bataille, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, artefact ou créature, jusqu'à ce que le Reliquaire de la Rose du crépuscule quitte le champ de bataille.

- Si le Reliquaire de la Rose du crépuscule quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
 - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Si une carte recto-verso est exilée de cette manière, elle revient avec son recto visible, peu importe quel côté était visible quand elle a quitté le champ de bataille.
-

Revenant affamé

{2} {B} {B}

Créature : esprit et horreur

4/4

Quand le Revenant affamé arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. Puis, pour chaque carte que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque, vous piochez une carte et vous perdez 3 points de vie.

Descente 8 — À chaque fois que vous piochez une carte, s'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Sauf dans certains cas inhabituels, les cartes que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque pendant que vous surveillez sont les cartes que vous piochez.
- Pour la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Revenant affamé, vous mettez des cartes dans votre cimetière pour surveiller (le cas échéant) avant de piocher des cartes. S'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière au moment où vous piochez des cartes, ces cartes piochées déclenchent la capacité de descente 8.

Rites de croissance d'Ilimoc

{2} {G}

Enchantement légendaire

Quand les Rites de croissance d'Ilimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Ilimoc.

////

Ilimoc, berceau du soleil

Terrain légendaire

(Transformation des Rites de croissance d'Ilimoc.)

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

- La dernière capacité des Rites de croissance d'Ilimoc ne se déclenche pas si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures au début de votre étape de fin. Si elle se déclenche, si vous ne contrôlez pas au moins quatre créatures au moment où elle essaie de se résoudre, elle n'a aucun effet.
 - Si vous contrôlez une créature qui sera retirée du champ de bataille « au début de la prochaine étape de fin », vous pouvez résoudre la capacité des Rites de croissance d'Ilimoc avant que cette créature ne quitte le champ de bataille.
 - Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu'à la fin du tour » ou si un permanent non-créature que vous contrôlez devient une créature « jusqu'à la fin du tour », ce sera une créature sous votre contrôle pendant la totalité de l'étape de fin.
-

Rugissement de la relique

{U}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une cible, artefact ou créature, devient une créature-artefact Dinosaur avec une force et une endurance de base de 4/3 en plus de ses autres types.

- Le Rugissement de la relique 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 remplacera cet effet.
 - L'artefact ou la créature garde ses capacités et ses couleurs, le cas échéant.
-

Saheeli, Éclat du soleil

{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

{U}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une autre cible que vous contrôlez, créature ou artefact, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine, avec les exceptions listées (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
 - Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si le permanent copié est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales du jeton copié telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (avec les exceptions listées).
 - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait (avec les exceptions listées).
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent ciblé fonctionnent aussi.
-

Sangmeneur blindé

{2}{G}

Créature : dinosaure

3/3

Quand le Sangmeneur blindé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de dinosaure de votre main. Si vous faites ainsi ou si vous contrôlez un autre dinosaure, vous gagnez 3 points de vie.

- Le fait que vous contrôliez ou non un autre dinosaure n'est vérifié qu'au moment où la capacité du Sangmeneur blindé se résout. Peu importe si vous contrôlez toujours le Sangmeneur blindé à ce moment-là, ou si c'est toujours un dinosaure.

Se projeter dans l'histoire

{3}{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort d'artefact ou de créature ciblé.

Découvrez X, X étant la valeur de mana de ce sort.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

- Si le sort ciblé a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.

Sentinelle d'épave

{1}{U}

Créature : humain et pirate

3/3

Défenseur

Tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, la Sentinelle d'épave peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

- Une fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Sentinelle d'épave peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur. Peu importe que cet artefact reste un artefact ou reste sous votre contrôle.

Sinistre fléau

{R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Façonnez avec un artefact {3}{R}{R} ({3}{R}{R}), exilez cet artefact, exilez un autre artefact que vous contrôlez ou une carte d'artefact de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Sinistre tromblon

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+0 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez sacrifier un artefact autre que le Sinistre tromblon. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. »

Équipement {1}

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité déclenchée accordée par le Sinistre tromblon au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un autre artefact de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Utilisez la force de la créature équipée au moment où la capacité déclenchée réflexive accordée par le Sinistre tromblon se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature équipée n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.
- Si la créature équipée n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée réflexive accordée par le Sinistre tromblon se résout, mais qu'elle avait le lien de vie quand elle a quitté le champ de bataille, vous gagnez des points de vie.

Sirène de chêne

{1}{U}

Créature-artefact : sirène et pirate

1/2

Vol, vigilance

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

- Une « source artefact » est un objet avec le type de carte artefact. Cela signifie que vous pouvez dépenser le mana pour activer une capacité d'un artefact que vous contrôlez ou d'une carte d'artefact dans votre main ou votre cimetière par exemple.

Souverain Okinec Ahau

{2}{G}{W}

Créature légendaire : chat et noble

3/4

Parade {2}

À chaque fois que le Souverain Okinec Ahau attaque, pour chaque créature que vous contrôlez avec une force supérieure à la force de base de cette créature, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la différence sur cette créature.

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

Spéléologie

{2} {G}

Enchantement

Quand la Spéléologie arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Si vous mettez une caverne sur le champ de bataille de cette manière, vous gagnez 4 points de vie.

Les terrains que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille dégagés.

- Si un terrain a une capacité qui dit qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, vous choisissez l'ordre dans lequel l'effet de cette capacité et l'effet de la Spéléologie s'appliquent. Cela signifie que vous pouvez choisir de faire arriver le terrain engagé ou dégagé. Si un terrain que vous contrôlez est simplement mis sur le champ de bataille engagé sans qu'un effet de remplacement ne soit appliqué, il arrive toujours dégagé si vous contrôlez la Spéléologie.
 - Si la Spéléologie arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un terrain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille engagé, ce terrain arrive quand même sur le champ de bataille engagé.
-

Spéléologue jadefeu

{X} {G}

Créature : ondin et éclairé

1/1

Quand le Spéléologue jadefeu arrive sur le champ de bataille, il explore X fois. *(Pour le faire explorer, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Si le Spéléologue jadefeu arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancé, ou s'il a été lancé avec X égal à 0, la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se déclenche quand même, mais le Spéléologue jadefeu n'explore pas du tout.
-

Spéléoplongeuse ondine

{2} {U}

Créature : ondin et éclairé

2/4

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, la Spéléoplongeuse ondine gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Si une créature quitte le champ de bataille avant qu'un effet lui instruisse d'explorer, elle explore quand même. Les capacités comme celles de la Spéléoplongeuse ondine qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore se déclenchent toujours.
-

Tireuse d'élite des Mille lunes

{1}{W}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois que la Tireuse d'élite des Mille lunes attaque, vous pouvez payer {2}{W}. Quand vous faites ainsi, engagez une créature ciblée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité déclenchée de la Tireuse d'élite des Mille lunes au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {2}{W} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
-

Torche solaire

{R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 et a « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez sacrifier la Torche solaire. Quand vous faites ainsi, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

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

- Vous ne choisissez pas de cible pour la capacité déclenchée accordée par la Torche solaire au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez la Torche solaire de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
 - La source des blessures est la créature équipée, et pas la Torche solaire.
-

Tortue de substratum

{3}{G}

Créature : tortue terrestre

0/6

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Chaque créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure à sa force attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

- La capacité de la Tortue de substratum ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité des blessures de combat que la créature attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs, même si elles causent un nombre de blessures « égal à la force d'une créature ».
-

Tours et détours

{G}

Enchantement

Si une créature que vous contrôlez devrait explorer, à la place vous appliquez regard 1, puis cette créature explore.

Quand les Tours et détours arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez explore.

Quand un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, transformez les Tours et détours.

////

Labyrinthe mycoïde

Terrain : caverne

(Transformation des Tours et détours.)

{T} : Ajoutez {G}.

{3}{G}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et mettre cette carte dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous contrôlez deux copies des Tours et détours et qu'une créature que vous contrôlez devait explorer, à la place, appliquez regard 1, puis appliquez regard 1 à nouveau, puis cette créature explore. Si vous contrôlez trois copies des Tours et détours, vous appliquez regard 1 une fois supplémentaire avant que cette créature explore, et ainsi de suite.

Treille de Saheeli

{1}{R}

Artefact

Quand la Treille de Saheeli arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

Façonnez avec au moins un dinosaure {4}{R} ({4}{R}), exilez cet artefact, exilez au moins un dinosaure que vous contrôlez et/ou une carte de dinosaure de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Raptor sophistiqué

Créature-artefact : dinosaure

*/4

La force du Raptor sophistiqué est égale à la force totale des cartes exilées utilisées pour le façonner.

- Si une des cartes exilées a une capacité de définition de caractéristique qui définit sa force, cette capacité s'applique. Par exemple, si vous avez utilisé d'une manière quelconque les Âmes des égarés pour façonner le Raptor sophistiqué (peut-être parce qu'elles sont devenues une copie d'un dinosaure), sa force en exil est égale au nombre de cartes de permanent dans votre cimetière, et la force du Raptor sophistiqué change en même temps que le nombre de cartes de permanents dans votre cimetière. Si la capacité de définition de caractéristique ne peut pas être appliquée, alors utilisez 0.
-

Triple carcasse-tonnerre
{7}
Créature-artefact : gnome
0/0

La Triple carcasse-tonnerre arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que la Triple carcasse-tonnerre arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, créez un nombre de jetons de créature-artefact 1/1 incolore Gnome égal à sa force.
{2}, sacrifiez un autre artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Triple carcasse-tonnerre.

- Si la Triple carcasse-tonnerre quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer le nombre de gnomes à créer.

Trône de la Capitaine sinistre
{2}
Artefact légendaire
{T} : Meulez deux cartes.
Façonnez avec un dinosaure, un ondin, un pirate et un vampire {4} ({4}, *exilez cet artefact, exilez les quatre parmi les permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)
////

La Capitaine sinistre
Créature légendaire : squelette et esprit et pirate
7/7
Menace, piétinement, lien de vie, défense talismanique
À chaque fois que La Capitaine sinistre attaque, chaque adversaire sacrifie un permanent non-terrain. Puis vous pouvez mettre une carte de créature exilée utilisée pour façonner La Capitaine sinistre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, engagée et attaquante.

- Le dinosaure, l'ondin, le pirate et le vampire exilés pour payer le façonnage du Trône de la Capitaine sinistre doivent être des objets distincts. Une créature avec le changelin ne suffit pas.
 - Bien que la carte de créature que vous mettez sur le champ de bataille soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquant.
 - Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque au moment où elle y arrive. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que La Capitaine sinistre attaque.
-

Trône errant

{4}

Créature-artefact : golem

4/4

Parade {2}

Au moment où le Trône errant arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Trône errant a le type choisi en plus de ses autres types.

Si une capacité déclenchée d'une autre créature que vous contrôlez du type choisi se déclenche, elle se déclenche une fois de plus.

- La dernière capacité du Trône errant ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux exemplaires du Trône errant avec le même type de créature choisi, les capacités déclenchées d'autres créatures du type choisi que vous contrôlez se déclenchent trois fois. Trois Trônes errants déclenchent quatre capacités déclenchées, et ainsi de suite.

Trouver le filon

{4} {R} {R} {R}

Rituel

Découvrez 10. Si la valeur de mana de la carte découverte est inférieure à 10, créez un nombre de jetons Trésor engagés égal à la différence. *(Pour découvrir 10, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 10. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- Vous ne créez pas de jetons Trésor avant d'avoir fini de découvrir. Par exemple, si la carte que vous découvrez a « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact », vous ne pouvez pas sacrifier un des trésors de Trouver le filon pour payer ce coût supplémentaire.

Une autre chance

{2} {B}

Éphémère

Vous pouvez meuler deux cartes. Puis renvoyez dans votre main jusqu'à deux cartes de créature depuis votre cimetière. *(Pour meuler deux cartes, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Si vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.

- Les cartes de créature que vous renvoyez dans votre main ne doivent pas obligatoirement faire partie des cartes que vous avez meulées. Il peut s'agir de cartes qui étaient déjà dans votre cimetière avant que vous ne meuliez.

Vipère annelâme

{2} {B}

Créature : serpent

2/3

{B}, {T}, sacrifiez la Vipère annelâme : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

- Comme vous choisissez la cible de la capacité de la Vipère annelâme avant de payer le coût pour la sacrifier, la Vipère annelâme ne peut pas être la cible de sa propre capacité.

Visage d'effroi

{1} {B}

Artefact

Quand le Visage d'effroi arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défause de cette carte.

Façonnez avec deux créatures {5} {B} (*{5}{B}*), exilez cet artefact, exilez les deux parmi les créatures que vous contrôlez et/ou les cartes de créature de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Osséosaure d'effroi

Créature : dinosaure et squelette et horreur

5/4

Menace

À chaque fois que l'Osséosaure d'effroi arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez meuler deux cartes. *(Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Si vous n'avez pas au moins deux cartes dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
-

Vito, fanatique d'Aclazotz

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et démon

4/4

Vol

À chaque fois que vous sacrifiez un autre permanent, vous gagnez 2 points de vie si c'est la première fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois, chaque adversaire perd 2 points de vie. Si c'est la troisième fois, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol.

- La capacité déclenchée de Vito n'a aucun effet pour chaque fois qu'elle se résout pendant un tour après la troisième fois.
 - Si vous sacrifiez Vito en même temps que vous sacrifiez d'autres permanents, la capacité de Vito se déclenche pour chacun de ces autres permanents.
-

Voleur à voile volante

{2}{U}

Créature : humain et pirate

2/3

Vol, parade {1}

Quand le Voleur à voile volante arrive sur le champ de bataille, pour chaque joueur, choisissez jusqu'à une autre cible, artefact ou créature, que ce joueur contrôle. Tant que le Voleur à voile volante reste sur le champ de bataille, les permanents choisis deviennent des artefacts Trésor avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix » et perdent toutes les autres capacités.

- Les cibles de la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Voleur à voile volante perdent tous les autres sous-types et types de carte qu'elles avaient précédemment et ne sont plus que des artefacts Trésor tant que le Voleur à voile volante reste sur le champ de bataille. Elles gardent tous les super-types qu'elles avaient.
 - Si le Voleur à voile volante quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille, cette capacité n'a aucun effet. Les permanents ciblés ne deviennent pas du tout des trésors.
 - Si certaines des cibles, mais pas toutes, sont illégales au moment où la capacité se résout, les cibles illégales ne sont pas affectées. Seules les cibles légales restantes deviennent des trésors.
-

Vrille du Mycotyran

{1}{G}

Créature : fungus et sorcier

2/2

{5}{G}{G} : Mettez sept marqueurs +1/+1 sur un terrain non-créature ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 0/0 Fungus avec la célérité. C'est toujours un terrain.

- La capacité de la Vrille du Mycotyran n'a pas de durée. Le terrain reste une créature jusqu'à ce qu'il quitte le champ de bataille.
-

Zoyowa Langue-de-lave

{B}{R}

Créature légendaire : goblin et psychagogue

2/2

Contact mortel

Au début de votre étape de fin, si vous êtes descendu ce tour-ci, chaque adversaire peut se défausser d'une carte ou sacrifier un permanent. Zoyowa Langue-de-lave inflige 3 blessures à chaque adversaire qui n'a pas fait ainsi. *(Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)*

- Un adversaire qui n'a aucune carte en main ne peut pas choisir de se défausser d'une carte. De même, un adversaire qui n'a pas de permanent ne peut pas choisir de sacrifier un permanent.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA COLLECTION JURASSIC WORLD :

ADN de dinosaure

{1}

Artefact

Empreinte — {1}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{6} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée exilée par l'ADN de dinosaure, excepté que c'est une créature 6/6 verte Dinosaur avec le piétinement. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Bienvenue à...

{1}{G}{G}

Enchantement : saga

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

I — Pour chaque adversaire, jusqu'à un artefact non-créature ciblé qu'il contrôle devient une créature-artefact 0/4 Mur avec le défenseur tant que vous contrôlez cette saga.

II — Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

////

Jurassic Park

Terrain légendaire

(Transformation de Bienvenue à...)

Chaque carte de dinosaure dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer des cartes depuis votre cimetière pour leur coût d'échappée.)*

{T} : Ajoutez {G} pour chaque dinosaure que vous contrôlez.

- Si Bienvenue à... quitte le champ de bataille avant la résolution de sa première capacité de chapitre, cette capacité n'a aucun effet. Les artefacts non-créature ciblés ne deviennent pas du tout des murs.
- 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.
- Si vous lancez une carte d'aventurier ou une carte double avec l'échappée, vous choisissez comment vous voulez la lancer, puis vous payez le coût approprié (pour l'aventure, la créature ou la moitié de la carte double que vous avez choisie) plus l'exil de trois cartes.
- Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Peut-être s'échappera-t-il à nouveau... La sécurité du Monde souterrain n'est plus ce qu'elle était.

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

Blue, raptor loyale

{2}{G}{U}

Créature légendaire : dinosaure

5/4

Partenariat avec Owen Grady, dresseur de raptors

(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Owen dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Pour chaque sorte de marqueur sur Blue, raptor loyale, chaque autre dinosaure que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur de cette sorte sur lui.

- Si Blue, raptor loyale arrive sur le champ de bataille avec au moins une sorte de marqueur sur elle en même temps que d'autres dinosaures que vous contrôlez, ces autres dinosaures ne reçoivent pas de marqueurs supplémentaires de la dernière capacité de Blue, raptor loyale.
- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger sa bibliothèque. »
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Blue, raptor loyale et Owen Grady, dresseur de raptors sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le vert, le bleu et/ou le rouge dans leur identité couleur, mais pas le blanc ou le noir.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de

« partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attiré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.

- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Ellie et Alan, paléontologues

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

Créature légendaire : humain et scientifique

2/5

{T}, exiliez une carte de créature de votre cimetière : Découvrez X, X étant la valeur de mana de la carte exilée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. *(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Giganotosaure sinistre

{5} {B} {G}

Créature : dinosaure

10/10

{10} {B} {G} : Monstruosité 10. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature avec une force supérieure ou égale à 4 que vos adversaires contrôlent. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez dix marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

Quand le Giganotosaure sinistre devient monstrueux, détruisez tous les artefacts et toutes les créatures autres que le Giganotosaure sinistre.

- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.
- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

- Une capacité qui se déclenche quand une créature devient monstrueuse ne se déclenche pas si cette créature n'est pas sur le champ de bataille quand sa capacité de monstruosité se résout.
-

Henry Wu, généticien d'InGen

{B}{G}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique

1/4

Henry Wu, généticien d'InGen et les autres créatures

Humain que vous contrôlez ont l'exploitation. (*Quand une créature avec l'exploitation arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez exploite une créature non-Humain, piochez une carte. Si la créature exploitée avait une force supérieure ou égale à 3, créez un jeton Trésor.

- Si une créature que vous contrôlez exploite une créature Humain de force supérieure ou égale à 3, la dernière capacité de Henry Wu, généticien d'InGen ne se déclenche toujours pas. Vous ne créez pas de jeton Trésor.
 - Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.
 - Vous choisissez de sacrifier ou non une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout.
 - Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille.
 - Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.
-

Ian Malcolm, théoricien du chaos

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et scientifique

2/2

À chaque fois qu'un joueur pioche sa deuxième carte à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Pendant le tour de chaque joueur, ce joueur peut lancer un sort parmi les cartes qu'il ne possède pas exilées par Ian Malcolm, théoricien du chaos, et n'importe quel type de mana peut être utilisé pour le lancer.

- La première capacité d'Ian Malcolm, théoricien du chaos ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour pour chaque joueur. Peu importe qu'Ian ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si vous le contrôlez quand un joueur pioche sa deuxième carte pendant un tour, cette capacité se déclenche.
- Les joueurs doivent obéir à toutes les règles de restriction de temps applicables pour lancer des sorts avec la permission accordée par la dernière capacité d'Ian Malcolm, théoricien du chaos. Par exemple, si le sort est un rituel, il ne peut qu'être lancé pendant la phase principale de ce joueur quand la pile est vide.

- Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore. Le mana neigeux n'est pas un type de mana. Ian Malcolm, théoricien du chaos ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.

Indominus Rex, alpha

{1}{U/B}{U/B}{G}{G}

Créature légendaire : dinosaure et mutant

6/6

Quand l'Indominus Rex, alpha arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes de créature. Il arrive avec un marqueur « vol » sur lui si une carte défaussée de cette manière a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la défense talismanique, la célérité, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, le piétinement et la vigilance.

Quand l'Indominus Rex arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur sur lui.

- La première capacité d'Indominus Rex ne lui donne qu'un seul marqueur de chaque sorte, même si vous vous défaussez de plus d'une carte de créature avec la capacité concernée.
- Si vous mettez des marqueurs sur l'Indominus Rex avant la résolution de sa dernière capacité, ces marqueurs comptent.
- Si l'Indominus Rex n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa dernière capacité se résout, utilisez le nombre de marqueurs qui étaient sur lui au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer le nombre de cartes à piocher.

Indoraptor, l'hybride parfait

{1}{B/G}{R}

Créature légendaire : dinosaure et mutant

3/1

Soif de sang X (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci.*)

Menace

Rage — À chaque fois que l'Indoraptor, l'hybride parfait subit des blessures, choisissez un adversaire au hasard. L'Indoraptor inflige un nombre de blessures égal à sa force à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature non-jeton.

- La capacité de soif de sang d'Indoraptor, l'hybride parfait compte toutes les blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci, et pas juste les blessures infligées par des sources que vous contrôlez.
- Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature avec la capacité de rage en même temps, sans doute parce que plusieurs créatures ont bloqué cette créature, la capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.

- Si des blessures mortelles sont infligées à l'Indoraptor, sa capacité de rage se déclenche. Utilisez la force de l'Indoraptor au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige au joueur choisi s'il ne sacrifie pas une créature non-jeton.

La vie trouve toujours un chemin

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, peuplez. *(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.

Mosasaure en crête de vague

{6} {U} {U}

Créature : dinosaure

4/8

Émergence {6} {U} *(Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)*

Quand le Mosasaure en crête de vague arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, renvoyez chaque créature non-Dinosaure dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité du Mosasaure en crête de vague se déclenche si vous le lancez depuis n'importe quelle zone. Elle ne se déclenche pas si vous mettez le Mosasaure en crête de vague sur le champ de bataille sans le lancer.
- Si vous sacrifiez une créature avec {X} dans son coût de mana, ce X est 0.
- La valeur de mana d'une créature est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit un permanent assimilé ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est 0. Si c'est une carte à une seule face sans symboles de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), sa valeur de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) qui ont été payés au moment où la créature a été lancée.
- Les composants de mana coloré des coûts d'émergence ne peuvent pas être réduits avec l'émergence.
- Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana de 0, comme un jeton de créature qui n'est pas une copie d'un autre permanent, pour lancer un sort pour son coût d'émergence. Vous payez simplement la totalité du coût d'émergence sans réduction.

- Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale au coût d'émergence. Si vous faites ainsi, vous ne payez que le composant de mana coloré du coût d'émergence.
- La valeur de mana du verso d'une carte recto-verso est la valeur de mana de son recto. La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Une créature qui est une copie de l'un d'eux a une valeur de mana de 0.
- La valeur de mana d'un sort de créature avec l'émergence n'est pas affectée par le fait que son coût d'émergence soit payé ou non. Par exemple, si vous lancez le Mosasaure en crête de vague pour son coût d'émergence et que vous sacrifiez une créature dont la valeur de mana est 3, la valeur de mana du Mosasaure en crête de vague reste 8.
- La créature choisie pour être sacrifiée reste sur le champ de bataille pendant tout le temps où vous activez des capacités de mana. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, si elle a une capacité qui se déclenche quand un sort est lancé, elle aura été sacrifiée avant que cette capacité ne puisse se déclencher.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'émergence, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.

Ne bougez pas !

{3}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures engagées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature devient engagée, détruisez-la.

- Ne bougez pas ! n'affecte pas une créature qui arrive sur le champ de bataille engagée.

Nuée de compys

{1}{B}{G}

Créature : dinosaure

2/2

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton engagé qui est une copie de la Nuée de compys.

- La copie jeton a la capacité de la Nuée de compys. Elle peut aussi créer des copies d'elle-même.
- La copie jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur la Nuée de compys, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force de la Nuée de compys, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi et suite. Généralement, cela signifie que le jeton est simplement une Nuée de compys, mais si des effets de copie ont affecté la Nuée de compys originale, le jeton en tient compte.
- Si la Nuée de compys quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même sur le champ de bataille comme une copie de la Nuée de compys, en utilisant les valeurs copiables de la Nuée de compys au moment où elle a quitté le champ de bataille.

Owen Grady, dresseur de raptors
{1}{R}{G}
Créature légendaire : humain et soldat et scientifique
3/2
Partenariat avec Blue, raptor loyale
{T} : Mettez, selon votre choix, un marqueur
« menace », « piétinement », « portée » ou « célérité »
sur un dinosaure ciblé. N'activez que lorsque vous
pourriez lancer un rituel.

- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger sa bibliothèque. »
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Blue, raptor loyale et Owen Grady, dresseur de raptors sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le vert, le bleu et/ou le rouge dans leur identité couleur, mais pas le blanc ou le noir.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondantes au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attiré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'une d'elles cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant s'est retrouvé dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Permission refusée
{W}{U}
Éphémère
Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Vos adversaires
ne peuvent pas lancer de sorts non-créature ce tour-ci.

- Si le sort est une cible illégale au moment où la Permission refusée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vos adversaires peuvent toujours lancer des sorts non-créature ce tour-ci.
- L'effet de la Permission refusée s'applique à tous les adversaires, pas seulement au joueur qui contrôlait le sort ciblé par la Permission refusée.
- Si la Permission refusée se résout mais que le sort n'est pas contrecarré (peut-être parce qu'il ne peut pas être contrecarré), les adversaires ne pourront toujours pas lancer de sorts non-créature ce tour-ci.

Ptéranodon plongeant

{3} {R} {W}

Créature : dinosaure

3/3

Vol, célérité

À chaque fois que le Ptéranodon plongeant ou qu'un autre dinosaure avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine étape de fin, un terrain ciblé inflige 3 blessures à cette créature.

- La capacité déclenchée du Ptéranodon plongeant cible uniquement la créature qu'un adversaire contrôle. Vous choisissez le terrain ciblé (où la pauvre créature va atterrir) au moment où la capacité déclenchée à retardement se déclenche au début de la prochaine étape de fin.

Tyrannosaure vorace

{4} {R} {G}

Créature : dinosaure

6/6

Dévorement 3 (*Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.*)

À chaque fois que le Tyrannosaure vorace attaque, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une autre créature ciblée. Le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

- Le Tyrannosaure vorace ne peut pas dévorer les créatures qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que lui.
- Le surplus de blessures est calculé d'une manière similaire à la gestion du piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont mortelles. Généralement, il s'agit de l'endurance de la créature moins les blessures déjà marquées sur elle, en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez également si la créature n'est pas vraiment détruite par ces blessures, par exemple parce qu'elle a l'indestructible.
- Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, le Tyrannosaure vorace inflige les blessures à la créature ciblée et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.

Vélociraptor en chasse

{2} {R}

Créature : dinosaure

3/2

Initiative

Les sorts de dinosaure que vous lancez ont incursion

{2} {R}. *(Vous pouvez lancer un sort pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec une créature qui a n'importe lequel de ses types de créature.)*

- Vous pouvez lancer un sort pour son coût d'incursion à tout moment pendant un tour après qu'une créature du type approprié que vous contrôlez a infligé des blessures de combat à un joueur. Peu importe si ce joueur a quitté la partie, si cette créature a quitté le champ de bataille ou a quitté votre contrôle, ou si cette créature n'a plus un type approprié.
- L'incursion compare les types de créature du sort avec les types de créature des créatures qui ont infligé des blessures de combat à des joueurs ce tour-ci. Par exemple, cela signifie que normalement, si vous contrôlez le Vélociraptor en chasse, vous pouvez lancer le Giganotosaure sinistre pour son coût d'incursion uniquement si un dinosaure a infligé des blessures de combat à un joueur, mais si un effet fait que le sort a d'autres types de créature, la capacité d'incursion est aussi satisfaite si une créature ayant ces types supplémentaires a infligé des blessures de combat à un joueur.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES CAVERNE AU TRÉSOR ET INVITÉS SPÉCIAUX *LES CAVERNES OUBLIÉES D'IXALAN*

Amulette de vigueur

{1}

Artefact

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

- Si vous contrôlez plus d'une Amulette de vigueur, la capacité de chaque Amulette se déclenche quand un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle. La première capacité qui se résout dégage ce permanent. Si le permanent redevient engagé d'une manière quelconque avant que la capacité suivante ne se résolve, la capacité suivante le dégagera aussi, et ainsi de suite.
 - Pour que la capacité de l'Amulette de vigueur se déclenche, un permanent doit arriver sur le champ de bataille engagé grâce à un effet qui indique « mettez [le permanent] sur le champ de bataille engagé », « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille engagé » ou quelque chose de similaire. S'il arrive sur le champ de bataille dégagé, la capacité ne se déclenche pas, même si vous engagez ensuite ce permanent.
-

Bague de mariage

{2}{W}{W}

Artefact

Quand la Bague de mariage arrive sur le champ de bataille, si elle a été lancée, un adversaire ciblé crée un jeton qui en est une copie.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage pioche une carte pendant son tour, vous piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage gagne des points de vie pendant son tour, vous gagnez autant de points de vie.

- Les conditions de déclenchement de la deuxième et de la troisième capacité de la Bague de mariage s'intéressent aux adversaires qui contrôlent des artefacts appelés Bague de mariage, pas seulement la copie jeton créée par sa première capacité.
-

Blason

{5}

Artefact

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (*Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.*)

- Si une créature a plus d'un type de créature et qu'un de ces types correspond à la créature pour laquelle vous calculez, alors comptez cette créature. Il suffit qu'un seul type corresponde pour être compté.
 - Si vous avez une créature avec plus d'un type de créature, comptez toutes les créatures qui ont l'un ou l'autre type de créature.
 - Partager plusieurs types de créature ne donne pas de bonus supplémentaire. Le Blason compte les créatures, pas les types de créature.
-

Braies, saccageur des hardis

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et pirate

3/3

Menace

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à vos adversaires, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chacun de ces adversaires.

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

Partenariat

- Vous exilez une carte de chaque adversaire qui a subi des blessures, pas de tous vos adversaires.
- Vous devez suivre les permissions et règles de restriction de temps normales de chaque carte exilée. Si l'une d'elles est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.

- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- Si vous ne jouez pas une des cartes exilées, elle reste exilée. Elle ne sera plus disponible pour être jouée lors des tours suivants.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort et/ou permanent que vous contrôliez grâce à la filouterie hardie de Braies est exilé.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Brèche du Monde souterrain

{1} {R}

Enchantement

Chaque carte non-terrain dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus exiliez trois autres cartes de votre cimetière.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Brèche du Monde souterrain.

- Si une carte n'a pas de coût de mana, son coût d'échappée est un coût impayable, donc vous ne pouvez pas la lancer pour ce coût.
- Si vous lancez une carte d'aventurier ou une carte double avec l'échappée, vous choisissez comment vous voulez la lancer, puis vous payez le coût approprié (pour l'aventure, la créature ou la moitié de la carte double que vous avez choisie) plus l'exil de trois cartes.

- Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Peut-être s'échappera-t-il à nouveau... La sécurité du Monde souterrain n'est plus ce qu'elle était.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

- Si vous avez deux commandants, la capacité ajoute un mana de n'importe quelle couleur de leurs identités couleur combinées.
- Si votre commandant est une carte qui n'a aucune couleur dans son identité couleur, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana. Elle ne produit pas {C}.
- Si vous n'avez pas de commandant, la capacité du Cachet d'ésotérisme ne produit pas de mana.

Calice du vide

{X} {X}

Artefact

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

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

- Un coût de mana de $\{X\}$ $\{X\}$ signifie que vous payez X deux fois. Par exemple, si vous voulez que X soit 3, vous payez $\{6\}$ pour lancer le Calice du vide.
- Le nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide est important uniquement au moment où le sort est lancé. Modifier le nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide après qu'un sort a été lancé ne change pas le fait que la capacité se déclenche ou contrecarre le sort.
- S'il y a zéro marqueur « charge » sur le Calice du vide, il contrecarre chaque sort avec une valeur de mana de 0. Cela inclut les sorts de créature face cachée lancés avec le coût alternatif de la mue.
- Le Calice du vide doit être sur le champ de bataille à la fin du lancement d'un sort pour que la capacité se déclenche. Si vous sacrifiez le Calice du vide en tant que coût pour lancer un sort, sa capacité ne peut pas se déclencher. Cependant, s'il quitte le champ de bataille une fois que sa capacité s'est déclenchée, cette capacité contrecarre quand même le sort.

Calice toujours ruisselant

$\{0\}$

Artefact

Multikick $\{2\}$

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

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

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

Compas des étoiles

$\{2\}$

Artefact

Le Compas des étoiles arrive sur le champ de bataille engagé.

$\{T\}$: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain de base que vous contrôlez pourrait produire.

- Si un terrain de base que vous contrôlez acquiert un autre type de terrain de base ou acquiert une autre capacité qui lui permet de produire du mana, prenez en compte ces effets quand vous déterminez les couleurs de mana que ce terrain peut produire.
- Les couleurs de mana sont : blanc, bleu, noir, rouge et vert. « Incolore » est un type, mais pas une couleur.

Crypte de mana

$\{0\}$

Artefact

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.

$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}$ $\{C\}$.

- Aucun joueur ne peut choisir d'agir entre le moment où le résultat du pile ou face est déterminé et celui où les blessures sont infligées si vous perdez.
-

Cuve de mimétisme

{3}

Artefact

Empreinte — À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte exilée par la Cuve de mimétisme. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

- La capacité d'empreinte se déclenche à chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, pas seulement votre cimetière.
- Exiler la carte quand la première capacité se résout est optionnel. Si vous choisissez de ne pas l'exiler, ou si vous ne pouvez pas l'exiler parce que la carte a quitté le cimetière pour une raison quelconque avant la résolution de la capacité, la capacité ne fait rien au moment où elle se résout. Toute carte actuellement exilée par la Cuve de mimétisme reste exilée.
- Si plusieurs créatures non-jeton sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires depuis le champ de bataille en même temps, la capacité d'empreinte se déclenche autant de fois. Vous mettez les capacités déclenchées sur la pile dans l'ordre de votre choix, donc vous déterminez dans quel ordre elles se résolvent. Cependant, comme l'exil de ces cartes est optionnel et que choisir d'exiler une carte de cette manière fait que les cartes précédemment exilées reviennent dans les cimetières de leurs propriétaires, l'ordre n'a généralement aucune importance : vous aurez en fin de compte au plus une seule carte exilée et le reste sera dans les cimetières appropriés.
- Vous pouvez exiler une carte non-créature avec la première capacité de la Cuve de mimétisme. Par exemple, si un artefact non-jeton qui est devenu une créature est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, la première capacité de la Cuve de mimétisme se déclenche et vous pouvez exiler cette carte.
- Le jeton créé par la deuxième capacité est une copie de la carte qui est exilée par la Cuve de mimétisme au moment où la capacité se résout. Ce n'est peut-être pas la même carte qui a été exilée par la Cuve de mimétisme au moment où la capacité a été activée. Ce n'est peut-être pas non plus une carte de créature.
- Si le jeton est une copie d'une carte non-créature, il aura toujours la célérité, même si cela n'a aucune importance à moins que ce jeton ne devienne une créature d'une manière quelconque.
- Vous pouvez activer la deuxième capacité même si aucune carte n'a été exilée par la Cuve de mimétisme. Si aucune carte n'a été exilée par la Cuve de mimétisme au moment où la capacité se résout, aucun jeton n'est créé.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte exilée se déclenchent quand le jeton est mis sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte exilée fonctionnent aussi.
- Le jeton est exilé au début de la prochaine étape de fin qui que soit son contrôleur à ce moment, que la carte exilée soit encore exilée à ce moment, ou que la Cuve de mimétisme soit encore sur le champ de bataille à ce moment.

- Si la deuxième capacité de la Cuve de mimétisme est activée pendant une étape de fin de tour, le jeton est exilé au début de l'étape de fin du prochain tour.
- Si le jeton n'est pas exilé quand la capacité déclenchée à retardement se résout (peut-être à cause de l'Asphyxie), il reste sur le champ de bataille indéfiniment. Il continue d'avoir la célérité.
- Si un permanent assimilé meurt et déclenche la capacité déclenchée de la Cuve de mimétisme, les deux cartes qui le composent sont exilées. Au moment où la deuxième capacité de la Cuve de mimétisme se résout, son contrôleur choisit une de ces cartes pour en faire une copie jeton.
- Si la créature qui meurt est une carte d'éphémère ou de rituel qui a été manifestée, la Cuve de mimétisme peut faire exiler une carte non-permanent. Vous ne pouvez pas créer un jeton qui est une copie d'une carte non-permanent. Aucun jeton n'est créé dans ce cas.

Dargo, le faiseur d'épaves

{6} {R}

Créature légendaire : géant et pirate

7/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'artefacts et/ou de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque permanent sacrifié de cette manière et {2} de moins à lancer pour chaque autre artefact ou créature que vous avez sacrifié ce tour-ci.

Piétinement

Partenariat

- La première capacité de Dargo ne peut pas réduire son coût à moins de {R}. Vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'artefacts et de créatures, même s'ils ne réduisent pas plus le coût de Dargo.
- La réduction de coût pour les artefacts et créatures sacrifiés plus tôt dans le tour s'applique même si vous n'en sacrifiez pas comme coût supplémentaire.
- La réduction de coût est de {2} par permanent sacrifié, que ce permanent soit un artefact, une créature ou les deux.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût (comme la taxe de commandant), puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité de Dargo). La valeur de mana de Dargo est 7, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.

- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Férocidonte déchaîné

{2} {R}

Créature : dinosaure

3/3

Menace

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

- Les sorts et les capacités qui font que les joueurs gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que le Férocidonte déchaîné est sur le champ de bataille. Aucun joueur ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un joueur à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que le Férocidonte déchaîné est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.
- La dernière capacité du Férocidonte déchaîné se déclenche à chaque fois que n'importe quel joueur a une créature qui arrive sur le champ de bataille, vous y compris.
- Si une autre créature arrive sur le champ de bataille en même temps que le Férocidonte déchaîné, la dernière capacité de celui-ci se déclenche.

Ghalta, Faim primordiale

{10} {G} {G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

12/12

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

- Pour déterminer le coût total de Ghalta, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana de Ghalta reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Le coût total de lancement de Ghalta est verrouillé avant d'en payer le coût. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures 2/2, y compris une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C} à votre réserve de mana, le

coût total de Ghalta est $\{4\}\{G\}\{G\}$. Ensuite, vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.

- Si la force d'une créature est d'une manière quelconque inférieure à 0, elle est soustraite à la force totale de vos autres créatures. Si la force totale de vos créatures est inférieure ou égale à 0, le coût de Ghalta reste $\{10\}\{G\}\{G\}$.
 - La première capacité de Ghalta ne peut pas réduire son coût à moins de $\{G\}\{G\}$.
-

Kalamax, père des tempêtes

$\{1\}\{G\}\{U\}\{R\}$

Créature légendaire : élémental et dinosaure

4/4

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère à chaque tour, si Kalamax, père des tempêtes est engagé, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

À chaque fois que vous copiez un sort d'éphémère, mettez un marqueur +1/+1 sur Kalamax.

- Si Kalamax devient engagé en tant que coût pour lancer votre premier sort d'éphémère pendant un tour, sa première capacité se déclenche.
 - La première capacité de Kalamax tient compte de l'ensemble du tour. Si vous lancez un sort d'éphémère avant que Kalamax devienne engagé, sa première capacité ne se déclenche pas quand vous lancez votre deuxième.
 - Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de Kalamax a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie créée par la première capacité de Kalamax a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
 - Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie créée par la première capacité de Kalamax. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
 - Les copies créées par la première capacité de Kalamax sont créées sur la pile ; par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
 - Une capacité qui se déclenche quand un joueur copie un sort se résout avant la copie. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si un effet copie un sort d'éphémère plusieurs fois, la dernière capacité de Kalamax se déclenche autant de fois.
 - Si un effet copie une carte à la place d'un sort (comme celui de Kefnet l'Éternel-dieu), cela ne provoque pas le déclenchement de la dernière capacité de Kalamax.
-

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée a la célérité et le linceul.

Équipement {0}

- Vous ne pouvez pas simplement retirer l'équipement d'une créature. Si les Jambières d'éclair sont attachées à la seule créature que vous contrôlez, vous ne pourrez pas lui attacher d'autres équipements (ni la cibler avec quoi que ce soit d'autre) jusqu'à ce que vous ayez une autre créature sur laquelle vous pouvez déplacer les Jambières d'éclair.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle et acquiert la célérité, mais la perd ensuite avant d'attaquer, elle ne pourra pas attaquer ce tour-ci. Ce qui veut dire que vous ne pouvez pas utiliser un seul exemplaire des Jambières d'éclair pour permettre à deux nouvelles créatures d'attaquer pendant le même tour.

Malcolm, navigateur à l'œil perçant

{2} {U}

Créature légendaire : sirène et pirate

2/2

Vol

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez

inflige des blessures à vos adversaires, vous créez un

jeton Trésor pour chaque adversaire qui a subi des

blessures.

Partenariat

- La capacité déclenchée de Malcolm se déclenche même si des pirates que vous contrôlez infligent des blessures à un seul adversaire. Un seul trésor pour vous. Arrr.
- La capacité déclenchée de Malcolm considère toutes les blessures infligées à des adversaires par des pirates que vous contrôlez, pas seulement les blessures de combat.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.

- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Marteau colossal
 {1}
 Artefact : équipement
 La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
 Équipement {8}

- Le Marteau colossal peut être attaché à une créature qui n'avait pas le vol au départ. Elle ne perd simplement pas le vol.
- Si la créature équipée acquiert le vol après que le Marteau colossal lui devient attaché, elle garde le vol.
- Si une capacité de la créature équipée indique qu'elle a le vol « tant qu'une » condition particulière est vraie, le fait que cette condition devienne vraie ne fait pas acquérir le vol à cette créature. Par exemple, si la créature équipée « a le vol tant qu'elle attaque », elle n'acquerra pas le vol même si elle attaque après que le Marteau colossal lui devient attaché.

Mirri, duelliste de l'Aquilon
 {1}{G}{W}
 Créature légendaire : chat et guerrier
 3/2
 Initiative
 À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloquer avec plus d'une créature pendant ce combat.
 Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

- Engager Mirri après que les créatures ont attaqué ne retire pas les créatures du combat.
- Tant que Mirri est engagée, il n'y a aucune limite au nombre de créatures qui peuvent attaquer les planeswalkers que vous contrôlez ou les batailles que vous protégez.

Planétaire mécanique chromatique
 {7}
 Artefact légendaire
 Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.
 {T} : Ajoutez {C}{C}{C}{C}{C}.
 \{5, {T} : Piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

- La dernière capacité du Planétaire mécanique chromatique peut vous faire piocher cinq cartes au maximum. « Incolore », « artefact » et « doré » ne sont pas des couleurs.

Poigne des soleils

{3}

Artefact

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

- La capacité de la Poigne des soleils est un coût alternatif pour lancer un sort. Vous ne pouvez pas le combiner à d'autres coûts alternatifs, comme le flashback. Vous pouvez payer des coûts supplémentaires, comme le kick, en plus de ce coût alternatif.
- Si vous appliquez le coût alternatif de la Poigne des soleils à un sort avec {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si vous lancez un sort pour lequel du mana de n'importe quelle couleur peut être dépensé pour le lancer, vous pouvez le lancer pour le coût alternatif de la Poigne des soleils et vous pouvez quand même dépenser n'importe quelle couleur de mana pour couvrir ce coût.

Polyraptor

{6}{G}{G}

Créature : dinosaure

5/5

Rage — À chaque fois que le Polyraptor subit des blessures, créez un jeton qui est une copie du Polyraptor.

- Le jeton aura la capacité du Polyraptor. Il peut aussi créer des copies d'elle-même.
- Le jeton ne copie pas les marqueurs ou les blessures marquées sur le Polyraptor, ni aucun autre effet qui aurait pu modifier la force du Polyraptor, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Normalement, cela signifie que le jeton sera simplement un Polyraptor. Mais si un effet de copie a affecté ce Polyraptor, il est pris en compte.
- Si le Polyraptor quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, probablement parce qu'il a subi des blessures mortelles, le jeton arrive toujours sur le champ de bataille en tant que copie du Polyraptor, et les valeurs copiables du Polyraptor au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille sont utilisées.
- Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature avec la capacité de rage en même temps, sans doute parce que plusieurs créatures ont bloqué cette créature, la capacité de rage ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si des blessures mortelles sont infligées à une créature avec une capacité de rage, cette capacité se déclenche.

Pont des enfers

{B}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

- Tant que le Pont des enfers est sur le champ de bataille, il n'a aucun effet. Il ne fait quelque chose que s'il est dans un cimetière. Oui, c'est (encore) un peu étrange.
- Aucune des capacités ne s'intéresse à qui contrôlait la créature qui est morte, seulement à savoir dans quel cimetière elle a été mise. Ceci signifie que si un adversaire contrôle une créature que vous possédez, sa mort provoque le déclenchement de la première capacité du Pont des enfers, pas de la deuxième.
- Si le Pont des enfers n'est pas dans votre cimetière immédiatement avant la mort d'une créature, ses capacités ne se déclenchent pas du tout. Si le Pont des enfers n'est plus dans votre cimetière au moment où sa première capacité se résout, vous ne créez pas de jeton.
- Si une créature non-jeton que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle meurent en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel les capacités déclenchées du Pont des enfers se résolvent. Vous pouvez créer un jeton avant d'exiler le Pont des enfers.

Portail coercitif

{4}

Artefact

Volonté du conseil — Au début de votre entretien, en commençant par vous, chaque joueur vote pour carnage ou hommage. Si carnage gagne plus de votes, sacrifiez le Portail coercitif et détruisez tous les permanents non-terrain. Si hommage gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez une carte.

- Comme les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, chaque joueur connaîtra les votes des joueurs qui ont déjà voté.
- Vous devez voter pour l'une des options disponibles. Vous ne pouvez pas vous abstenir.
- Aucun joueur ne vote jusqu'à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou à cette capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.
- Les joueurs ne peuvent rien faire après avoir fini de voter, mais peuvent agir avant que le sort ou la capacité qui incluait le vote n'ait fini de se résoudre.

Résonateur strionique

{2}

Artefact

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ».
- Le Résonateur strionique cible une capacité déclenchée qui s'est déclenchée et qui est sur la pile, et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
- La source de la copie est la même que la source de la capacité originale.
- Si la capacité déclenchée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), le mode est copié et ne peut pas être modifié.

- Si la capacité déclenchée partage des blessures ou distribue des marqueurs à un certain nombre de cibles (par exemple, la capacité de l'Escouflenfer du Bogardân), le partage et le nombre de cibles ne peuvent pas être modifiés. Si vous choisissez de nouvelles cibles, vous devez choisir le même nombre de cibles.
- Tout choix effectué quand la capacité déclenchée se résout n'aura pas encore été effectué quand elle est copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Si la capacité déclenchée vous demande de payer un coût (comme celle du Gobelin hystérique), vous payez ce coût pour la copie.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les copies de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la capacité déclenchée et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Chasseur de fielleux est copiée et que deux créatures sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite est copiée, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.

Saccageur impitoyable

{3} {B}

Créature : humain et pirate

1/4

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor.

- Si une autre créature que vous contrôlez meurt en même temps que le Saccageur impitoyable, vous gagnez un trésor.

Seigneur Vent des vertus

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

Planeswalker légendaire : Vent des vertus

5

+2 : Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

Si une carte de terrain est défaussée de cette manière, piochez une carte supplémentaire.

-3 : Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.

-11 : Détruisez jusqu'à six permanents non-terrain ciblés, puis créez six jetons de créature 2/2 verte Chat et

Guerrier avec la traversée des forêts.

Seigneur Vent des vertus peut être votre commandant.

- Si vous n'avez pas de carte en main au moment où la première capacité du Seigneur Vent des vertus se résout, vous ne vous défausserez de rien, puis vous piocherez une carte.
- Pendant que vous résolvez la dernière capacité de loyauté du Seigneur Vent des vertus, vous créez six jetons Chat et Guerrier même si moins de six permanents non-terrain sont détruits. Cependant, si vous choisissez des cibles pour la capacité et que chacune d'elles devient une cible illégale, la capacité ne se résout pas et vous ne créez pas de jetons.

Thrasios, héros triton

{G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

1/3

{4} : Regard 1, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille engagée. Sinon, piochez une carte.

Partenariat

- Aucun joueur ne peut agir pendant que vous résolvez la capacité activée.
- La carte non-terrain que vous révélez sera la carte que vous piocherez.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Vampire de Mephidross

{4}{B}{B}

Créature : vampire

3/4

Vol

Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

- La capacité déclenchée que le Vampire de Mephidross accorde à chaque créature que vous contrôlez se déclenche quand des blessures sont infligées à n'importe quelle créature, pas seulement des blessures de combat.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *COMMANDER LES CAVERNES OUBLIÉES* *D'IXALAN* :

Amirale Hardiesce, l'insubmersible

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

3/3

Quand l'Amirale Hardiesce, l'insubmersible arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature Pirate ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle. Elle a une force et une endurance de base de 4/4. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*

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

Ancre de bras

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la menace.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez deux cartes.

Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de pirate.

Équipement {2}. Cette capacité coûte {2} de moins à activer si vous avez une carte ou moins en main.

- Vous pouvez vous défausser d'une carte de pirate ou de deux cartes qui peuvent être ou non des pirates. Si vous voulez vraiment le faire, vous pouvez vous défausser de deux cartes de pirate. (L'Amirale Hardiesce s'en souviendra.)
-

Autel des misérables

{2} {B}

Artefact

Quand l'Autel des misérables arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature non-jeton. Si vous faites ainsi, piochez X cartes, puis meulez X cartes, X étant la force de cette créature.

Façonnez avec au moins une créature {2} {B} {B}

{2} {B} : Renvoyez l'Autel des misérables depuis votre cimetière dans votre main.

////

Masse d'ossements misérable

Créature : squelette et horreur

/

La force et l'endurance de la Masse d'ossements misérable sont chacune égales à la force totale des cartes exilées utilisées pour la façonner.

La Masse d'ossements misérable a le vol tant qu'une carte exilée utilisée pour la façonner a le vol. C'est vrai aussi pour l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement et la vigilance.

- Si une des cartes exilées a une capacité de définition de caractéristique qui définit sa force et/ou son endurance, cette capacité s'applique. Par exemple, si vous avez utilisé les Âmes des égarés pour façonner la Masse d'ossements misérable, sa force et son endurance en exil sont déterminées par le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière, et la force et l'endurance de la Masse d'ossements misérable changeront en même temps que le nombre de cartes de permanent dans votre cimetière. Si la capacité de définition de caractéristique ne peut pas être appliquée, alors utilisez 0.

Bombardiers latéraux

{2} {R}

Créature : goblin et pirate

2/2

Menace, célérité

Vantardise — Sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Les Bombardiers latéraux infligent à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à 2 plus la valeur de mana du permanent sacrifié. (*N'activez que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.*)

- Une capacité de vantardise peut être activée à tout moment après que la créature qui a cette capacité a été déclarée comme attaquante. Ce peut être avant que les bloqueurs ne soient déclarés, après que les bloqueurs sont déclarés mais avant que les blessures de combat soient infligées, pendant le combat après que les blessures de combat ont été infligées, pendant la deuxième phase principale, pendant l'étape de fin ou, dans certains cas inhabituels, pendant l'étape de nettoyage.
- Si ce n'est pas votre tour et que vous acquérez le contrôle d'une créature avec une capacité de vantardise après que cette créature a attaqué, vous pouvez activer la capacité de vantardise de cette créature si elle n'a pas encore été activée ce tour-là.

- Si une créature avec une capacité de vantardise est mise sur le champ de bataille attaquante, elle n'a jamais été déclarée comme attaquante. Sa capacité de vantardise ne peut pas être activée ce tour-là.
- Si un effet ajoute des phases de combat supplémentaires à un tour et qu'une créature avec une capacité de vantardise attaque plus d'une fois pendant ce tour, sa capacité de vantardise ne peut quand même être activée qu'une seule fois.
- Le verso d'une carte recto-verso n'a pas de coût de mana. Un permanent recto-verso avec son verso visible a une valeur de mana égale à la valeur de mana de son recto.

Carmen, cruelle marcheciel

{3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et soldat

2/2

Vol

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Carmen, cruelle marcheciel et vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois que Carmen attaque, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Carmen.

- Si un permanent est sacrifié pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité, la deuxième capacité de Carmen, cruelle marcheciel se résout avant ce sort ou cette capacité. À l'inverse, si un permanent est sacrifié pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, ce sort ou cette capacité finit de se résoudre avant que la deuxième capacité de Carmen, cruelle marcheciel soit mise sur la pile.
- Si vous sacrifiez Carmen, cruelle marcheciel, sa deuxième capacité se déclenche quand même.
- Si un autre effet fait que la force de Carmen, cruelle marcheciel est inférieure à la valeur de mana de la carte ciblée au moment où sa dernière capacité essaie de se résoudre, la cible est illégale. Vous ne renvoyez par la carte ciblée sur le champ de bataille.

Chanteur des rivières vives

{1}{G}{U}

Créature : ondin et shaman

3/2

Flash

Quand le Chanteur des rivières vives arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « bouclier » sur une autre créature ciblée que vous contrôlez. *(Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)*

Vous pouvez lancer les sorts d'ondin comme s'ils avaient le flash.

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » de cette manière n'est pas la même chose que régénérer une créature.
- Si un permanent qui devait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.

- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.

Chœur de la rédemption

{2} {W} {W}

Créature : vampire et clerc

3/3

Lien de vie

Congrégation — À chaque fois que le Chœur de la rédemption arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Pour que trois créatures aient des forces différentes les unes des autres, chacune de leurs forces doit être différente. Une créature 1/1, une créature 2/1 et une autre créature 2/1 ne sont pas trois créatures avec des forces différentes, même si les deux créatures 2/1 ont une force différente de la créature 1/1.
- Vous devez contrôler au moins trois créatures avec des forces différentes au moment où la capacité de congrégation se déclenche et au moment où la capacité essaie de se résoudre. Cependant, elles ne doivent pas nécessairement être les mêmes créatures dans les deux cas.

Coffre de la Capitaine sinistre

{3} {B}

Artefact légendaire

{T} : Surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

{T} : Jusqu'à la fin du tour, chaque carte de créature dans votre cimetière gagne « Échappée — {3} {B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. » (*Vous pouvez lancer une carte avec l'échappée depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.

- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Conquérant charismatique

{1} {W}

Créature : vampire et soldat

2/2

Vigilance

À chaque fois qu'un artefact ou une créature arrive sur le champ de bataille dégagée sous le contrôle d'un adversaire, il peut engager ce permanent. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

- Si le permanent est engagé au moment où la capacité se résout, l'adversaire ne peut pas choisir de l'engager, alors vous créez un jeton Vampire. De même, s'il n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité se résout, il ne peut pas choisir de l'engager et vous créez un jeton Vampire.
-

Danseur des brumes

{4} {U}

Créature : ondin et sorcier

3/3

Vol

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le vol.

Encore {5} {U} {U} ({5} {U} {U}), *exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne seront pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), 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 forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Dinosaure et Œuf

{1}{G}

Créature : dinosaure et œuf

0/3

Évolution (*À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

Quand l'Œuf de dinosaure meurt, vous pouvez découvrir X, X étant son endurance.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
- À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
- Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité tente de se résoudre. Si aucune des caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution ne tente de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer les caractéristiques.
- Si plusieurs créatures arrivent sur le champ de bataille en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques aura lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaiera de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent sur le champ de bataille, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature n'est supérieure à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
- Plusieurs occurrences de l'évolution se déclenchent séparément et, comme ci-dessus, la comparaison de caractéristiques a lieu séparément pour chacune d'elles au moment où elles essaient de se résoudre.
- Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, son endurance est supérieure et l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand le déclenchement de l'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.

Don Andres, le renégat

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

Créature légendaire : vampire et pirate

4/3

Chaque créature que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas gagne +2/+2, a la menace et le contact mortel, et est un pirate en plus de ses autres types.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature que vous ne possédez pas, créez deux jetons Trésor engagés.

- Le joueur qui crée un jeton en est le propriétaire.
 - Le propriétaire d'une copie d'un sort est le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile.
-

Épreuve de griffes

{1}{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée. Si un surplus de blessures a été infligé de cette manière, découvrez X, X étant ce surplus de blessures. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
-

Équipage de squelettes

{3}{B}

Créature : squelette et pirate

3/3

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un squelette ou un pirate gagne +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une carte de créature quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Squelette et Pirate. (*Cette capacité ne se déclenche que depuis le champ de bataille.*)

{5}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Équipage de squelettes depuis votre cimetière.

- Si au moins deux cartes de créature quittent votre cimetière lors d'un seul événement, la deuxième capacité de l'Équipage de squelettes se déclenche une fois. Si elles quittent votre cimetière lors d'événements séparés, elle se déclenche une fois pour chaque événement.
 - La résolution de la dernière capacité de l'Équipage de squelettes ne déclenche pas sa deuxième capacité.
-

Francisco, volatile maraudeur
{1}{B}
Créature légendaire : oiseau et pirate
0/1

Vol

Francisco, volatile maraudeur ne peut pas bloquer.

À chaque fois qu'au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur, Francisco explore.

Partenariat (*Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.*)

- Si au moins un pirate que vous contrôlez inflige des blessures à plusieurs joueurs en même temps (par exemple, en combat ou avec une capacité comme celle de l'Équipage de canon à foudre), la capacité de Francisco, volatile maraudeur se déclenche une fois pour chacun de ces joueurs.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat au moment où la partie commence. Perdre la capacité pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- Vous pouvez choisir deux commandants avec le partenariat qui ont la ou les mêmes couleurs. En Draft Commander, vous pouvez même choisir deux exemplaires du même commandant avec le partenariat si vous les avez draftés. Si vous faites ainsi, assurez-vous de bien distinguer le nombre de fois que vous avez lancé chacun d'eux depuis la zone de commandement pour payer les bonnes « taxes de commandant ».

Glaneurs à bec de bronze

{3}{W}

Créature : dinosaure

3/4

Quand les Glaneurs à bec de bronze arrivent sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exiliez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que les Glaneurs à bec de bronze quittent le champ de bataille.

{X}{W} : Mettez une carte ciblée avec une valeur de mana de X exilée par les Glaneurs à bec de bronze dans le cimetière de son propriétaire. Vous gagnez X points de vie.

- Si les Glaneurs à bec de bronze quittent le champ de bataille avant que leur première capacité ne se résolve, aucun des permanents ciblés n'est exilé.
- Les auras attachées aux permanents exilés sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Tous les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur les permanents exilés cessent d'exister. Quand les cartes reviennent sur le champ de bataille, ce sont des nouveaux objets sans rapport avec les cartes qui ont été exilées.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une carte de permanent exilée quitte l'exil, peut-être à cause de la dernière capacité des Glaneurs à bec de bronze, elle ne revient pas sur le champ de bataille après que les Glaneurs à bec de bronze quittent le champ de bataille.

Glyphe errant illustre

{4}{W}

Créature-artefact : golem

2/2

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

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant que vous avez l'agrément de la cité.

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Gnome.

- Si vous lancez un sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité avant qu'il ne se résolve. Les joueurs peuvent répondre à ce sort en essayant de changer le fait que vous gagniez ou non l'agrément de la cité.
- Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet.
- Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.
- Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ou ne résolvez pas de sort avec l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité. Par exemple, si vous contrôlez dix permanents, que vous perdez le contrôle de deux d'entre eux, puis que vous jouez le Glyphe errant illustre, vous n'aurez pas l'agrément de la cité.
- Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou parce que c'est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.
- L'ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donne votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.

Hakbal de l'Âme déferlante

{2}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et éclairneur

3/3

Au début du combat pendant votre tour, chaque créature Ondin que vous contrôlez explore. (*Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature qui explore, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.*)

À chaque fois qu'Hakbal de l'Âme déferlante attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Si vous ne le faites pas, piochez une carte.

- Chacune de vos créatures Ondin explore pendant la résolution de la première capacité d'Hakbal de l'Âme déferlante. Les joueurs ne peuvent pas répondre entre chaque occurrence d'exploration.
- Si vous contrôlez plusieurs ondins, vous choisissez l'ordre dans lequel ils explorent. Assurez-vous d'indiquer clairement quel ondin explore avant de révéler des cartes.

Hiérophante d'Elenda

{2}{W}

Créature : vampire et clerc

1/1

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Hiérophante d'Elenda.

Quand la Hiérophante d'Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant sa force.

- La deuxième capacité de la Hiérophante d'Elenda se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Si la Hiérophante d'Elenda subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, elle ne reçoit pas de marqueur de sa deuxième capacité à temps pour la sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de la Hiérophante d'Elenda se déclenche deux fois. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de la Hiérophante d'Elenda ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la deuxième capacité de la Hiérophante d'Elenda même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Historienne de Plongeracine

{3} {G}

Créature : ondin et druide

3/3

Les cartes d'ondin et de druide dans votre cimetière ont le pistage. *(Vous pouvez lancer des cartes avec le pistage depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer leurs autres coûts.)*

- Si un sort que vous lancez grâce au pistage est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.

Icône du progéniteur

{3}

Artefact

Au moment où l'Icône du progéniteur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

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

{T} : Le prochain sort du type choisi que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.

- Si l'Icône du progéniteur est d'une manière quelconque sur le champ de bataille sans un type choisi, sa dernière capacité ne fait rien.

Imitateur à col jabot

{2} {G}

Créature : dinosaure

3/3

À chaque fois que l'Imitateur à col jabot attaque, vous pouvez faire qu'il devienne une copie d'un autre dinosaure ciblé que vous contrôlez, excepté que son nom est Imitateur à col jabot et qu'il a cette capacité.

- L'Imitateur à col jabot copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine, avec les exceptions listées (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si l'Imitateur à col jabot copie une créature légendaire, l'Imitateur à col jabot est aussi légendaire, mais comme son nom reste Imitateur à col jabot, la « règle de légende » ne fait pas que l'un ou l'autre est mis dans le cimetière.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie autre chose, l'Imitateur à col jabot devient une copie de ce que cette créature copie.
- Si la créature copiée est un jeton, l'Imitateur à col jabot copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Copier un jeton ne fait pas que l'Imitateur à col

jabot devienne un jeton. De même, si l'Imitateur à col jabot est lui-même un jeton, copier un permanent non-jeton ne le fait pas cesser d'être un jeton.

Instructeur d'affluent

{3}{G}

Créature : ondin et shaman

4/4

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, piochez une carte.

- Le mentor compare la force de la créature avec le mentor avec celle de la créature ciblée à deux moments différents : une fois au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile, et une fois au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d'une créature pour que sa capacité de mentor puisse cibler une créature plus grosse, la dernière occasion de le faire est pendant l'étape de début de combat.
 - Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de la créature attaquante au moment où la capacité se résout, le mentor n'ajoute pas de marqueur +1/+1. Par exemple, si deux créatures 3/3 avec le mentor attaquent et que les deux déclencheurs de mentor ciblent la même créature 2/2, le premier qui se résout met un marqueur +1/+1 sur elle et le deuxième ne fait rien.
 - Si la créature avec le mentor quitte le champ de bataille alors que le mentor est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a une force inférieure.
-

L'Indomptable

{2}{U}{U}

Artefact légendaire : véhicule

6/6

Piétinement

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

Pilotage 3

Vous pouvez lancer L'Indomptable depuis votre cimetière tant que vous contrôlez au moins trois pirates et/ou véhicules engagés.

- La permission de lancement accordée par la dernière capacité de L'Indomptable ne change pas le moment où vous pouvez le lancer depuis votre cimetière.
- Vous payez quand même les coûts de L'Indomptable quand vous le lancez depuis votre cimetière.
- Si L'Indomptable est contrecarré ou s'il meurt après avoir été lancé depuis votre cimetière, il retourne dans le cimetière. Il peut être relancé de cette manière plus tard.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Seuls les pirates et les véhicules engagés comptent pour la permission de lancement de la dernière capacité de L'Indomptable.

- L'Indomptable vérifie si vous contrôlez au moins trois pirates et/ou véhicules engagés uniquement au moment où vous commencez à le lancer. Une fois que vous commencez à lancer L'Indomptable depuis votre cimetière, peu importe ce qui arrive aux pirates et/ou véhicules engagés que vous contrôlez.

Marche des canonisés

{X} {W} {W}

Enchantement

Quand la Marche des canonisés arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Au début de votre entretien, si votre dévotion au blanc et au noir est supérieure ou égale à sept, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol.

- Votre dévotion à deux couleurs est le nombre de symboles de mana de la première couleur, de la deuxième ou des deux parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez. Si un effet compte votre dévotion à deux couleurs, un symbole hybride de ces deux couleurs n'est compté qu'une seule fois.
- La dernière capacité de la Marche des canonisés ne se déclenche que si votre dévotion au blanc et au noir est supérieure ou égale à sept au début de votre entretien. Au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, si votre dévotion au blanc et au noir n'est plus d'au moins sept, la capacité ne fait rien.
- Les symboles de mana incolores et génériques ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.
- Le verso d'un permanent recto-verso qui se transforme n'a pas de coût de mana. Les symboles de mana sur le recto d'un permanent recto-verso qui se transforme ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur tant qu'il est sur le champ de bataille verso visible.

Merveilles des temps passés

{G} {G}

Rituel

Descente 8 — Quand vous lancez ce sort, s'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière, copiez ce sort deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Merveilles des temps passés.

- La capacité déclenchée se résout avant les Merveilles des temps passés. Si les Merveilles des temps passés sont contrecarrées en réponse à leur propre capacité déclenchée, vous copiez quand même deux fois les Merveilles des temps passés.

Négociatrice de la Flotte de la tempête

{2} {U}

Créature : sirène et pirate

2/2

Vol

Pour parler — À chaque fois que la Négociatrice de la Flotte de la tempête attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous créez un jeton Carte. Puis chaque joueur pioche une carte. *(Un jeton Carte est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)*

- Sauf en de très rares occasions, la carte que chaque joueur révèle est celle qu'il pioche.

Œil d'Ojer Taq

{3}

Artefact

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

Façonnez avec deux qui partagent un type de carte {6} ({6}, exilez cet artefact, exilez les deux parmi les autres permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Observatoire du zénith

Artefact

L'Observatoire du zénith arrive sur le champ de bataille engagé. Au moment où il arrive, choisissez un type de carte partagé par deux cartes exilées utilisées pour le façonner.

{T} : Le prochain sort du type choisi que vous lancez ce tour-ci peut être lancé sans payer son coût de mana.

- Les types de carte pouvant apparaître dans une partie normale de *Magic* sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte apparaissant sur quelques cartes anciennes). Les super-types comme neigeux et de base ne peuvent pas être choisis. Les sous-types comme oiseau, équipement et forêt ne peuvent pas non plus être choisis. Il est possible de choisir terrain, mais ce n'est pas une bonne idée.
-

Ondulations de potentiel

{1}{U}

Éphémère

Proliférez, puis choisissez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez qui ont reçu un marqueur de cette manière. Ces permanents passent hors phase.

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

Traitez les permanents hors phase et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de leur contrôleur.)

- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueurs sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueurs qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- 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.
- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Un jeton hors phase passe en phase au début de l'étape de dégagement de son contrôleur comme le ferait un permanent non-jeton.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que cette créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement des capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.

- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus même après qu'ils passent en phase.

Ordre du Crépuscule sacré

{6} {W} {B}

Créature : vampire et chevalier

5/5

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

Vol, lien de vie, célérité

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

Les autres vampires que vous contrôlez ont l'exaltation.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature délogée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana d'un sort ou son coût converti de mana.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, l'exaltation ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Pantlaza, protégé du soleil

{2} {R} {G} {W}

Créature légendaire : dinosaure

4/4

À chaque fois que Pantlaza, protégé du soleil ou un autre dinosaure arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez découvrir X, X étant l'endurance de cette créature. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité se résout. Si la créature a quitté le champ de bataille, utilisez son endurance au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille.

- Une fois que vous décidez de découvrir en utilisant la capacité de Pantlaza, cette capacité cesse de se déclencher pour la durée de ce tour.
-

Pioche de paléontologue

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Façonnez avec au moins une créature {5} (*{5}*), *exilez cet artefact, exilez au moins une créature que vous contrôlez et/ou au moins une carte de créature de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

////

Coiffe de dinosaure

Artefact : équipement

Quand la Coiffe de dinosaure arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

Au moment où la Coiffe de dinosaure devient attachée à une créature, choisissez une carte de créature exilée utilisée pour façonner la Coiffe de dinosaure.

La créature équipée est une copie de la dernière carte choisie.

Équipement {2}

- Chaque fois que la Coiffe de dinosaure devient attachée à une créature, vous choisissez une des cartes de créature exilées utilisées pour la façonner. Vous pouvez choisir la même carte que celle que vous avez choisie la dernière fois.
 - La créature équipée copie exactement ce qui est imprimé sur la carte exilée et rien d'autre. Elle ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise en exil.
 - Si la carte choisie a {X} dans son coût de mana, X est 0.
-

Promesse d'Aclazotz

{1}{B}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, peuplez.

(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

//ADV//

Renaissance infâme

{2}{B}

Rituel : aventure

Sacrifiez une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol.

- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.
- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'elle est dans votre cimetière, la Promesse d'Aclazotz est une carte d'enchantement noir avec une valeur de mana de 2. Tant qu'elle y reste, elle ne peut pas être la cible d'un sort ou d'une capacité qui cible uniquement les cartes d'éphémère ou de rituel.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Johann, apprenti sorcier (« Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel du dessus de votre bibliothèque ») et que la Promesse d'Aclazotz est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer la Renaissance infâme, mais pas la Promesse d'Aclazotz.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont toutes devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison qu'en s'exilant elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.
- Un effet peut se référer à une carte, à un sort ou à un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.

- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Raptors furieux

{4} {R}

Créature : dinosaure

5/5

Piétinement

À chaque fois qu'un dinosaure que vous contrôlez subit des blessures, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible qui n'est pas un dinosaure.

- « N'importe quelle cible qui n'est pas un dinosaure » signifie n'importe quelle créature non-Dinosaure, n'importe quel planeswalker, ou n'importe quelle bataille, ou n'importe quel joueur (quel que soit son âge).
- Si plusieurs sources infligent des blessures à un dinosaure que vous contrôlez pendant que vous contrôlez les Raptors furieux, probablement parce que plusieurs créatures ont bloqué ce dinosaure, la dernière capacité des Raptors furieux ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si des blessures mortelles sont infligées à un dinosaure que vous contrôlez pendant que vous contrôlez les Raptors furieux, la dernière capacité des Raptors furieux se déclenche quand même.
- Si les Raptors furieux et au moins un autre dinosaure que vous contrôlez subissent des blessures en même temps, la capacité des Raptors furieux se déclenche pour eux-mêmes et pour chacun de ces dinosaures, que les Raptors furieux aient subi des blessures mortelles ou non.

Scion de la Calamité

{3} {G} {G}

Créature : dinosaure

5/5

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

À chaque fois que le Scion de la Calamité inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'est plus attaquante, elle fait référence au joueur concerné selon qui ou quoi la créature a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.

- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel. Vous ne pouvez pas faire que les jetons attaquent une bataille.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand les jetons arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

Sergent de la Légion du crépuscule

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

2/2

Menace

{1}{B}, sacrifiez le Sergent de la Légion du crépuscule :

Chaque créature Vampire non-jeton que vous contrôlez acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. *(Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)*

- Si une carte avec la persistance est retirée du cimetière après sa mort mais avant la résolution du déclencheur de la capacité, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.
- Une fois que la persistance renvoie la créature, celle-ci est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras qui lui étaient attachées ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille. L'équipement qui lui était attaché reste détaché. Tout marqueur qui était sur elle n'est pas mis sur la nouvelle créature.
- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de persistance d'une créature peut la ramener à nouveau si ses marqueurs -1/-1 sont retirés de cette manière.
- Si une créature avec la persistance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la persistance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la persistance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et elle avait encore des marqueurs -1/-1 à ce moment-là.

Stalactite riche en minerai

{1}{R}

Artefact

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Façonnez avec au moins quatre cartes d'éphémère et/ou de rituel rouges {3}{R}{R} ({3}{R}{R}), exilez cet artefact, exilez au moins les quatre cartes depuis votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Catalyseur de cosmium

Artefact

{1}{R}, {T} : Choisissez au hasard une carte exilée utilisée pour façonner le Catalyseur de cosmium. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Vous choisissez de lancer la carte exilée ou non au moment où la capacité activée du Catalyseur de cosmium se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Tetzin, champion gnome

{U}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : gnome

2/2

À chaque fois que Tetzin ou un autre artefact recto-verso arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte d'artefact parmi elles dans votre main.

Façonnez avec six artefacts {4} ({4}), exilez cet artefact, exilez les six artefacts parmi les autres permanents que vous contrôlez et/ou les cartes de votre cimetière : Renvoyez cette carte transformée sous le contrôle de son propriétaire. Ne façonnez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

////

Le colosse aux rouages d'or

Créature-artefact légendaire : gnome

6/6

Vigilance, piétinement

À chaque fois que Le colosse aux rouages d'or arrive sur le champ de bataille ou attaque, transformez jusqu'à un autre artefact recto-verso ciblé que vous contrôlez. Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Gnome.

- Vous pouvez cibler n'importe quel artefact recto-verso que vous contrôlez avec la capacité déclenchée de Le colosse aux rouages d'or, mais seules les cartes recto-verso qui se transforment et seuls les jetons qui se transforment peuvent se transformer. Choisir un artefact représenté par une carte recto-verso modale (par exemple, le Chaudron pestilentiel de *Strixhaven*) ne provoque pas la transformation de ce permanent.

Wayta, dresseuse prodige

{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

1/5

Célérité

{2}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée. Cette capacité coûte {2} de moins à activer si elle cible deux créatures que vous contrôlez.

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

- La dernière capacité de Wayta, dresseuse prodige affecte uniquement les capacités déclenchées dont les conditions de déclenchement font spécifiquement référence aux blessures infligées, comme la capacité accordée par le Vampire de Mephidross ou la dernière capacité des Raptors furieux. Elle n'affecte pas les capacités déclenchées qui devraient se déclencher à cause des conséquences de ces blessures. Par exemple, si vous contrôlez un Frère de bande d'Ajani (« À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani ») et que vous activez la deuxième capacité de Wayta, dresseuse prodige en ciblant une créature avec le lien de vie que vous contrôlez et une autre créature que vous contrôlez, la capacité déclenchée du Frère de bande d'Ajani ne se déclenche quand même qu'une seule fois.
- La dernière capacité de Wayta, dresseuse prodige ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires de Wayta, dresseuse prodige, une créature que vous contrôlez qui subit des blessures provoque le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Wayta, dresseuse prodige provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.

Xavier Sal, capitaine infesté

{B}{G}{U}

Créature légendaire : humain et fongus et pirate

3/3

{T}, retirez un marqueur d'une autre permanent que vous contrôlez : Peuplez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.*)

{T}, sacrifiez une autre créature : Proliférez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.
- Pour proliférer, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter un autre marqueur. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueurs sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueurs qu'il a déjà et pas les autres.
- Une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous proliférez » se déclenche même si vous ne choisissez aucun permanent ni aucun joueur quand vous le faites.
- 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.

Xolatoyac, la marée souriante

{4}{G}{U}

Créature légendaire : salamandre et grand serpent

6/6

À chaque fois que Xolatoyac, la marée souriante arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « inondation » sur un terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types tant qu'il a un marqueur « inondation » sur lui.

Au début de votre étape de fin, dégagez chaque permanent que vous contrôlez avec un marqueur sur lui.

- Le terrain reste une île jusqu'à ce que le marqueur « inondation » soit retiré, même si Xolatoyac, la marée souriante quitte le champ de bataille.
- Le terrain garde les types de terrain et les capacités qu'il avait déjà. Une île a la capacité « {T} : Ajoutez {U}. »

©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. No. RE 37,957.

© Universal City Studios LLC et Amblin Entertainment, Inc. Tous droits réservés.