

Notes de publication *L'invasion des machines*

Compilées par Jess Dunks, Eric Levine, et Matt Tabak

Document modifié pour la dernière fois le 7 mars 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 *L'invasion des machines* portant le code d'extension MOM sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. Lors des événements d'Avant-première de l'extension, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Innistrad : chasse de minuit* événement, *Innistrad : noce écarlate*, *Les rues de la Nouvelle-Capenna*, *Kamigawa : la dynastie Néon*, *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians* et *L'invasion des machines*.

Les cartes Commander *L'invasion des machines* avec le code d'extension MOC et numérotées 1-79 (et leurs versions alternatives numérotées 80-138) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées avec le code d'extension MOC et numérotées 139-444 sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation.

Trois nouvelles cartes promos d'Avant-première *L'invasion des machines* avec le code d'extension MOC et numérotées 445-447 (et leurs versions alternatives numérotées 448-450) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage.

Il y a 65 cartes réimprimées avec le code d'extension MUL et numérotées 1-65 qui font partie de l'extension supplémentaire Légendes du Multivers. Ces cartes réimprimées sont légales pour le jeu dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. De plus, les cartes Légendes du Multivers trouvées dans les boosters lors d'un événement en Paquet scellé font partie de votre sélection. Cela vaut aussi pour toutes les cartes draftées lors d'un événement en Booster Draft.

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 pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur Locator.Wizards.com pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouveau type de carte : batailles

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

Les Phyrexians envahissent tout le Multivers, et *L'invasion des machines* représente cette invasion par les cartes de bataille, un nouveau type de carte de permanent qui peut être attaqué, comme les planeswalkers. Les batailles de cette extension sont toutes des sièges, le premier sous-type de bataille.

Invasion d'Ergamon

{R}{G}

Bataille : siège

5

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ergamon arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. Puis vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

////

Chargeur des falaises de Truga

Créature : rhinocéros

3/4

Piétinement

Quand le Chargeur des falaises de Truga arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain ou de bataille, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Les batailles commencent la partie dans votre deck et peuvent être lancées comme des sorts pendant la phase principale de leur contrôleur quand la pile est vide. Elles arrivent sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs « défense » sur elles égal à la valeur de défense indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Les batailles peuvent subir des blessures, et les blessures infligées à une bataille lui retirent autant de marqueurs « défense ». Elle est *vaincue* quand le dernier marqueur « défense » est retiré de cette bataille. Les batailles de siège, comme celles de *L'invasion des machines*, ont une capacité inhérente qui se déclenche quand elles sont vaincues. Quand cette capacité se résout, le contrôleur du siège l'exile et peut le lancer transformé sans payer son coût de mana. Notamment, les batailles peuvent être la cible de sorts et de capacités qui contiennent les mots « n'importe quelle cible ». Par exemple, un joueur peut cibler une bataille avec la Foudre.

Sièges et combat

Comme les planeswalkers, les batailles peuvent être attaquées, mais il existe une différence majeure. Au moment où une bataille arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un joueur pour être son protecteur. Pour un siège, le protecteur doit être un des adversaires de ce joueur. Le protecteur de cette bataille sert de joueur défenseur au combat, et tous les autres joueurs de la partie peuvent attaquer la bataille. Eh oui, cela signifie que le contrôleur d'un siège peut l'attaquer avec ses créatures, et l'adversaire qu'il choisit comme son protecteur peut assigner ses propres créatures pour bloquer ces attaquants. Les règles ou les effets qui doivent déterminer le joueur défenseur en lien avec

une bataille font référence au protecteur de cette bataille plutôt qu'à son contrôleur. Le protecteur d'une bataille ne peut jamais l'attaquer, et aucun autre joueur ne peut bloquer pour elle, y compris son contrôleur.

Sinon, attaquer un siège fonctionne de la même manière qu'attaquer un joueur ou un planeswalker. Au moment où un joueur déclare une créature comme attaquant, il peut choisir de la faire attaquer une bataille si son protecteur (et non pas son contrôleur) est un joueur défenseur. Dans la plupart des parties, cela signifie que tout le monde, excepté le protecteur de la bataille, peut l'attaquer. Si quelqu'un fait ainsi, alors au moment où les bloqueurs sont déclarés pendant la phase de combat, le protecteur de cette bataille choisit, le cas échéant, quelles créatures qu'il contrôle bloqueront cette créature attaquante. Si la créature est bloquée, les créatures attaquantes et bloqueuses s'infligent des blessures de combat normalement. Si la créature est non-bloquée, la créature attaquante inflige des blessures de combat à la bataille qu'elle attaque. Si la créature attaquante a le piétinement, elle doit d'abord attribuer des blessures mortelles à la créature bloqueuse, mais ensuite, tout surplus de blessures peut être attribué à cette bataille.

Retrouvez des informations générales plus détaillées ci-dessous concernant le fonctionnement des batailles et des sièges. Cette partie répètera certaines informations ci-dessus par souci d'exhaustivité. Vous pourrez retrouver encore plus de détails dans les règles complètes de Magic.

- Bataille est un nouveau type de carte. Siège est un sous-type de bataille. Les sièges possèdent des règles spéciales qui limitent qui peut les protéger, et ils permettent à leur contrôleur de les exiler et de les lancer transformés quand ils sont vaincus. Toutes les batailles qui existent actuellement sont des sièges, mais de futures batailles pourraient avoir d'autres sous-types avec des règles différentes sur qui peut les protéger et sur ce qui se passe lorsqu'elles sont vaincues.
- Chaque siège a une capacité déclenchée intrinsèque. Cette capacité est « Quand le dernier marqueur « défense » est retiré de ce permanent, exilez-le, puis vous pouvez le lancer transformé sans payer son coût de mana ».
- Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un adversaire pour être son protecteur.
- Le contrôleur d'un siège ne peut pas être son protecteur. Si le protecteur d'un siège en prend le contrôle, il choisit un nouveau joueur pour être son protecteur. C'est une action basée sur l'état.
- Si un permanent non-bataille qui est déjà sur le champ de bataille devient une copie d'un siège, son contrôleur choisit un de ses adversaires pour être le protecteur de cette bataille. Cependant, il sera probablement mis dans le cimetière de son propriétaire parce qu'il n'a aucun marqueur « défense » (voir ci-dessous).
- La « défense » d'une bataille est indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Une bataille arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs « défense ». Si un autre permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une bataille, il arrive également avec ce nombre de marqueurs « défense ».
- Seules les créatures contrôlées par le protecteur d'une bataille peuvent bloquer les créatures qui attaquent cette bataille. Cela signifie que le contrôleur d'un siège ne peut jamais assigner de créatures pour le bloquer.
- Une bataille peut subir des blessures et peut être la cible de sorts et/ou de capacités qui ciblent « n'importe quelle cible ».
- Les blessures infligées à une bataille lui retirent autant de marqueurs « défense ».
- Une bataille peut être attaquée par tous les joueurs autres que son protecteur. Notamment, cela signifie que le contrôleur d'un siège peut l'attaquer.
- Si une bataille n'a pas de marqueurs « défense » et n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée, mais qui n'a pas encore quitté la pile, cette bataille est mise dans le cimetière de son propriétaire. C'est une action basée sur l'état. Elle ne déclenche pas la capacité déclenchée intrinsèque d'un siège.

- Notamment, si un siège n'avait jamais eu de marqueurs « défense » sur lui (peut-être parce qu'un permanent en est devenu une copie), il est impossible de lui retirer son dernier marqueur « défense ». Il sera mis dans le cimetière de son propriétaire. Vous ne l'exilerez pas ou vous ne lancerez pas l'autre face.
- Si un jeton ou une carte qui n'est pas représentée par une carte recto-verso qui se transforme devient une copie d'un siège, il est impossible de lancer ce jeton ou cette carte au moment où sa capacité déclenchée se résout. Ce jeton ou cette carte reste en exil. Si c'est un jeton, il cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées.
- Si un permanent qui est représenté par une carte recto-verso qui se transforme devient une copie d'un siège, il est exilé au moment où la capacité déclenchée de ce siège se résout, puis il sera lancé transformé. Veuillez noter que cela s'applique uniquement aux cartes recto-verso qui se transforment, et pas aux cartes modales recto-verso qui peuvent normalement être jouées en utilisant n'importe quelle face.
- Dans une partie multijoueurs, si le protecteur d'une bataille quitte la partie et que cette bataille n'est pas actuellement attaquée, son contrôleur choisit un nouveau protecteur pour elle en tant qu'action basée sur l'état. Si elle est attaquée, son contrôleur choisit un nouveau protecteur pour elle une fois qu'aucune créature ne l'attaque. Cela signifie qu'elle continue d'être attaquée et qu'elle peut subir des blessures de combat normalement.
- Si une bataille attaquée cesse d'être une bataille d'une manière quelconque, elle est retirée du combat. De même, si son contrôleur change au milieu du combat, elle est retirée du combat.
- Les batailles ne peuvent ni attaquer, ni bloquer, même si l'une d'elles devient aussi une créature. Si une créature attaquante ou bloqueuse devient une bataille d'une manière quelconque en plus d'être une créature, elle est retirée du combat.

Nouvelle capacité mot-clé : main-forte

Il faut se serrer les coudes pour combattre Phyrexia, et la nouvelle capacité mot-clé main-forte permet aux créatures de le faire quand elles arrivent sur le champ de bataille.

Frondeur de bolas

{3}{W}

Créature : chat et soldat

2/2

Main-forte 1 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que cette créature attaque, engagez une cible, artefact ou créature, qu'un adversaire contrôle.

Champion de la salueuse-de-mort

{2} {R}

Créature : humain et guerrier

2/1

Précipitation {3} {R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.*)

Main-forte 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

Double initiative

Chaque capacité de main-forte a un chiffre qui représente le nombre de marqueurs +1/+1 qui sera mis sur la créature ciblée au moment où la capacité se résout. Si la créature ciblée n'est pas la source de la capacité, la cible acquiert également toutes les capacités de la créature avec la main-forte qui sont imprimées sous ses capacités de main-forte. Par exemple, si le Champion de la salueuse-de-mort arrive sur le champ de bataille et que son contrôleur choisit les Grizzlis comme créature ciblée, les Grizzlis gagnent un marqueur +1/+1 sur eux au moment où la capacité se résout et ils acquièrent la double initiative, mais n'acquièrent pas la précipitation.

Notes générales sur la main-forte :

- Si une capacité de main-forte cible la créature avec la main-forte, cette créature gagne des marqueurs +1/+1, mais n'acquiert pas de capacités supplémentaires.
- Si une capacité de main-forte fait qu'une autre créature acquiert des capacités, la créature avec la main-forte a quand même ces capacités.
- Si un permanent arrive sur le champ de bataille en tant que copie d'une carte avec une capacité de main-forte ou qu'un jeton créé est une copie de cette carte, l'ordre des capacités imprimées est maintenu.
- La main-forte ne confère que des capacités qui sont imprimées sous elle. Toutes les capacités acquises par le permanent sont ignorées, y compris les capacités acquises par la résolution d'un sort ou d'une capacité ou par des effets de copie.
- Les capacités que la main-forte accorde à la créature ciblée sont déterminées une seule fois, au moment où la capacité se déclenche. Elles ne changent pas si le permanent avec la main-forte perd toutes ses capacités avant la résolution de la capacité de main-forte.

Nouvelle action mot-clé : incuber

Nouvelle mécanique de jeu : jetons qui se transforment

Requin à cosses de la milice de chrome

{2}{U}

Créature : phyrexian et requin

2/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, incubez X, X étant la valeur de mana de ce sort. *(Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

Incuber est une nouvelle action mot-clé qui a toujours un nombre à côté d'elle. « Incuber N » signifie créer un jeton Incubateur qui arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui. Un jeton Incubateur est un jeton recto-verso qui se transforme. Son recto est un artefact incolore Incubateur avec « {2} : Transformez cet artefact ». Son verso est une créature-artefact 0/0 incolore Phyrexian.

Auparavant, seules les cartes recto-verso qui se transforment pouvaient se transformer. Étant donné que les jetons Incubateur ne sont pas des cartes, nous avons légèrement élargi les règles pour permettre aux « permanents recto-verso qui se transforment » de se transformer, ce qui inclut les jetons Incubateur. De même, les jetons qui sont créés comme des copies de permanents recto-verso qui se transforment seront eux-mêmes des permanents recto-verso qui se transforment. Ainsi, un jeton qui est créé comme une copie d'un jeton Incubateur fonctionne de la même manière que le jeton original. Il arrivera sur le champ de bataille sur la même face visible que le permanent dont il est une copie. Néanmoins, faites attention. Pour les jetons Incubateur, cela n'inclut aucun marqueur +1/+1, et peut donc entraîner la mort immédiate de la créature !

Cette modification s'appliquera aussi aux jetons qui sont créés comme des copies d'autres permanents recto-verso qui se transforment ou des copies de cartes recto-verso qui se transforment dans d'autres zones que le champ de bataille également. Par exemple, si vous contrôlez une Canaliseuse de flammes et qu'un effet crée un jeton qui en est une copie, le permanent qui en résulte est un jeton recto-verso qui se transforme et qui est une copie de la Canaliseuse de flammes. Il arrive sur le champ de bataille recto visible, et il peut se transformer. S'il fait ainsi, il devient une Incarnation des flammes, le verso de la Canaliseuse de flammes. De même, si vous avez contrôlé une Incarnation des flammes et que vous avez créé un jeton qui en est une copie, le jeton serait le même jeton recto-verso qui se transforme, mais il arriverait verso visible.

Les règles pour qu'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille devienne une copie d'un autre permanent n'ont pas changé, que l'un d'eux soit un permanent qui se transforme ou non. Notamment, un permanent qui n'est pas un permanent qui se transforme ne peut pas en devenir un à cause d'un effet de copie, et il ne peut jamais se transformer même si un effet demande à un joueur de le transformer.

Nouveau terme de règle Planechase : le chaos s'ensuit

Île du projet Jusant

Plan : Dominaria

Quand vous vous transplanez vers l'Île du projet Jusant et au début de votre entretien, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Slivoïde.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, les slivoïdes que vous contrôlez acquièrent la célérité et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de slivoïdes que vous contrôlez.

Voie de la pyromancienne

{4} {R}

Rituel

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main.

Ajoutez {R} pour chaque carte défaussée de cette manière, puis piochez autant de cartes plus une.

Volonté des planeswalkers — En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

Sur les anciennes cartes de plan, les capacités de chaos avaient la condition de déclenchement « À chaque fois que vous obtenez [CHAOS] ». À partir de *L'invasion des machines*, cette condition a été remplacée par « À chaque fois que le chaos s'ensuit ». Rien n'a changé concernant le dé planaïre ; obtenir [CHAOS] provoquera quand même le déclenchement de ces capacités. Cependant, il existe désormais des manières de déclencher ces capacités qui n'impliquent pas du tout le dé planaïre, en votant par exemple pour chaos avec des cartes comme la Voie de la pyromancienne.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES *L'INVASION DES MACHINES*

À l'assaut de la Drupe

{2} {G} {G}

Rituel

Répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre jusqu'à quatre créatures ciblées que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez combien de cibles À l'assaut de la Drupe a et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous lancez le sort. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où À l'assaut de la Drupe 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.
- Si toutes les cibles de À l'assaut de la Drupe sont illégales au moment où le sort essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les créatures que vous contrôlez n'acquièrent ni la vigilance ni le piétinement.

Amatrice de sensations fortes voldaren

{2} {R}

Créature : vampire et guerrier

1/1

Main-forte 2 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

{1}, sacrifiez cette créature : Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures qu'elle inflige à la cible.

Anomalie captive

{U}

Créature : anomalie

1/3

Défenseur

{3} {R/P} : Transformez l'Anomalie captive. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*{R/P} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.*)

////

Conjurateur parachevé

Créature : phyrexian et anomalie

3/3

Quand cette créature se transforme en Conjurateur parachevé, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous pouvez jouer la carte exilée avec le Conjurateur parachevé même si le Conjurateur parachevé quitte le champ de bataille ou que vous en perdez le contrôle.
- Jouer la carte exilée avec le Conjurateur parachevé suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par le Conjurateur parachevé uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Art de la guerre de Nahiri

{1} {R} {R}

Rituel

L'Art de la guerre de Nahiri inflige 5 blessures à une cible, créature, planeswalker ou bataille. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le surplus de blessures infligées de cette manière. Vous pouvez exiler une de ces cartes. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

- Une créature a subi un surplus de blessures si l'Art de la guerre de Nahiri lui inflige plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à l'endurance de la créature, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.
- Pour un planeswalker, un surplus de blessures signifie un nombre de blessures supérieur à la loyauté de ce planeswalker (le nombre de marqueurs « loyauté » qu'il a sur lui). Pour une bataille, un surplus de blessures

signifie un nombre de blessures supérieur à la défense de cette bataille (le nombre de marqueurs « défense » qu'elle a sur elle).

- Jouer la carte exilée suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer son coût et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si c'est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Aube luisante

{2} {G} {G}

Rituel

Incube X deux fois, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez. (*Pour incuber X, créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.*)

- Utilisez le nombre de terrains que vous contrôlez au moment où l'Aube luisante se résout pour déterminer la valeur de X.

Ayara, veuve du royaume

{1} {B} {B}

Créature légendaire : elfe et noble

3/3

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

Ayara, veuve du royaume inflige X blessures à une cible, adversaire ou bataille, et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana du permanent sacrifié.

{5} {R/P} : Transformez Ayara. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*{R/P} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.*)

////

Ayara, reine du fourneau

Créature légendaire : phyrexian et elfe et noble

4/4

Au début du combat pendant votre tour, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte d'artefact ou de créature ciblée depuis votre cimetière. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

- La première capacité activée d'Ayara, veuve du royaume utilise la valeur de mana du permanent que vous avez sacrifié au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille, pas sa valeur de mana dans le cimetière.
-

Bagarreur botanique

{G}{W}

Créature : élémental et guerrier

0/0

Piétinement

Le Bagarreur botanique arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur un autre permanent que vous contrôlez, si c'est la première fois que des marqueurs +1/+1 ont été mis sur ce permanent ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bagarreur botanique.

- Pour chaque autre permanent que vous contrôlez, le Bagarreur botanique compte les marqueurs +1/+1 qui ont été mis sur ce permanent à tout moment pendant ce tour, même si le Bagarreur botanique n'était pas sur le champ de bataille à ce moment-là. Par exemple, si un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, puis que vous lancez le Bagarreur botanique, puis qu'un autre marqueur +1/+1 est mis sur cette première créature, la dernière capacité du Bagarreur botanique ne se déclenche pas.
- À chaque fois qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec au moins un marqueur +1/+1 sur lui, la dernière capacité du Bagarreur botanique se déclenche.

Baral et Kari Zev

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain

2/4

Initiative, menace

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure qui partage un type de carte avec lui depuis votre main sans payer son coût de mana. Si vous ne faites pas ainsi, créez Second Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe et Pirate. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Baral et Kari Zev comptent les sorts d'éphémère ou de rituel que vous lancez pendant un tour, même s'ils n'étaient pas sur le champ de bataille à ce moment-là. Cela signifie que si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, puis que Baral et Kari Zev arrivent sous votre contrôle, leur capacité déclenchée ne se déclenche pas ce tour-là.
 - Le sort que vous lancez depuis votre main sans payer son coût de mana est lancé pendant la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps basées sur le type de carte de ce sort sont ignorées. Il se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Barrage lithomantique

{R}

Rituel

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Le Barrage lithomantique inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker. Il inflige 5 blessures à la place si cette cible est blanche et/ou bleue.

- « Ce sort ne peut pas être contrecarré » signifie qu'il ne peut pas être contrecarré même par la capacité mot-clé parade. Si vous lancez le Barrage lithomantique en ciblant une créature ou un planeswalker avec la parade, vous pouvez toujours payer le coût de parade si vous le souhaitez, mais le Barrage lithomantique ne sera pas contrecarré si vous ne le faites pas.
- Les sorts et les capacités qui contrecarrent les sorts peuvent quand même cibler le Barrage lithomantique. Un tel sort ou une telle capacité ne contrecarre pas le Barrage lithomantique, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.

Borborygmos et Fblthp

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : cyclope et homoncule

6/5

À chaque fois que Borborygmos et Fblthp arrivent sur le champ de bataille ou attaquent, piochez une carte, puis vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes de terrain. Quand vous vous défaissez d'au moins une carte de cette manière, Borborygmos et Fblthp infligent deux fois ce nombre de blessures à une créature ciblée.

{1}{U} : Mettez Borborygmos et Fblthp dans la bibliothèque de leur propriétaire en troisième position à partir du dessus.

- La première capacité de Borborygmos et Fblthp se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous vous défaissez d'au moins une carte de terrain, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la créature ciblée par cette deuxième capacité à ce moment-là.
 - Vous ne pouvez pas vous défaissez de cartes non-terrain, même si vous le souhaitez.
 - Seul le contrôleur de Borborygmos et Fblthp peut activer leur dernière capacité, et seulement s'ils sont sur le champ de bataille.
 - S'il y a une carte ou moins dans votre bibliothèque, Borborygmos et Fblthp sont mis au-dessous de votre bibliothèque.
-

Briseroyaume, l'Arbre d'Invasion

{3}

Artefact légendaire

{2}, {T} : Un adversaire ciblé meule trois cartes. Mettez sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle, une carte de terrain de son cimetière. Elle acquiert « Si ce terrain devait quitter le champ de bataille, exilez-le à la place de le mettre autre part. »

{10}, {T}, sacrifiez Briseroyaume, l'Arbre d'Invasion : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de praetor, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

- La carte de terrain que vous mettez sur le champ de bataille peut être une carte qui vient d'être meulée, ou une carte qui était déjà dans son cimetière.
- 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 terrain que vous contrôliez grâce à la capacité de Briseroyaume est exilé.

Butineuse de halo

{1}{U}{B}

Créature : peuple fée et gredin

3/1

Vol

Quand la Butineuse de halo arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana de X depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de la Butineuse de halo se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous payez du mana, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée par cette deuxième capacité à ce moment-là, en fonction de la valeur choisie pour X. X peut être 0.
 - Vous choisissez ou non de lancer la carte d'éphémère ou de rituel ciblée au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout. Si vous le faites, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions 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.
-

Cavalière assermentée par l'épée

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

3/1

La Cavalière assermentée par l'épée a l'initiative tant qu'un autre chevalier est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- La Cavalière assermentée par l'épée continue à avoir l'initiative même si l'autre chevalier qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-là a depuis quitté le champ de bataille, a cessé d'être un chevalier, ou qu'un autre joueur en a acquis le contrôle.
- Si la Cavalière assermentée par l'épée arrive sur le champ de bataille, quitte le champ de bataille, et revient sur le champ de bataille dans un même tour, elle aura l'initiative ce tour-là. Elle n'aura aucun lien avec l'objet qu'elle était et sera considérée comme « un autre chevalier ».

Censeur phyrexian

{2}{W}

Créature : phyrexian et sorcier

3/3

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort non-Phyrexian par tour.

Les créatures non-Phyrexian arrivent sur le champ de bataille engagées.

- Un « sort non-Phyrexian » est un sort qui n'a pas le type de créature phyrexian, même si « phyrexian » apparaît dans son nom. Les sorts d'artefact, les sorts de bataille et les sorts de créature Gobelin sont des exemples de sorts non-Phyrexian.
- Le Censeur phyrexian regarde l'ensemble du tour pour déterminer si un joueur a déjà lancé un sort non-Phyrexian, même si le Censeur phyrexian n'était pas sur le champ de bataille quand ce sort a été lancé. Le Censeur phyrexian est un sort de phyrexian, donc vous pourriez le lancer puis lancer un sort non-Phyrexian dans le même tour.
- Si un joueur a lancé un sort non-Phyrexian qui a été contrecarré, il ne peut pas lancer un autre sort non-Phyrexian pendant le même tour.

Champ de stase

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/2, a le défenseur, et perd toutes ses autres capacités.

- Le Champ de stase remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, 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.

- Si la créature enchantée a une capacité qui accorde des capacités à d'autres objets, l'effet du Champ de stase l'empêchera de le faire. Si la créature enchantée acquiert une capacité après la résolution du Champ de stase, elle gardera cette capacité.
-

Chandra, balise d'espoir

{4} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

5

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

+2: Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

+1: Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes exilées.

-X: Chandra, balise d'espoir inflige X blessures à chacune de jusqu'à deux cibles.

- Une copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
 - Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
 - Pour la deuxième capacité de loyauté, le sort que vous lancez doit être un sort d'éphémère ou de rituel, mais la carte exilée ne doit pas nécessairement en être un. Par exemple, si vous exilez une carte de créature qui a une aventure, vous pouvez lancer ce sort d'aventure.
-

Changer l'équation

{1}{U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblé.
 - Contrecarrez un sort rouge ou vert avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 ciblé.
-
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.
-

Chanteuse du zéphyr

{2}{U}{U}

Créature : sirène et pirate

3/4

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, vigilance

Quand la Chanteuse du zéphyr arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « vol » sur chaque créature qui l'a convoquée.

- Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour convoquer la Chanteuse du zéphyr que nécessaire pour payer le sort. Dans la plupart des cas, cela signifie quatre créatures. Cependant, s'il y a des coûts supplémentaires pour lancer la Chanteuse du zéphyr, vous pouvez utiliser la convocation pour payer ces coûts supplémentaires aussi.
-

Charge inspirée

{2}{W}{W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures affectées par la Charge inspirée est déterminée au moment où le sort se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+1.
-

Chevalière errante d'Éos

{4}{W}

Créature : humain et chevalier

4/4

Convocation

Quand la Chevalière errante d'Éos arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles, X étant le nombre de créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos. Mettez les cartes révélées dans votre main, puis mélangez.

- Peu importe si les créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos sont encore sur le champ de bataille ou non au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille se résout. Vous en obtiendrez le crédit en déterminant la valeur de X.
- Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour convoquer la Chevalière errante d'Éos qu'il n'en faut pour payer le sort. Dans la plupart des cas, cela signifie cinq créatures. Cependant, s'il y a des coûts supplémentaires pour lancer la Chevalière errante d'Éos, vous pouvez utiliser la convocation pour payer aussi ces coûts supplémentaires.

Chevalière protocolaire

{3}{U}

Créature : humain et chevalier

3/4

Quand la Chevalière protocolaire arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Mettez un marqueur « étourdissement » sur cette créature si vous contrôlez un autre chevalier. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- La capacité de la Chevalière protocolaire peut cibler une créature qui est déjà engagée.
- Le fait que vous contrôliez ou non un autre chevalier n'est vérifié qu'au moment où la capacité de la Chevalière protocolaire se résout. Peu importe si vous contrôlez toujours la Chevalière protocolaire à ce moment-là, ou si c'est toujours un chevalier.

Chevalière stroboscopique de Xerex

{2}{U}

Créature : humain et chevalier

2/2

Vol, vigilance

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche et bleue

Chevalier avec la vigilance. N'activez que si vous avez lancé au moins deux sorts ce tour-ci.

- La Chevalière stroboscopique de Xerex compte tous les sorts que vous avez lancés ce tour-ci. Peu importe que ces sorts se soient résolus ou non, qu'ils aient été contrecarrés ou qu'ils soient encore sur la pile.
-

Cité en feu

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

Enchantement

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

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le triple de ces blessures à la place.

- Tant que vous contrôlez la Cité en feu, si une créature avec le piétinement que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à une créature bloqueuse, vous devez attribuer ses blessures non modifiées. Par exemple, une créature 3/3 avec le piétinement bloquée par une créature 2/2 peut faire attribuer 1 blessure au joueur défenseur. Elle inflige ensuite 6 blessures à la créature bloqueuse (2 triplées) et 3 blessures au joueur défenseur (1 triplée).
- Si un effet tel que celui de la Pyrohélice de Chandra vous demande de répartir les blessures entre plusieurs cibles, vous devez diviser les blessures non modifiées avant de les tripler.
- Si vous contrôlez deux Cités en feu, les blessures infligées par les sources que vous contrôlez sont multipliées par 9. Si vous en contrôlez trois, elles sont multipliées par 27, et ainsi de suite.

Compléter le circuit

{5} {U}

Éphémère

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

Vous pouvez lancer des sorts de rituel ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort deux fois.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- L'effet « comme s'ils avaient le flash » s'applique uniquement au lancement des sorts de rituel. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles différentes pour chacune des copies.
- Une copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.

- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Connaisseur en mutagénique

{1}{G}{U}

Créature : vedalken et mutant

0/5

Vol, vigilance

Le Connaisseur en mutagénique gagne +1/+0 pour chaque permanent transformé que vous contrôlez.

- Un « permanent transformé » est un permanent recto-verso avec son verso visible. Notamment, les permanents modaux recto-verso et les permanents assimilés ne sont jamais des permanents transformés, quelle que soit la face qui est visible.

Conversion dérangeante

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Quand la Conversion dérangeante arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule deux cartes.

La créature enchantée gagne -X/-0, X étant le nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

- La valeur de X change en même temps que le nombre de cartes dans le cimetière approprié.

Conviction corrompue

{B}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.
- Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce sort avant qu'il ait été lancé et que tous ses coûts aient été payés. Personne ne peut tenter d'intervenir sur la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort.

Corruption de Towashi

{4} {U}

Enchantement

Quand la Corruption de Towashi arrive sur le champ de bataille, incubez 4. (*Créez un jeton Incubateur avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.*)

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez se transforme ou qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle transformé, vous pouvez piocher une carte. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- Seul un permanent recto-verso qui se transforme peut arriver sur le champ de bataille « transformé », et seulement s'il arrive avec son verso visible. Notamment, les permanents assimilés ne peuvent pas arriver transformés, et les permanents modaux recto-verso ne peuvent pas arriver transformés, même s'ils entrent avec leur verso visible.
- De même, seuls les permanents recto-verso qui se transforment (y compris les cartes recto-verso qui se transforment et les jetons Incubateur) peuvent se transformer. Un permanent face visible qui est retourné face cachée ne compte pas comme une transformation, et un permanent face cachée qui est retourné face visible non plus.
- La dernière capacité de la Corruption de Towashi se déclenche si un permanent que vous contrôlez se transforme dans un sens ou dans l'autre, que ce soit de face visible à face cachée ou inversement.
- Une fois que vous avez choisi de piocher une carte à cause de la dernière capacité (probablement le plus tôt possible, mais il peut y avoir des situations dans lesquelles vous ne voulez pas piocher immédiatement), cette capacité cesse de se déclencher pour la durée de ce tour.

De mal en pis

{2} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- De mal en pis inflige 2 blessures à chaque créature, planeswalker et bataille.
 - Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.
-
- Si vous choisissez le deuxième mode, vous choisissez combien de cartes mettre au-dessous de votre bibliothèque au moment où De mal en pis se résout. Vous pouvez choisir de ne mettre aucune carte au-dessous de votre bibliothèque et de piocher juste une carte.
-

Déchirer le Multivers

{5} {B} {B}

Rituel

Chaque joueur meule dix cartes. Pour chaque joueur, choisissez une carte de créature ou de planeswalker dans le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis chaque créature que vous contrôlez devient un phyrexian en plus de ses autres types.

- Les cartes que vous choisissez peuvent être celles qui venaient d'être meulées ou des cartes qui étaient déjà dans le cimetière.
- Les créatures que vous contrôlez seront des phyrexians jusqu'à ce qu'elles quittent le champ de bataille. Si l'une d'entre elles cesse d'être une créature, elle cesse aussi d'être un phyrexian jusqu'à ce qu'elle redevienne une créature, le cas échéant.

Déferlement du salut

{W}

Éphémère

Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures que des sources noires et/ou rouges devraient infliger à des créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

- La série de permanents qui acquiert la défense talismanique est déterminée au moment où le Déferlement du salut se résout. Les permanents que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquèrent pas la défense talismanique. Cependant, l'effet de prévention des blessures s'applique à toutes les créatures que vous contrôlez pendant le tour, même si vous ne les contrôliez pas (ou si elles n'étaient pas des créatures) au moment où le Déferlement du salut s'est résolu.

Délinquant et Giada

{1} {W} {U}

Créature légendaire : humain et ange

2/3

Flash

Vol

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

Vous pouvez lancer les sorts avec le flash ou le vol depuis le dessus de votre bibliothèque.

- Délinquant et Giada vous permettent 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.

Déluge luisant

{1} {B} {B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Les créatures qui sont vertes et/ou blanches gagnent un -2/-2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour.

- Tous les effets du Déluge luisant sont déterminés au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour ne gagnent pas -1/-1 ni -3/-3, et les permanents non-créature qui deviennent des créatures non plus. Une créature qui gagne -1/-1 ne gagne pas un -2/-2 supplémentaire si elle devient plus tard verte et/ou blanche. Une créature verte et/ou blanche qui gagne -3/-3 ne perd pas le -2/-2 si elle cesse plus tard d'être verte ou blanche.

Déplacement par parchemin

{2} {W}

Ephémère

Exilez jusqu'à une cible que vous contrôlez, artefact, créature ou enchantement, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

Piochez une carte.

- Vous n'êtes pas forcé de choisir une cible pour le Déplacement par parchemin. Cependant, si vous le faites, et que ce permanent est une cible illégale au moment où le Déplacement par parchemin essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

Dépuration temporelle

{3} {U}

Rituel

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.*)

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met dans sa bibliothèque en deuxième position à partir du dessus ou au-dessous.

- Le propriétaire du permanent choisit où la carte est mise. Tous les joueurs savent ce qu'il choisit.
 - Dans certains cas inhabituels, mais qui deviennent moins inhabituels avec le temps, un permanent est constitué de plusieurs cartes, comme par exemple un permanent assimilé ou une créature mutante. Dans ces cas-là, le propriétaire du permanent met toutes ces cartes en deuxième position à partir du dessus (juste en dessous de la carte du dessus) ou au-dessous dans n'importe quel ordre. Les autres joueurs savent ce qu'il choisit, mais ne connaissent pas l'ordre relatif des cartes.
-

Dérision mortelle

{2} {B} {B}

Éphémère

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. 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 la Dérision mortelle 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.

Descente en tandem

{1} {G} {G}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez gagnent chacune +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre cible, créature, planeswalker ou bataille.

- Si l'une des deux créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Descente en tandem se résout, l'autre gagne quand même +1/+0 puis inflige un nombre de blessures égal à sa force.
- Si la dernière cible est une cible illégale au moment où la Descente en tandem se résout, ou si les deux premières cibles sont des cibles illégales, rien n'inflige ni ne subit des blessures.

Détermination de Wrenn

{1} {R}

Rituel

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- Les cartes que vous jouez depuis l'exil suivent les restrictions de temps habituelles et vous devez payer les coûts pour les sorts que vous lancez.
- Toute carte que vous ne jouez pas reste en exil.

Diable cornu pisteur des sables

{1} {G} {G}

Créature : lézard

4/2

Flash

Quand le Diable cornu pisteur des sables arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a lancé un sort bleu et/ou noir ce tour-ci, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Peu importe si le sort bleu et/ou noir qu'un adversaire a lancé ce tour-là s'est résolu, ne s'est pas résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.
-

Dispersion d'Éphara

{2} {U}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante.

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Surveillez 2. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.*)

- La capacité de réduction de coût de la Dispersion d'Éphara n'affecte ni son coût de mana ni sa valeur de mana. Elle affecte seulement le coût total que vous payez. Plus spécifiquement, sa valeur de mana est toujours 3.
-

Djeru et Hazoret

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

Créature légendaire : humain et dieu

5/4

Tant que vous avez une carte ou moins en main, Djeru et Hazoret ont la vigilance et la célérité.

À chaque fois que Djeru et Hazoret attaquent, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler une carte de créature légendaire parmi elles. Mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

- Une fois que Djeru et Hazoret ont attaqué légalement pendant le tour où ils sont arrivés sous votre contrôle, faire qu'ils perdent la célérité en ajoutant des cartes dans votre main ne fait pas qu'ils arrêtent d'attaquer. De même, faire qu'ils perdent la vigilance après qu'ils ont attaqué ne les fait pas devenir engagés.
 - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Drana et Linvala

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

Créature légendaire : vampire et ange

3/4

Vol, vigilance

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

Drana et Linvala ont toutes les capacités activées de toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour activer ces capacités.

- Drana et Linvala acquièrent uniquement les capacités activées. Elles n'acquièrent ni les capacités déclenchées, ni les capacités statiques. 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.
- Si une capacité activée fait référence à la créature qui l'a avec son nom, traitez la version de Drana et Linvala de cette capacité comme si elle faisait référence par leur nom à Drana et Linvala à la place. Par exemple, si un adversaire contrôle le Javelinier onakke, Drana et Linvala ont la capacité « {T}: Drana et Linvala infligent 2 blessures à une cible, joueur ou bataille. »
- Une fois qu'une capacité a été activée, peu importe si Drana et Linvala perdent cette capacité parce que la créature adverse avec cette capacité quitte le champ de bataille (ou, de façon plus optimiste, que vous en acquérez le contrôle).
- Si plusieurs joueurs contrôlent une Drana et Linvala, déterminer les capacités exactes que chacune a peut devenir complexe, en fonction de l'ordre dans lequel elles sont arrivées sur le champ de bataille. Cependant, comme aucune de ces capacités ne peut être activée, nous n'allons pas vous faire perdre votre temps à entrer dans les détails.

Écourter

{2}{W}

Éphémère

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

Détruisez un planeswalker ciblé qui a été activé ce tour-ci ou une créature engagée ciblée.

- Un planeswalker a été « activé » pendant un tour si l'une de ses capacités a été activée ce tour-là. Cela inclut ses capacités de loyauté et toute autre capacité activée qu'il peut avoir. Cette capacité peut être encore sur la pile, ou elle peut s'être résolue, avoir échoué à se résoudre, avoir été contrecarrée, ou avoir été retirée de la pile d'une autre manière.
 - Une fois qu'une capacité d'un planeswalker est activée, peu importe si le planeswalker perd cette capacité. Ce planeswalker a quand même été « activé » ce tour-là.
 - Les emblèmes sont distincts des planeswalkers qui vous les donnent. Activer une capacité d'un emblème ne fait pas qu'un planeswalker devienne « activé ».
-

Elesh Norn

{2}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

3/5

Vigilance

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, le contrôleur de cette source perd 2 points de vie à moins qu'il ne paie {1}.

{2}{W}, sacrifiez trois autres créatures : Exilez Elesh Norn, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Les Gravures d'argent

Enchantement : saga

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

I — Incubez 2 cinq fois, puis transformez tous les jetons Incubateur que vous contrôlez.

II — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

III — Détruisez tous les autres permanents excepté les artefacts, les terrains et les phyrexians. Exilez Les Gravures d'argent, puis renvoyez-les sur le champ de bataille (*recto visible*).

- La capacité déclenchée d'Elesh Norn se déclenche séparément pour chaque permanent qui a subi des blessures d'une source qu'un adversaire contrôle, plus une fois si vous subissez des blessures de cette source. Par exemple, si un adversaire lance un sort qui inflige des blessures à vous et à deux créatures que vous contrôlez, la capacité d'Elesh Norn se déclenche trois fois. Chacune de ces capacités fait que cet adversaire perd 2 points de vie à moins qu'il ne paie {1}.
- Similairement, la capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque source qu'un adversaire contrôle qui vous inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez. Par exemple, si trois créatures contrôlées par un adversaire bloquent et infligent des blessures à vous et à une créature attaquante que vous contrôlez, la capacité d'Elesh Norn se déclenche trois fois.

Elspeth l'archange

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

4

+1: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

-2: Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Elle devient un ange en plus de ses autres types et acquiert le vol.

-6: Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

- La deuxième capacité n'a pas de durée. Elle continue jusqu'à ce que la créature quitte le champ de bataille.

- Si la cible de la deuxième capacité cesse d'être une créature après que la capacité s'est résolue, elle cesse aussi d'être un ange jusqu'à ce qu'elle devienne à nouveau une créature, le cas échéant.
- Pour la dernière capacité, si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0.

Épée de Jadis et d'Avenir
{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le bleu et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, surveillez 2. Puis vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

Équipement {2}

- Vous choisissez de lancer la carte d'éphémère ou de rituel ou non au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous le faites, 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 restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- La carte que vous lancez peut être une carte que vous venez de mettre dans le cimetière en surveillant ou une qui était déjà dans le cimetière.
- 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.

Ermite de Gnottvold

{3}{G}

Créature : troll

4/4

{5}{U/P} : Transformez l'Ermite de Gnottvold.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

({U/P} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

////

Carcasse de la milice de chrome

Créature : phyrexian et troll

5/5

À chaque fois que la Carcasse de la milice de chrome attaque, jusqu'à une autre créature ciblée a une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Carcasse de la milice de chrome remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et/ou l'endurance des créatures affectées à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces

caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l'effet.

- Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la créature affectée sans l'établir à une valeur spécifique s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est également vrai pour les marqueurs qui modifient la force ou l'endurance de la créature.

Érudit færie

{1}{U}

Créature : peuple fée et gredin

2/1

Flash

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez une carte.

{3}{U} : Chaque joueur pioche une carte.

- L'Érudit færie ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous le contrôlez quand un adversaire pioche sa deuxième carte pendant un tour, cette capacité se déclenche.

Etali, conquérant primordial

{5}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

7/7

Piétinement

Quand Etali, conquérant primordial arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile des cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain.

Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi les cartes non-terrain exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

{9}{G/P} : Transformez Etali. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Etali, mal primordial

Créature légendaire : phyrexian et ancêtre et dinosaure

11/11

Piétinement, indestructible

À chaque fois qu'Etali, mal primordial inflige des blessures de combat à un joueur, il gagne autant de marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

- Si vous lancez une des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur un type de 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 une carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez plus d'une carte exilée, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les lancez. Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudre pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.
- Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil. Elles ne peuvent pas être lancées pendant les tours suivants.
- Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, tout sort ou permanent que vous contrôlez grâce à la capacité d'Étali est exilé.
- Perdre la partie parce qu'un joueur (si possible un adversaire) a au moins dix marqueurs « poison » est une règle du jeu. Étali, mal primordial n'a pas besoin d'être encore sur le champ de bataille quand quelqu'un (si possible un adversaire) gagne son dixième marqueur « poison ».

Éveil phyrexian

{2} {W}

Enchantement

Quand l'Éveil phyrexian arrive sur le champ de bataille, incubez 4. *(Créez un jeton Incubateur avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

Les phyrexians que vous contrôlez ont la vigilance.

- Une fois qu'un phyrexian que vous contrôlez a légalement attaqué, faire qu'il perde la vigilance en retirant l'Éveil phyrexian du champ de bataille ne fait pas que ce phyrexian devienne engagé.

Éventail de combat à lames

{1} {B}

Artefact : équipement

Flash

Quand l'Éventail de combat à lames arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

La créature équipée gagne +1/+0.

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

- La créature qui acquiert l'indestructible à cause de la capacité déclenchée de l'Éventail de combat à lames garde l'indestructible pour la durée du tour, même si l'Éventail de combat à lames devient plus tard détaché.

Faim cosmique

{1}{G}

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre cible, créature, planeswalker ou bataille.

- Si l'une des cibles est illégale au moment où la Faim cosmique essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessure.
-

Fin du soleil

{3}{W}{W}

Rituel

Exilez toutes les créatures. Incubez X, X étant le nombre de créatures exilées de cette manière. *(Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

- Si la Fin du soleil se résout mais n'exile aucune créature, vous incubez 0 en créant un jeton Incubateur mais sans mettre de marqueur +1/+1 sur lui. Il aura toujours la capacité de se transformer, mais vous devrez d'abord trouver un moyen de le faire survivre.
-

Forgeforme zhalfirin

{1}{U}

Éphémère

Une créature ciblée a une force et une endurance de base de 4/3 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

- Le Forgeforme zhalfirin remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après la résolution de la capacité remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme ceux de la Croissance titanesque, 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 sa force et son endurance.
 - Le Forgeforme zhalfirin n'affecte pas les types de carte de la créature, ses types de créature ni ses capacités.
-

Frappe d'Elspeth

{W}

Éphémère

La Frappe d'Elspeth inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Garde des profondeurs de Karsus

{2} {R}

Créature : viashino et guerrier

4/3

Défenseur

Tant que la force du Garde des profondeurs de Karsus est supérieure ou égale à 5, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

- Une fois que le Garde des profondeurs de Karsus a attaqué légalement, empêcher l'application de sa dernière capacité en réduisant sa force à 4 ou moins ne fait pas qu'il cesse d'attaquer.
-

Gardebride perpétuelle

{W}

Créature : humain et éclaireur

0/1

Main-forte 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

Quand cette créature meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Gardienne bénie par le Soleil

{1}{W}

Créature : humain et clerc

2/2

{5}{R/P} : Transformez la Gardienne bénie par le Soleil.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(*{R/P} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.*)

////

Conquérante bénie par le fourneau

Créature : phyrexian et clerc

3/3

À chaque fois que la Conquérante bénie par le fourneau attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui en est une copie. Mettez un marqueur +1/+1 sur ce jeton pour chaque marqueur +1/+1 sur la Conquérante bénie par le fourneau. Sacrifiez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

- Le jeton ne copie pas le fait que la Conquérante bénie par le fourneau soit engagée ou dégagée (même si l'effet lui-même peut faire qu'elle arrive 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.
- Le jeton arrive sur le champ de bataille puis des marqueurs sont mis sur lui. Dans la plupart des cas, la partie verra arriver sur le champ de bataille une créature 3/3 en ce qui concerne les capacités qui peuvent se déclencher.
- Même si le jeton arrive sur le champ de bataille attaquant, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, comme sa propre capacité par exemple).

Gardienne des cuves elfe

{1}{B}{G}

Créature : phyrexian et elfe

3/3

Quand la Gardienne des cuves elfe arrive sur le champ de bataille, incubez 2. (*Créez un jeton Incubateur avec deux marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.*)

{5} : Transformez un jeton Incubateur ciblé que vous contrôlez. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui.

- Le jeton Incubateur ciblé se transforme avant que ses marqueurs +1/+1 ne soient doublés, donc tout ce qui s'intéresse au fait que des marqueurs +1/+1 sont mis sur une créature remarque qu'ils sont mis sur la créature-artefact Phyrexian.
-

Ghalta et Mavren

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

Créature légendaire : dinosaure et vampire

12/12

Piétinement

À chaque fois que vous attaquez, choisissez l'un —

- Créez, engagé et attaquant, un jeton de créature X/X verte Dinosaur avec le piétinement, X étant la force la plus élevée parmi les autres créatures attaquant.
- Créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant le nombre d'autres créatures attaquant.

- Pour les deux modes, la valeur de X est déterminée au moment où la capacité se résout.
- Si vous choisissez le premier mode et qu'il n'y a aucune autre créature attaquant, vous créez un jeton 0/0 Dinosaur. À moins qu'autre chose ne fasse immédiatement augmenter son endurance, le jeton mourra. Vous n'avez pas le temps de répondre avec un sort ou une capacité pour essayer de le sauver. Une situation semblable se produit si la force la plus élevée parmi les autres créatures attaquant est 0 ou moins.
- Même si le jeton Dinosaur arrive sur le champ de bataille attaquant, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquant (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille le jeton Dinosaur attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, planeswalker ou bataille que celui que Ghalta et Mavren attaquent.
- Si vous choisissez le deuxième mode et qu'il n'y a aucune autre créature attaquant, vous ne créez pas de jeton Vampire.

Gremlin du fourneau

{1}{R}

Créature : phyrexian et gremlin

1/2

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

Quand le Gremlin du fourneau meurt, incubez X, X étant sa force. *(Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

- Utilisez la force du Gremlin du fourneau au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
-

Guérillera volante

{2} {B}

Créature : peuple fée et gremlin

2/2

Vol

Quand la Guérillera volante meurt, chaque joueur meule deux cartes. Puis vous pouvez exiler la Guérillera volante. Quand vous faites ainsi, mettez une carte de créature ou de bataille ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. *(Pour meuler deux cartes, un joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- La capacité déclenchée de la Guérillera volante se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous exilez la Guérillera volante, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la carte de bataille ou de créature ciblée par cette deuxième capacité à ce moment-là. Vous pouvez choisir une carte que vous venez de meuler ou une carte qui était déjà dans votre cimetière comme cible.

Guerrier du domeskar

{2} {G} {G}

Créature : humain et guerrier

4/3

Main-forte 1

Piétinement

□ À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Dans quelques situations inhabituelles (par exemple en cas de redirection des blessures), le Guerrier du domeskar peut infliger des blessures de combat à plusieurs joueurs et/ou batailles en même temps. Dans ce cas, sa capacité se déclenche pour chacun de ces joueurs et/ou chacune de ces batailles. Chaque capacité se résout séparément, ce qui vous permet de regarder un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à ce joueur ou cette bataille spécifique.

Guidevoie de Plongeracine

{1} {G}

Créature : ondin et éclaireur

2/3

À chaque fois que la Guidevoie de Plongeracine inflige des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, surveillez 1, puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre cimetière. *(Pour surveiller 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)*

- La carte de terrain que vous renvoyez depuis votre cimetière, le cas échéant, n'est pas une cible de la capacité. Vous choisissez cette carte au moment où la capacité se résout, après que vous surveillez 1. Ce peut être une carte de terrain que vous venez de mettre dans votre cimetière ou une carte qui y était déjà.

Héliode, l'Aube radieuse

{2} {W} {W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/4

Quand Héliode, l'Aube radieuse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'enchantement ciblée qui n'est pas un dieu depuis votre cimetière dans votre main.

{3} {U/P} : Transformez Héliode, l'Aube radieuse.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

({U/P} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

////

Héliode, l'Éclipse déformée

Créature-enchantement légendaire : phyrexian et dieu

4/6

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

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque carte que vos adversaires ont piochée ce tour-ci.

- L'effet « comme s'ils avaient le flash » s'applique uniquement au lancement des sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
 - La dernière capacité d'Héliode, l'Éclipse déformée ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
 - Cette capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
 - S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
 - La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
 - Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana d'un sort est {X} {R} et que vos adversaires ont pioché deux cartes ce tour-ci, vous pourriez choisir 5 comme valeur pour X et payer {3} {R} pour lancer le sort.
-

Hidetsugu et Kairi

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

Créature légendaire : ogre et démon et dragon

5/4

Vol

Quand Hidetsugu et Kairi arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Quand Hidetsugu et Kairi meurent, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

- Les deux cartes que vous avez mises au-dessus de votre bibliothèque peuvent faire partie des trois que vous venez de piocher ou être des cartes qui étaient déjà dans votre main.
- La dernière capacité déclenchée cible l'adversaire. Si ce joueur est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'exilez pas de carte.
- Vous choisissez ou non de lancer la carte d'éphémère ou de rituel au moment où la dernière capacité déclenchée se résout. Si vous le faites, 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 restrictions 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.

Historien de guerre

{2} {G}

Créature : humain et moine

3/3

Portée

L'Historien de guerre a l'indestructible tant qu'il a attaqué une bataille ce tour-ci.

- La dernière capacité de l'Historien de guerre commence à s'appliquer dès qu'il est déclaré comme attaquant qui attaque une bataille, et elle s'applique pendant tout le tour. Peu importe ce qui arrive à la bataille après cela.
-

Hoplite au bouclier miroir
{R} {W}
Créature : humain et soldat
2/2

Vigilance
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'une capacité de main-forte, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- La source de la copie est la même que la source de la capacité de main-forte originale. Si la créature qui se retrouve être la cible de la copie est cette créature d'origine avec la main-forte, elle gagne un marqueur +1/+1 mais n'acquiert aucune capacité. Si c'est une créature autre que cette créature d'origine, elle gagne un marqueur +1/+1 et acquiert des capacités.
- Si une créature autre que la créature avec la main-forte se retrouve être la cible à la fois de la capacité de main-forte et de la copie, elle se retrouve avec deux marqueurs +1/+1 et elle acquiert les capacités non main-forte deux fois. Dans certains cas, les capacités en double seront redondantes (par exemple, deux occurrences du vol). Cependant, si la créature acquiert deux capacités déclenchées par exemple, ces capacités se déclenchent indépendamment.

Impérisaure ancien
{5} {G} {G}
Créature : dinosaure
6/6
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.*)
Piétinement, parade {2}
L'Impérisaure ancien arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs +1/+1 pour chaque créature qui l'a convoqué.

- Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour convoquer l'Impérisaure ancien qu'il n'en faut pour payer le sort. Dans la plupart des cas, cela signifie sept créatures. Cependant, s'il y a des coûts supplémentaires pour lancer l'Impérisaure ancien, vous pouvez utiliser la convocation pour payer ces coûts supplémentaires aussi.

Informateur nezumi
{1} {B}
Créature : rat et gredin
1/1
Quand l'Informateur nezumi arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

- Pour résoudre la capacité de l'Informateur nezumi en partie multijoueurs, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une carte de sa main et la met de côté sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Finalement, toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps.

Inquisiteur de Norn

{1}{W}

Créature : phyrexian et chevalier

1/1

Quand l'Inquisiteur de Norn arrive sur le champ de bataille, incubez 2. (Créez un jeton Incubateur avec deux marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez se transforme en phyrexian, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

- Seuls les permanents recto-verso qui se transforment (y compris les cartes recto-verso qui se transforment et les jetons Incubateur) peuvent se transformer. Un permanent face visible qui est retourné face cachée ne compte pas comme une transformation, et un permanent face cachée qui est retourné face visible non plus.
- La dernière capacité de l'Inquisiteur de Norn se déclenche si un permanent que vous contrôlez se transforme dans un sens ou dans l'autre, que ce soit de face visible à face cachée ou inversement, tant que c'est un phyrexian après l'avoir fait.

Instant de vérité

{1}{U}

Éphémère

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez une de ces cartes dans votre main, une dans votre cimetière et une au-dessous de votre bibliothèque.

- S'il y a moins de trois cartes dans votre bibliothèque, regardez-les toutes et suivez les instructions dans l'ordre. Par exemple, si vous n'avez que deux cartes dans votre bibliothèque, vous devez les regarder toutes les deux, en mettre une dans votre main, puis mettre l'autre dans le cimetière.

Instructeur en herbologie

{1}{G}

Créature : sylvin et druide

1/3

Quand l'Instructeur en herbologie arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

{6}{B/P} : Transformez l'Instructeur en herbologie.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

////

Invocateur de maladie

Créature : phyrexian et sylvin

3/3

Quand cette créature se transforme en Invocateur de maladie, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de l'Invocateur de maladie.

- Utilisez la force de l'Invocateur de maladie au moment où sa capacité se résout pour déterminer la valeur de X. Si l'Invocateur de maladie n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force quand il a quitté le champ de bataille.

Intercesseur de la milice d'albâtre

{5}{W}

Créature : phyrexian et samouraï

3/4

Quand l'Intercesseur de la milice d'albâtre arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Intercesseur de la milice d'albâtre quitte le champ de bataille.

Recyclage de Plaine {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

- Si l'Intercesseur de la milice d'albâtre quitte le champ de bataille avant que sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille ne se résolve, la créature ciblée ne sera pas exilée du tout.

Invasion d'Alara

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

Bataille : siège

Quand l'Invasion d'Alara arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez deux cartes non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Vous pouvez lancer l'une de ces deux cartes sans payer son coût de mana. Mettez l'une d'elles dans votre main. Puis mettez les autres cartes exilées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

7

////

Éveiller le Maelstrom

Rituel

Éveiller le Maelstrom est de toutes les couleurs.

Un joueur ciblé pioche deux cartes. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main. Créez un jeton qui est une copie d'un permanent que vous contrôlez. Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures que vous contrôlez.

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

- Pour la capacité déclenchée de l'Invasion d'Alara, si vous exilez deux cartes non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4, mais que vous n'en lancez pas une des deux, celle que vous ne mettez pas dans votre main reste exilée. Elle n'est pas mise au-dessous de votre bibliothèque.
- Si vous n'exilez qu'une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4, vous avez la possibilité de la lancer. Si vous ne le faites pas, vous la mettez dans votre main.

- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Éveiller le Maelstrom a deux cibles : le joueur qui piochera les cartes et le permanent qu'un adversaire contrôle qui sera détruit. Vous devez choisir des cibles légales pour les deux pour lancer Éveiller le Maelstrom. Tous les autres choix sont faits lors de la résolution. Plus spécifiquement, cela signifie que vous pouvez créer un jeton qui est une copie de l'artefact que vous venez de mettre sur le champ de bataille (que vous venez peut-être de piocher) puis mettre des marqueurs +1/+1 sur lui si c'est aussi une créature.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le permanent copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent copié est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton.
- Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que ce permanent copiait.
- 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 copié fonctionnent aussi.

Invasion d'Amonkhet

{1}{U}{B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Amonkhet arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule trois cartes, puis chaque adversaire se défasse d'une carte et vous piochez une carte. *(Pour meuler trois cartes, un joueur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

4

////

Converti de lazotèpe

Créature : zombie

4/4

Vous pouvez faire que le Converti de lazotèpe arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature dans un cimetière, excepté que c'est un zombie 4/4 noir en plus de ses autres couleurs et types.

- Pour résoudre la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Invasion d'Amonkhet, chaque joueur commence par meuler trois cartes. Puis l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une carte de sa main et la met de côté sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Finalement, toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps. Enfin, vous piochez une carte.
- Le Converti de lazotépe a reçu une mise à jour de son texte de règles officiel pour clarifier qu'il conserve ses autres couleurs et types dans le cadre de son effet de copie.
- Le Converti de lazotépe copie exactement ce qui était imprimé sur la carte de créature d'origine, excepté les exceptions notées.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la carte de créature copiée se déclenchent quand le Converti de lazotépe 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 de créature choisie fonctionnent aussi.

Invasion d'Arcavios

{3}{U}{U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Arcavios arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque, votre cimetière et/ou à l'extérieur de la partie une carte d'éphémère ou de rituel que vous possédez, révélez-la, et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

7

////

Invocation des Fondateurs

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez copier ce sort.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Dans une partie amicale, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre collection personnelle. Dans un tournoi, une carte que vous choisissez depuis le dehors de la partie vient de votre réserve. Vous pouvez regarder votre réserve à tout moment.
- Vous n'avez pas à déclarer en amont où vous allez chercher. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque, faire une pause, soupirer, regarder dans votre cimetière, froncer ostentatoirement les sourcils devant votre adversaire, puis prendre une carte de rituel permettant de gagner la partie dans votre réserve. Mais pas la peine d'en faire des tonnes non plus.
- La copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous

ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).

- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Invasion d'Azgol

{B} {R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Azgol arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker et perd 1 point de vie.

4

////

Faucheur cendreux

Créature : zombie et élémental

2/1

Menace

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur le Faucheur cendreux si un permanent a été mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

- La capacité du Faucheur cendreux se déclenche au début de chacune de vos étapes de fin, même si rien n'a été mis dans un cimetière ce tour-là. La capacité vérifie au moment où elle se résout si vous mettez ou non un marqueur +1/+1 sur le Faucheur cendreux. Cela signifie que la capacité compte tout permanent qui a été mis dans un cimetière en réponse à la capacité.
 - La capacité compte tout permanent qui a été mis dans un cimetière, y compris les permanents-jetons.
 - Si un permanent non-jeton est mis dans un cimetière, peu importe ce qui arrive à la carte de permanent ensuite. La capacité du Faucheur cendreux compte la carte même si celle-ci a quitté le cimetière au moment où la capacité se résout.
-

Invasion d'Eldraine

{3} {B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Eldraine arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

4

////

Færies piquantes

Créature : peuple fée

2/2

Vol

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, les Færies piquantes lui infligent 2 blessures.

- La capacité des Færies piquantes vérifie au moment où l'entretien de chaque adversaire commence si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main. S'il y en a trois ou plus, la capacité ne se déclenche pas du tout. Si la capacité se déclenche, elle vérifie à nouveau la main de l'adversaire au moment où elle essaie de se résoudre. Si l'adversaire a au moins trois cartes dans sa main à ce moment-là, la capacité ne se résout pas, et les Færies piquantes ne lui infligent pas de blessures.

Invasion de Fiora

{4} {B} {B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Fiora arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ou les deux —

- Détruisez toutes les créatures légendaires.
- Détruisez toutes les créatures non-légendaires.

4

////

Marchesa, monarque absolue

Créature légendaire : humain et noble

3/6

Menace, contact mortel

À chaque fois que Marchesa, monarque absolue attaque, retirez tous les marqueurs de jusqu'à un permanent ciblé.

Au début de votre entretien, si vous n'avez pas subi de blessures de combat depuis votre dernier tour, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- Si vous choisissez les deux modes pour la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Invasion de Fiora, les modes se déroulent dans l'ordre. D'abord, toutes les créatures légendaires sont détruites ; puis toutes les créatures non-légendaires le sont.
-

Invasion de Gobakhan

{1}{W}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3

////

Déploiement de bouclier de lumière

Enchantement

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur

+1/+1 sur chaque créature qui a attaqué ce tour-ci.

Sacrifiez le Déploiement de bouclier de lumière : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- Jouer la carte exilée suit toutes les restrictions de temps normales.
 - Si la carte exilée est une carte modale recto-verso et que son verso est un terrain, son propriétaire peut la jouer comme un terrain. (Remarquez que si le recto est également un terrain, vous ne pouvez pas l'avoir exilée en premier lieu.)
 - La série de créatures affectées par la dernière capacité du Déploiement de bouclier de lumière est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour n'acquièrent pas la défense talismanique et l'indestructible.
-

Invasion d'Ikoria

{X}{G}{G}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ikoria arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature non-Humain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

6

////

Zilortha, zénith d'Ikoria

Créature légendaire : dinosaure

8/8

Portée

Pour chaque créature non-Humain que vous contrôlez, vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

- Vous décidez ou non d'attribuer les blessures de combat d'une créature non-Humain comme si elle n'était pas bloquée juste avant qu'elle n'attribue ces blessures. Vous pouvez faire un choix différent pour chaque créature non-Humain que vous contrôlez. Autrement dit, vous pouvez faire qu'aucune, que certaines ou que toutes ces créatures attribuent des blessures de combat comme si elles n'étaient pas bloquées.
 - Attribuer les blessures de combat d'une créature comme si elle n'était pas bloquée veut dire tout ou rien. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour attribuer certaines des blessures de la créature à une créature bloquée et le reste au joueur, au planeswalker ou à la bataille qu'elle attaque.
 - Même si une créature attribue des blessures comme si elle'était pas bloquée, elle subit quand même des blessures des créatures qui la bloquent.
-

Invasion de Kaladesh

{U} {R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Kaladesh arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

4

////

Ailedéther, navire amiral de l'Écaille dorée

Artefact légendaire : véhicule

*/4

Vol

La force d'Ailedéther, navire amiral de l'Écaille dorée est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Pilotage 1 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

- Tant qu'Ailedéther est un artefact, sa capacité le compte lui-même.

Invasion de Kaldheim

{3} {R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Kaldheim arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière.

4

////

Bûcher de l'Arbre-monde

Enchantement

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Le Bûcher de l'Arbre-monde inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de terrain, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- L'Invasion de Kaldheim et le Bûcher de l'Arbre-monde ont tous les deux une capacité qui vous permet de jouer des cartes depuis l'exil. Vous pouvez jouer ces cartes pendant la durée spécifiée même si le permanent avec la capacité quitte le champ de bataille ou que vous en perdez le contrôle.
- Jouer les cartes exilées suit les règles normales pour jouer ces cartes. Vous devez payer leurs coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si une des cartes est une carte de créature, vous

ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Toute carte que vous ne jouez pas reste exilée.
- La dernière capacité du Bûcher de l'Arbre-monde se déclenche à chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de terrain pour une raison quelconque, pas seulement parce que vous avez activé son autre capacité.
- Si cette capacité se déclenche pendant l'étape de nettoyage parce que vous vous êtes défaussé d'une carte de terrain pour réduire la taille de votre main à votre taille de main maximum, vous aurez la priorité après la résolution de la capacité, donc vous aurez une chance de lancer une carte d'éphémère ou une carte avec le flash que vous avez exilée. Que vous lanciez la carte exilée ou non, il y aura ensuite une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine.

Invasion de Kamigawa

{3} {U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Kamigawa arrive sur le champ de bataille, 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.)*

4

////

Saboteurs des toits

Créature : lunaréen et ninja

2/3

Vol

À chaque fois que les Saboteurs des toits infligent des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, piochez une carte.

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Invasion de Kamigawa peut cibler un artefact ou une créature qui est déjà engagée.
-

Invasion de Kylem

{2}{R}{W}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Kylem arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Chacune d'elles gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

5

////

Binômes de la Lice de la Bravoure

Rituel

Créez deux jetons de créature 3/2 rouge et blanche

Guerrier avec « À chaque fois que cette créature et au moins un autre jeton de créature attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

- Les membres des ~~meilleurs~~ Binômes de la Lice de la Bravoure et l'autre jeton de créature ne doivent pas obligatoirement attaquer le même joueur, planeswalker ou la même bataille pour que la capacité se déclenche.
- La capacité déclenchée des jetons fonctionne aussi si une créature non-jeton l'acquiert d'une manière quelconque. Par exemple, si une créature non-jeton devient une copie du jeton puis attaque aux côtés d'un autre jeton de créature, la capacité se déclenche.

Invasion de Mercadia

{1}{R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Mercadia arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

4

////

Forgeflammes kyren

Créature : goblin et sortisan

3/3

{2}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez deux jetons de créature 1/1 bleue et rouge Élémental. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures affectées par la capacité des Forgeflammes kyren est déterminée au moment où la capacité se résout. Les jetons Élémental reçoivent les bonus, mais les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne les reçoivent pas.
-

Invasion de Muraganda

{4} {G}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Muraganda arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

6

////

Plasme primordial

Créature : limon

4/4

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée gagne +2/+2 et perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne pouvez choisir qu'une créature que vous contrôlez comme cible de la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Invasion de Muraganda.
 - Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle. Si cette créature est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, vous mettez quand même le marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez, mais aucune des créatures n'inflige ni ne subit de blessures.
 - Une créature qui perd toutes ses capacités à cause de la capacité du Plasme primordial (gloups !) peut acquérir des capacités plus tard.
 - Si la créature affectée par la capacité du Plasme primordial (gloups !) avait une capacité qui définissait sa force et/ou son endurance, cette valeur de base devient 0. Dans de nombreux cas, avoir une endurance de base de 0 serait un problème, mais la capacité du Plasme primordial (gloups !) offre généreusement +2/+2, donc la créature devrait survivre.
-

Invasion de la Nouvelle-Capenna

{W}{B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de la Nouvelle-Capenna arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un artefact ou une créature. Quand vous faites ainsi, exilez une cible, artefact ou créature, qu'un adversaire contrôle.

4

////

Canon incinérateur sacré

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et sur chaque autre créature que vous contrôlez qui partage un type de créature avec elle.

Équipement {1}

- La capacité de l'Invasion de la Nouvelle-Capenna se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous sacrifiez un artefact ou une créature, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la créature ciblée ou l'artefact ciblé par cette deuxième capacité à ce moment-là.
 - Une créature « partage un type de créature » avec la créature équipée si elles ont au moins un type de créature en commun. Une créature gagne un seul marqueur +1/+1 de cette manière, même si elle a plusieurs types de créature en commun avec la créature équipée.
-

Invasion de la Nouvelle Phyrexia

{X}{W}{U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de la Nouvelle Phyrexia arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 2/2 blanche et bleue Chevalier avec la vigilance.

6

////

Téfeiri Akosa de Zhalfir

Planeswalker légendaire : Téfeiri

4

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

-2: Vous gagnez un emblème avec « Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont parade {1}. »

-3: Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, mélangez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qu'un adversaire contrôle dans la bibliothèque de son propriétaire, X étant le nombre de créatures engagées de cette manière.

- ERRATUM : La version française de l'Invasion de la Nouvelle Phyrexia a été imprimé par erreur avec le texte « créez deux jetons de créature » au lieu de « créez X jetons de créature ». La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
 - La dernière capacité de Téfeiri Akosa a reçu une mise à jour de son texte de règles officiel pour clarifier sa fonction. La carte apparaît ici dans sa version corrigée.
 - Vous activez la dernière capacité de Téfeiri Akosa sans choisir de cible ni engager de créatures. Au moment où elle se résout, vous choisissez quelles créatures que vous contrôlez vous engagez, le cas échéant. Si vous n'engagez pas de créature (notamment si vous n'en contrôlez pas), X est 0. Après que vous avez engagé des créatures ou non, la capacité déclenchée réflexive se déclenche. Vous choisissez la cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile.
-

Invasion de Pyrulée

{G} {U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Pyrulée arrive sur le champ de bataille, regard 3, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain ou une carte recto-verso, piochez une carte.

4

////

Platecorne gargantuesque

Créature : bête

4/4

Piétinement, parade {2}

Les autres permanents transformés que vous contrôlez ont le piétinement et parade {2}.

- Si vous révéléz un terrain ou une carte recto-verso avec la capacité de l'Invasion de Pyrulée, cette carte révélée est la carte que vous piochez.
- Un « permanent transformé » est un permanent recto-verso avec son verso visible. Notamment, les permanents modaux recto-verso et les permanents assimilés ne sont jamais des permanents transformés, quelle que soit la face qui est visible.

Invasion de Ravnica

{5}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Ravnica arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle qui n'a pas exactement deux couleurs.

4

////

Parangon du Pacte des Guildes

Créature-artefact : construction

5/5

À chaque fois que vous lancez un sort qui a exactement deux couleurs, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte qui a exactement deux couleurs parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Un permanent non-terrain qui n'a pas exactement deux couleurs peut être incolore, monochrome ou avoir trois couleurs ou plus.
-

Invasion de Regatha

{2} {R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Regatha arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à une autre bataille ciblée ou à un adversaire ciblé, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée.

5

////

Disciples de la fournaise

Créature : humain et moine

4/4

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

Si une source non-créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à une créature, une bataille ou un adversaire, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

- Les Disciples de la fournaise modifient les blessures qui devaient être infligées à une créature, quel que soit son contrôleur, ainsi qu'à toute bataille, quelle que soit la personne qui la protège. Vos coéquipiers sont en sécurité. Pour l'instant.
 - Les 2 blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par les Disciples de la fournaise.
 - Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger, y compris en prévenant certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet des Disciples de la fournaise ne s'applique plus.
 - Si des blessures infligées par une source sont partagées ou attribuées à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter 2. Par exemple, si vous lancez un sort de rituel qui inflige 4 blessures réparties comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre de cibles, vous pouvez faire qu'il inflige 3 blessures à une créature et 1 blessure à une bataille. Ces quantités sont ensuite modifiées à 5 et 3 blessures respectivement.
-

Invasion de Ségovie

{2} {U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Ségovie arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue Kraken avec le piétinement.

4

////

Caetus, tyran des mers de Ségovie

Créature légendaire : grand serpent

3/3

Les sorts non-créature que vous lancez ont la convocation. *(Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort non-créature paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*

Au début de votre étape de fin, dégagez jusqu'à quatre créatures ciblées.

- Si vous sacrifiez Caetus pendant que vous lancez un sort non-créature (par exemple, pour activer une capacité de mana), le sort n'a pas la convocation quand vous payez ses coûts à moins qu'il ait la convocation d'une autre manière quelconque.

Invasion de Tarkir

{1} {R}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Tarkir arrive sur le champ de bataille, révéléz n'importe quel nombre de cartes de dragon depuis votre main. Quand vous faites ainsi, l'Invasion de Tarkir inflige X plus 2 blessures à n'importe quelle autre cible, X étant le nombre de cartes révélées de cette manière. *(X peut être 0.)*

5

////

Foudregueule provocateur

Créature : dragon

4/4

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Invasion de Tarkir se déclenche et va sur la pile sans cible. Au moment où elle se résout, vous révéléz n'importe quel nombre de cartes de dragon depuis votre main. Comme le rappelle la carte, ce nombre peut être zéro. Puis, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la cible de cette deuxième capacité à ce moment-là.

- Si vous ne révéléz aucune carte de dragon depuis votre main, la capacité déclenchée réflexive fait que l'Invasion de Tarkir inflige 2 blessures à la cible de la capacité.
-

Invasion de Theros

{2}{W}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Theros arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura, de dieu ou de demi-dieu, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

4

////

Éphara, celle-qui-protège

Créature-enchantement légendaire : dieu

4/4

Éphara, celle-qui-protège a le lien de vie et l'indestructible tant que vous contrôlez au moins trois autres enchantements.

À chaque fois qu'un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

- Les blessures infligées à Éphara sont suivies même si Éphara a l'indestructible. Par exemple, si Éphara subit ce qui devrait être des blessures mortelles et qu'elle perd ensuite l'indestructible (par exemple parce que vous perdez le contrôle de certains enchantements), elle est détruite la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont effectuées. Cependant, la vérification qu'une créature ayant subi des blessures par une source avec le contact mortel est détruite n'a lieu que la première fois que les actions basées sur l'état sont effectuées après cet événement d'attribution de blessures.
 - Si Éphara arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle en même temps que d'autres enchantements, sa dernière capacité se déclenchera pour chacun de ces autres enchantements.
-

Invasion de Tolvada

{3}{W}{B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Tolvada arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-bataille ciblée depuis votre cimetière.

5

////

Le Ciel Fracturé

Enchantement

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le lien de vie.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

- La première capacité de Le Ciel Fracturé s'applique à tous les jetons de créature que vous contrôlez, pas seulement à ceux créés par son autre capacité.
-

Invasion d'Ulgrotha

{4}{B}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion d'Ulgrotha arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à n'importe quelle autre cible et vous gagnez 3 points de vie.

5

////

Grand-mère Ravi Sengir

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Grand-mère Ravi Sengir et vous gagnez 1 point de vie.

- Si des créatures contrôlées par des adversaires meurent en même temps que Grand-mère Ravi Sengir, la dernière capacité de Grand-mère Ravi Sengir se déclenche une fois pour chacune de ces créatures. Vous ne mettez pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mais vous gagnez quelques points de vie. Alors c'est bien aimable, mon petit.
-

Invasion de Vryn

{3} {U}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Vryn arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

4

////

Anneau du mage surchargé

Artefact

{1}, {T}, sacrifiez l'Anneau du mage surchargé : Copiez un sort ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- L'Anneau du mage surchargé a reçu une mise à jour de son texte de règles officiel. La phrase qui vous autorise à choisir de nouvelles cibles pour la copie avait été omise par inadvertance.
 - Une copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
 - Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
 - Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
-

Invasion de Zendikar

{3}{G}

Bataille : siège

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Zendikar arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

3

////

Fort céleste éveillé

Créature : élémental

4/4

Vigilance, célérité

Tant que le Fort céleste éveillé est sur le champ de bataille, c'est un terrain en plus de ses autres types.

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

- Le Fort céleste éveillé est lancé en tant que sort de créature. Il peut être contrecarré et on peut lui répondre. Ce n'est pas un terrain en plus de ses autres types tant qu'il n'arrive pas sur le champ de bataille.
- Si le Fort céleste éveillé arrive sur le champ de bataille, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille se déclenchent.

Jeune oculus

{3}{U}

Créature : phyrexian et dragon

3/2

Vol

Tant que vous contrôlez un permanent transformé, le Jeune oculus a « Quand le Jeune oculus meurt, piochez une carte. »

- Un « permanent transformé » est un permanent recto-verso avec son verso visible. Notamment, les permanents modaux recto-verso et les permanents assimilés ne sont jamais des permanents transformés, quelle que soit la face qui est visible.
 - Si le Jeune oculus meurt en même temps que vos permanents transformés, sa capacité se déclenche, et vous piochez une carte. (Cela ne serait pas vrai si la capacité était formulée différemment, au cas où vous vous poseriez la question.)
-

Jin-Gitaxias

{3}{U}{U}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

5/5

Parade {2}

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3, piochez une carte.

{3}{U} : Exilez Jin-Gitaxias, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez au moins sept cartes en main.

////

La Grande Synthèse

Enchantement : saga

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

I — Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main tant que vous contrôlez La Grande Synthèse.

II — Renvoyez toutes les créatures non-Phyrexian dans les mains de leurs propriétaires.

III — Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Exilez La Grande Synthèse, puis renvoyez-la sur le champ de bataille (*recto visible*).

- Une fois que vous avez activé la dernière capacité de Jin-Gitaxias, peu importe ce qui arrive au nombre de cartes dans votre main. La capacité se résout même si vous avez six cartes ou moins dans votre main à ce moment-là.
- Pour le chapitre I de La Grande Synthèse, le nombre de cartes que vous piochez est déterminé au moment où la capacité se résout. Si vous ne contrôlez plus La Grande Synthèse à ce moment-là, votre taille de main maximum reste inchangée.
- Tous les sorts que vous lancez avec le chapitre III sont lancés pendant la résolution de cette capacité. Vous pouvez les lancer dans n'importe quel ordre, et les restrictions de temps basées sur les types des cartes sont ignorées. Une fois que vous avez fini de lancer des sorts, avant leur résolution, La Grande Synthèse est exilée et revient en tant que Jin-Gitaxias.
- Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudront pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour le lancer.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Kami des espoirs susurrés

{2} {G}

Créature : esprit

1/1

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur un permanent que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur ce permanent à la place.

{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant la force du Kami des espoirs susurrés.

- Si un autre permanent que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur lui, il arrive avec ce nombre plus un à la place.
- Cependant, si le Kami des espoirs susurrés arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur lui, sa première capacité ne s'applique pas à lui-même.
- Si vous contrôlez deux Kamis des espoirs susurrés, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur un permanent est deux plus le nombre d'origine. Avec trois Kamis des espoirs susurrés, vous en ajoutez trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
- La dernière capacité est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Kavru mâcheur

{3} {G}

Créature : kavru

3/3

Main-forte 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

- Une fois que le Kavru mâcheur a été bloqué légalement par une créature, changer la force de cette créature à 2 ou moins n'annulera pas le blocage.
-

Kogla et Yidaro

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

Créature légendaire : grand singe et dinosaure et tortue terrestre

7/7

Quand Kogla et Yidaro arrivent sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Ils acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Ils se battent contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

{2}{R}{G}, défaussez-vous de Kogla et Yidaro :

Détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.

Mélangez Kogla et Yidaro dans votre bibliothèque depuis votre cimetière, puis piochez une carte.

- Vous n'êtes pas obligé de choisir un artefact ciblé ou un enchantement ciblé pour la dernière capacité. Cependant, si vous le faites, et que ce permanent est une cible 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 mélangez pas Kogla et Yidaro dans votre bibliothèque et vous ne piochez pas de carte.

Kroxia et Kounoros

{3}{R}{W}{B}

Créature légendaire : ancêtre et géant et chien

6/6

Vigilance, menace, lien de vie

À chaque fois que Kroxia et Kounoros arrivent sur le champ de bataille ou attaquent, vous pouvez exiler cinq cartes depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

- La dernière capacité de Kroxia and Kounoros se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous exilez cinq cartes depuis votre cimetière, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la carte de créature ciblée par cette deuxième capacité à ce moment-là.

Négociatrice débrouillarde

{1}{G}

Créature : chat et citoyen

0/2

Main-forte 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

Cette créature attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

- La capacité de la Négociatrice débrouillarde 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. Notamment, si la Négociatrice débrouillarde (ou la

créature qui acquiert sa capacité) se bat, elle utilise sa force actuelle pour déterminer combien de blessures elle inflige.

Ombre de sanie

{2} {B}

Créature : phyrexian et ombre

2/3

Au début de votre étape de fin, si un artefact ou une créature a été mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Ombre de sanie.

- La capacité de l'Ombre de sanie vérifie au moment où votre étape de fin commence si un artefact ou une créature a été mise dans un cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci. S'il n'y en a eu aucun, la capacité ne se déclenche pas du tout.
 - La capacité compte tout artefact ou créature qui a été mise dans un cimetière, y compris les jetons.
 - Si une créature ou un artefact non-jeton a été mis dans un cimetière, peu importe ce qui arrive à la carte ensuite. La capacité de l'Ombre de sanie compte la carte même si celle-ci a quitté le cimetière au moment où la capacité se résout.
-

Omnath, Locus du Tout

{W} {U} {B/P} {R} {G}

Créature légendaire : phyrexian et élémental

4/4

Si vous deviez perdre du mana non dépensé, ce mana devient noir à la place.

Au début de votre première phase principale, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte si elle a au moins trois symboles de mana coloré dans son coût de mana. Si vous faites ainsi, ajoutez trois manas de la combinaison de ses couleurs de votre choix et mettez-la dans votre main. Si vous ne la révélez pas, mettez-la dans votre main.

- Tant qu'Omnath, Locus du Tout reste sous votre contrôle, vous conservez le mana non dépensé à la fin des étapes et des phases, même si ce mana devient noir. Cela veut dire que vous pouvez ajouter du mana et le dépenser pendant une future étape, une future phase ou un autre tour. Une fois qu'Omnath quitte votre contrôle, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana avant qu'il ne soit perdu.
- Si le mana non dépensé que vous avez a des restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par le Colporteur de présages), elles restent associées à ce mana quand il devient noir.
- La dernière capacité d'Omnath n'est pas une capacité de mana même si elle peut vous faire ajouter du mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Les symboles de mana de la carte que vous révélez peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs. Par exemple, vous pouvez révéler une carte avec un coût de mana de {1} {R} {R} {R}, une avec un coût de mana de {4} {U} {R} {W}, une avec un coût de mana de {W} {U} {B} {R} {G}, ou une avec un coût de mana de {r/g} {G} {g/w}.

Ozolithe, la tour fracassée

{1} {G}

Artefact légendaire

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur lui à la place.

{1} {G}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, artefact ou créature, que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Piochez une carte.)

- Si un autre artefact ou une autre créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec ce nombre plus un à la place.
- Cependant, si Ozolithe, la tour fracassée arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle, sa première capacité ne s'applique pas à elle-même.
- Si, d'une manière quelconque, vous contrôlez deux exemplaires d'Ozolithe, la tour fracassée, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez est deux plus le nombre d'origine. Avec trois Ozolithe, vous en ajoutez trois, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devraient être mis sur un permanent que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.

Pétraumatrice titulaire

{3} {B}

Créature : phyrexian et sorcier

2/4

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

Le Pétraumatrice titulaire gagne +3/+0 tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

À chaque fois que le Pétraumatrice titulaire attaque ou bloque, chaque joueur meule une carte.

- La deuxième capacité du Pétraumatrice titulaire s'applique si n'importe quel adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, pas obligatoirement tous.
-

Phénix aux plumes sanguinolentes

{1} {R}

Créature : phénix

2/2

Vol

Le Phénix aux plumes sanguinolentes ne peut pas bloquer.

À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire ou à une bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phénix aux plumes sanguinolentes sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- **ERRATUM** : La version française imprimée de la carte est erronée, indiquant « À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire ou à une bataille ». Le texte de la carte apparaît ici dans sa version corrigée.
- La dernière capacité du Phénix aux plumes sanguinolentes ne se déclenche que si le Phénix aux plumes sanguinolentes est dans votre cimetière au moment où le sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire ou à une bataille. Par exemple, si vous lancez un sort de rituel qui inflige des blessures à un adversaire et assez de blessures au Phénix aux plumes sanguinolentes pour le détruire en même temps, la capacité du Phénix aux plumes sanguinolentes ne se déclenche pas.
- Vous choisissez de payer {R} ou non au moment où la capacité déclenchée se résout. Une fois que la capacité commence à se résoudre, il est trop tard pour que quiconque réponde en retirant le Phénix aux plumes sanguinolentes de votre cimetière pour vous empêcher de le renvoyer.
- La plupart des sorts d'éphémère ou de rituel infligent des blessures eux-mêmes, mais un petit nombre d'entre eux font que d'autres sources infligent des blessures. Par exemple, un sort de rituel qui indique « Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible » ne provoque pas le déclenchement de la capacité du Phénix aux plumes sanguinolentes même si un adversaire ou une bataille a subi des blessures, car c'est la créature qui inflige des blessures, pas le sort.

Plaisantin pyrétique

{1} {R}

Créature : diable

2/1

{3} {B/P} : Transformez le Plaisantin pyrétique.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

({B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

////

Négociant de carnage luisant

Créature : phyrexian et diable

3/2

Quand le Négociant de carnage luisant meurt, chaque adversaire sacrifie un artefact ou une créature.

- Si un adversaire ne contrôle que des artefacts et aucune créature, ou inversement, il doit en sacrifier un. Il ne peut pas choisir de sacrifier un artefact puis ne pas pouvoir le faire tant qu'il contrôle une créature.
-

Polukranos renaissant

{G}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

4/5

Portée

{6}{W/P} : Transformez Polukranos renaissant.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

////

Polukranos, machine de ruine

Créature légendaire : phyrexian et hydre

6/6

Portée, lien de vie

À chaque fois que Polukranos, machine de ruine ou qu'une autre hydre non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 3/3 verte et blanche Phyrexian et Hyde avec la portée et un jeton de créature 3/3 verte et blanche Phyrexian et Hyde avec le lien de vie.

- Si Polukranos, machine de ruine et d'autres hydres non-jeton que vous contrôlez meurent en même temps, la capacité déclenchée de Polukranos se déclenche une fois pour lui-même et une fois pour chacune de ces autres hydres.

Quintorius, maître docte

{3}{R}{W}

Créature légendaire : éléphant et clerc

3/5

Vigilance

Au début de votre étape de fin, exilez une carte non-créature, non-terrain ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

{1}{R}{W}, {T}, sacrifiez un esprit : Choisissez une carte ciblée exilée par Quintorius. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

- Si la cible de la capacité déclenchée de Quintorius est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Esprit.
- Les deux dernières capacités de Quintorius sont liées. La dernière capacité ne peut cibler que des cartes exilées par la capacité déclenchée. Si un esprit que vous sacrifiez pour activer la dernière capacité se retrouve à être exilé à cause d'un effet de remplacement, cette carte ne peut pas être ciblée par la dernière capacité.
- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps applicables pour lancer la carte exilée. Par exemple, si la carte est une carte de rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- 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 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.
-

Rancune volcanique

$\{1\}\{R\}$

Éphémère

La Rancune volcanique inflige 3 blessures à une cible, créature, planeswalker ou bataille. Vous pouvez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque.

Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la cible, créature, planeswalker ou bataille est une cible illégale au moment où la Rancune volcanique essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne mettez pas de carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque et vous ne piochez pas de carte.
-

Raptor déchaîné

$\{2\}\{R\}\{R\}$

Créature : dinosaure

4/4

Piétinement, célérité

$\{2\}\{R\}$: Le Raptor déchaîné gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Raptor déchaîné inflige des blessures de combat à un adversaire, il inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle ou à une bataille ciblée que ce joueur protège.

- Contrairement à bon nombre de capacités similaires, la capacité déclenchée du Raptor déchaîné se déclenche à chaque fois qu'il inflige des blessures de combat à un adversaire, pas à un joueur. S'il vous inflige des blessures de combat à vous (probablement à cause d'un effet de redirection, ce qui serait inhabituel), la capacité ne se déclenche pas.
-

Reconversion impitoyable

$\{4\}\{B\}\{B\}$

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Incubez 3. *(Créez un jeton Incubateur avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et « $\{2\}$: Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

- Si la cible de la Reconversion impitoyable 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 n'incubez pas.
-

Refus artistique

{4} {U} {U}

Éphémère

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

Choisissez l'un ou les deux —

- Contrecarrez un sort ciblé.
 - Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.
- Si vous choisissez les deux modes, et que la cible du premier mode est une cible illégale au moment où le Refus artistique essaie de se résoudre (probablement parce que ce sort a été contrecarré par quelque chose d'autre), le Refus artistique ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piocherez aucune carte ni ne vous défaussez d'aucune carte.
-

Rendre inerte

{2} {B}

Rituel

Retirez jusqu'à cinq marqueurs d'un permanent ciblé.

Piochez une carte.

- Vous choisissez quels marqueurs retirer du permanent, quel que soit son contrôleur. Vous pouvez choisir des marqueurs de différentes sortes.
 - Vous pouvez choisir un permanent avec aucun marqueur sur lui comme cible. Vous piochez quand même une carte.
-

Requin à cosses de la milice de chrome

{2} {U}

Créature : phyrexian et requin

2/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, incubez X, X étant la valeur de mana de ce sort. (*Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.*)

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

Rona, héraut de l'invasion

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire, dégagez Rona, héraut de l'invasion.

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

{5}{B/P} : Transformez Rona. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*{B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.*)

////

Rona, oblitératrice tolariane

Créature légendaire : phyrexian et sorcier

5/5

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à Rona, oblitératrice tolariane, le contrôleur de cette source exile une carte de sa main au hasard. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille sous votre contrôle. Sinon, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

- La première capacité de Rona, héraut de l'invasion se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement.
- Jouer un terrain légendaire ne provoque pas le déclenchement de la première capacité.
- Le sort que vous lancez depuis l'exil sans payer son coût de mana est lancé pendant la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps basées sur le type de carte du sort sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Scission du portail

{1}{W}

Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez une cible, artefact non-jeton ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Incubez 2.
(*Créez un jeton Incubateur avec deux marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.*)
- Incubez 2, puis transformez un jeton Incubateur que vous contrôlez.

- Pour le premier mode, si l'artefact non-jeton ou l'enchantement est une cible illégale au moment où la Scission du portail essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'incubez pas.
- Pour le deuxième mode, le jeton Incubateur est choisi au moment où la Scission du portail se résout. Vous pouvez transformer le jeton Incubateur que vous venez de créer ou un que vous contrôliez déjà.

Sculpteuse d'orage joyeuse

{3}{U}{R}

Créature : humain et shaman

2/3

Quand la Sculpteuse d'orage joyeuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue et rouge Élémental.

À chaque fois que vous lancez un sort qui a la convocation, la Sculpteuse d'orage joyeuse inflige une blessure à chaque adversaire et à chaque bataille qu'il protège.

- La dernière capacité de la Sculpteuse d'orage joyeuse se déclenche que vous ayez ou non engagé des créatures pour payer le coût du sort, tant qu'il a la convocation.

Seigneur de couvée entasseur

{5}{B}{B}{B}

Créature : dragon

7/6

Convocation

Vol

Quand le Seigneur de couvée entasseur arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, exilez-la face cachée, puis mélangez. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la jouer.

Les sorts que vous lancez depuis l'exil ont la convocation.

- Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder. Cela reste vrai après que le Seigneur de couvée entasseur quitte le champ de bataille.
- Si un autre joueur acquiert le contrôle du Seigneur de couvée entasseur, c'est quand même vous qui pouvez regarder et jouer la carte exilée. Ce joueur ne pourra ni regarder ni jouer la carte exilée.

Séparer de l'existence

{1}{W}{W}

Enchantement

Parade {3} (*À chaque fois que cet enchantement devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.*)

Quand Séparer de l'existence arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Séparer de l'existence quitte le champ de bataille.

- La dernière capacité de Séparer de l'existence crée deux effets instantanés : un premier qui exile le permanent quand la capacité se résout, et un autre qui renvoie la carte exilée sur le champ de bataille immédiatement après que Séparer de l'existence a quitté le champ de bataille.

- Si Séparer de l'existence quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, le permanent ciblé ne sera pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à une créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Séparer de l'existence quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Séraphine de la Nouvelle-Capenna

{2} {W}

Créature : ange et soldat

2/2

Vol

{4} {B/P} : Transformez la Séraphine de la Nouvelle-Capenna. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*{B/P} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.*)

////

Séraphine de la Nouvelle Phyrexia

Créature : phyrexian et ange

3/3

Vol

À chaque fois que la Séraphine de la Nouvelle Phyrexia attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre artefact. Si vous faites ainsi, la Séraphine de la Nouvelle Phyrexia gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Un joueur peut répondre à la capacité déclenchée de la Séraphine de la Nouvelle Phyrexia, mais une fois que cette capacité commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous décidez de sacrifier une autre créature ou un autre artefact et le moment où la Séraphine de la Nouvelle Phyrexia gagne +2/+1.

Sheoldred

{3} {B} {B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/5

Menace

Quand Sheoldred arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton ou un planeswalker.

{4} {B} : Exilez Sheoldred, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

////

Les Vraies Saintes Écritures

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, détruisez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, que ce joueur contrôle.

II — Chaque adversaire se défausse de trois cartes, puis meule trois cartes.

III — Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières. Exilez Les Vraies Saintes Écritures, puis renvoyez-les sur le champ de bataille (*recto visible*).

- Pour résoudre la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de Sheoldred en partie multijoueurs, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit une créature qu'il contrôle à sacrifier. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Puis ces créatures sont sacrifiées en même temps.
 - Vous pouvez activer la dernière capacité de Sheoldred si n'importe quel adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, pas obligatoirement tous.
 - Une fois que vous activez la dernière capacité de Sheoldred, peu importe ce qui arrive au nombre de cartes dans les cimetières des adversaires. La capacité se résout même si aucun adversaire n'a huit cartes ou plus dans son cimetière à ce moment-là.
 - Pour résoudre le chapitre II de Les Vraies Saintes Écritures en partie multijoueurs, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit trois cartes de sa main. Un adversaire qui a moins de trois cartes dans sa main choisit toutes les cartes de sa main. Il met de côté les cartes choisies sans les révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Ensuite, toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps. Puis, chaque adversaire meule trois cartes.
-

Skaab chargé de halo

{4}{U}

Créature : zombie

4/4

Quand le Skaab chargé de halo arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule deux cartes. Puis vous pouvez mettre une carte d'éphémère, de rituel ou de bataille depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. *(Pour meuler deux cartes, un joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)*

- La carte que vous mettez au-dessus de votre bibliothèque, le cas échéant, peut être une des cartes que vous venez de meuler, ou une carte qui était déjà dans votre cimetière.
-

Sommeil maléfique

{3}{U}

Éphémère

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

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Mettez un marqueur « étourdissement » sur l'une d'entre elles. Puis mettez un marqueur « étourdissement » sur l'une d'entre elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- Le Sommeil maléfique peut cibler des créatures qui sont déjà engagées.
 - Les deux marqueurs « étourdissement » peuvent être mis sur la même créature ou être chacun mis sur une créature ciblée différente.
 - Si vous choisissez deux créatures ciblées, mais que l'une d'elles est une cible illégale au moment où le Sommeil maléfique se résout, la cible illégale ne sera pas affectée. Vous mettez les deux marqueurs « étourdissement » sur la cible légale restante. Si les deux cibles deviennent illégales, le Sommeil maléfique ne se résout pas du tout.
-

Traqueur de présages

{1}{G}

Créature : satyre et éclairer

1/1

{T} : Dégagez un terrain ciblé.

{T} : Choisissez une bataille ciblée. Si un adversaire la protège, retirez-lui un marqueur « défense ». Sinon, mettez un marqueur « défense » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité du Traqueur de présages n'est pas une capacité de mana. Notamment, elle ne peut pas être utilisée pendant l'activation d'une capacité ou le lancement d'un sort. Si vous prévoyez de l'utiliser pour produire assez de mana afin d'activer une capacité ou de lancer un sort, vous devez le faire à l'avance.

Terre vengeresse

{1}{G}

Éphémère

Une cible que vous contrôlez, créature ou terrain, devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

- Si la Terre vengeresse cible une créature que vous contrôlez, la Terre vengeresse remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de la créature à des valeurs spécifiques. Les effets qui modifient la force et l'endurance de la créature ciblée autrement s'appliquent quand même, quel que soit le moment où ils prennent effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs +1/+1.
- La cible, créature ou terrain, conserve les capacités qu'elle avait précédemment.
- Si la créature résultante attaque, le joueur défenseur doit lui attribuer au moins un bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer.
- Vous pouvez cibler un terrain qui est déjà une créature. Par exemple, si vous ciblez un terrain qui est aussi une créature 0/0 et qui a trois marqueurs +1/+1 sur lui, la créature-terrain résultante sera 7/7.

Thalia et le monstre de Gitrog

{1}{W}{B}{G}

Créature légendaire : humain et grenouille et horreur

4/4

Initiative, contact mortel

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

Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

À chaque fois que Thalia et le monstre de Gitrog attaquent, sacrifiez une créature ou un terrain, puis piochez une carte.

- L'effet de la capacité de Thalia et le monstre de Gitrog qui vous autorise à jouer un terrain supplémentaire est cumulatif avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Thalia et le monstre de Gitrog et un autre permanent avec cette capacité, vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.
 - Au moment où la dernière capacité se résout, sacrifier une créature ou un terrain n'est pas facultatif. Si vous contrôlez une créature ou un terrain (et c'est probablement le cas si vous contrôlez Thalia et le monstre de Gitrog), vous devez en sacrifier un.
-

Turlupin et Torbran

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

Créature légendaire : peuple fée et nain

3/4

Vol, initiative, célérité

À chaque fois que Turlupin et Torbran infligent des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, choisissez n'importe quel nombre —

- Chaque joueur crée un jeton Trésor.
- Chaque joueur sacrifie une créature.
- Si une source devait infliger des blessures à un joueur ou à une bataille ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

- Vous pouvez choisir aucun des modes, certains modes ou tous. Les modes choisis se déroulent dans l'ordre.
 - Pour résoudre le deuxième mode, en commençant par vous (ou dans certains cas inhabituels, le joueur dont c'est le tour si ce n'est pas vous) et en suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle à sacrifier. Puis ces créatures sont sacrifiées en même temps.
 - Les 2 blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par Turlupin et Torbran à moins que Turlupin et Torbran ne soient la source d'origine des blessures.
 - Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger, y compris la prévention de certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de Turlupin et Torbran ne s'applique plus.
-

Urabrask

{2} {R} {R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/4

Initiative

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, Urabrask inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

Ajoutez {R}.

{R} : Exilez Urabrask, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci.

////

Le grand Ouvrage

Enchantement : saga

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

I — Le grand Ouvrage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

II — Créez trois jetons Trésor.

III — Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel depuis n'importe quel cimetière.

Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place. Exilez Le grand Ouvrage, puis renvoyez-le sur le champ de bataille (*recto visible*).

- La deuxième capacité d'Urabrask n'est pas une capacité de mana même si elle vous fait ajouter du mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
 - Urabrask compte tous les sorts d'éphémère ou de rituel que vous avez lancés pendant le tour, que ces sorts se soient résolus, qu'ils ne se soient pas résolus, qu'ils aient été contrecarrés, ou qu'ils aient quitté la pile d'une autre manière quelconque. Urabrask ne compte pas les copies des sorts d'éphémère et de rituel qui ont été créés sur la pile et qui n'ont pas été lancés.
 - Après la résolution du chapitre III de Le grand Ouvrage, lancer des sorts depuis les cimetières suit les règles normales de lancement de ces cartes. Vous devez payer leurs coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, pour lancer un sort de rituel depuis un cimetière, vous ne pouvez le faire en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - Si plusieurs joueurs sont autorisés à lancer la même carte, le joueur qui a la priorité à un instant donné détermine qui peut la lancer. Le joueur dont c'est le tour a la priorité au début de chaque étape et de chaque phase, et il reçoit la priorité après la résolution de chaque sort et de chaque capacité. Cela signifie qu'immédiatement après la résolution du chapitre III, vous aurez la priorité pour lancer des sorts avant qu'un autre joueur ne puisse le faire.
-

Vigie d'expédition

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

2/3

Défenseur

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, la Vigie d'expédition peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur et elle ne peut pas être bloquée.

- La dernière capacité de la Vigie d'expédition s'applique si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, pas obligatoirement tous ni même celui que la Vigie d'expédition attaque.
- Une fois que la Vigie d'expédition a attaqué légalement, empêcher l'application de sa dernière capacité en retirant des cartes des cimetières ne fait pas qu'elle cesse d'attaquer. Cependant, si vous le faites avant que les bloqueurs ne soient déclarés (et qu'elle attaque dans votre direction), vous pourrez la bloquer.

Voir double

{2}{U}{U}

Éphémère

Ce sort ne peut pas être copié.

Choisissez l'un. Si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, vous pouvez choisir les deux.

- Copiez un sort ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*
 - Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
- Vous pouvez choisir les deux modes si n'importe quel adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, pas obligatoirement tous.
 - Une fois que vous avez lancé Voir double et légalement choisi les deux modes, peu importe ce qui arrive au nombre de cartes dans les cimetières des adversaires.
 - Une copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
 - Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
 - La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
 - Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie du sort. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (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 et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, les jetons qui sont créés copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce 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 copiée fonctionnent aussi.

Vorinlex

$\{3\}\{G\}\{G\}$

Créature légendaire : phyrexian et praetor

6/6

Piétinement, portée

Quand Vorinlex arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

$\{6\}\{G\}\{G\}$: Exilez Vorinlex, puis renvoyez-le sur le champ de bataille transformé sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

La Grande Évolution

Enchantement : saga

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

I — Meulez dix cartes. Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature parmi les cartes meulées.

II — Répartissez sept marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

III — Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent « $\{1\}$: Cette créature se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. » Exilez La Grande Évolution, puis renvoyez-la sur le champ de bataille (*recto visible*).

- ERRATUM : La version française de la carte a été imprimée avec une erreur dans le texte du chapitre III : « Cette créature se bat contre une autre créature que vous ne contrôlez pas ». Cette carte apparaît ici dans sa version corrigée.

- Les cartes de forêt que vous trouvez peuvent être n'importe quelles cartes ayant le type de terrain forêt, pas uniquement celles appelées Forêt.
- Vous choisissez le nombre de cibles qu'à la capacité du chapitre II de La Grande Évolution et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
- Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité du chapitre II 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.
- La série de créatures qui acquièrent la capacité de combat activée est déterminée au moment où la capacité du chapitre III se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour n'acquièrent pas cette capacité. Notamment, Vorinflex ne sera pas encore revenu sur le champ de bataille et n'acquerra donc pas la capacité non plus.

Wrenn et le Briseroyaume

{1}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Wrenn

4

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

+1: Jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 3/3 Élémental avec la vigilance, la défense talismanique et la célérité jusqu'à votre prochain tour.

C'est toujours un terrain.

-2: Meulez trois cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte de permanent parmi les cartes meulées.

-7: Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de permanent depuis votre cimetière. »

- Les terrains que vous jouez et les sorts que vous lancez depuis votre cimetière suivent les restrictions de temps habituelles et vous devez payer les coûts pour les sorts que vous lancez.

Yargle et Multani

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

Créature légendaire : grenouille et esprit et élémental

18/6

- Côté.

Zimone et Dina

{B}{G}{U}

Créature légendaire : humain et dryade

3/4

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{T}, sacrifiez une autre créature : Piochez une carte.

Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main. Si vous contrôlez au moins huit terrains, répétez ce processus une fois.

- Zimone et Dina n'ont pas besoin d'avoir été sous votre contrôle quand la première carte a été piochée pour que leur capacité se déclenche. Tant que vous les contrôlez quand vous piochez votre deuxième carte du tour, cette capacité se déclenche.
- Pour la capacité activée, répéter le processus signifie l'effet complet, mais pas le coût. Vous ne devez pas (et de toute façon, vous ne pouvez pas) sacrifier une autre créature. Vous piochez une autre carte, puis vous pouvez mettre, engagée, une autre carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Comme c'est la deuxième fois que vous suivez ce processus, la capacité finit de se résoudre.

Zurgo et Ojutaï

{2}{U}{R}{W}

Créature légendaire : orque et dragon

4/4

Vol, célérité

Zurgo et Ojutaï ont la défense talismanique pendant le tour où ils sont arrivés sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez renvoyer un de ces dragons dans la main de son propriétaire.

- La capacité déclenchée se déclenche une fois pour chaque joueur ou bataille ayant subi des blessures de combat de dragons que vous contrôlez, peu importe combien de dragons sont concernés. Par exemple, si vous attaquez un joueur avec trois dragons et une bataille que ce joueur protège avec deux dragons, et que tous infligent des blessures de combat, la capacité se déclenche deux fois.
- Comme les créatures avec l'initiative infligent des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative, il est aussi possible de faire que la capacité se déclenche deux fois pendant le même combat si vos créatures infligent des blessures de combat à un joueur à différents moments. Ceci peut aussi se produire si un dragon attaquant que vous contrôlez a la double initiative.
- Vous choisissez si vous renvoyez ou non l'un des dragons qui ont infligé des blessures de combat au joueur ou à la bataille au moment où la capacité déclenchée se résout. Ceci ne cible aucun de ces dragons.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE JUMPSTART *L'INVASION DES MACHINES*

Escouade d'arbitres

{2} {U}

Créature : homoncule

2/2

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.*)

Vigilance

Quand l'Escouade d'arbitres arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée 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 de l'Escouade d'arbitres peut cibler une créature qui est déjà engagée.

Joueur de trompe de la foire

{2} {G}

Créature : éléphant

2/2

Au début de chaque étape de fin, si un marqueur +1/+1 a été mis sur un permanent sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur le Joueur de trompe de la foire.

- La capacité du Joueur de trompe de la foire se déclenche si, à tout moment pendant ce tour-ci, un marqueur +1/+1 a été placé sur un permanent que vous contrôliez au moment où le marqueur a été placé. Peu importe que vous contrôliez encore le permanent ou qu'il ait encore un marqueur.
 - Si un marqueur +1/+1 n'a pas encore été placé au moment où une étape de fin commence, la capacité du Joueur de trompe de la foire ne se déclenche pas du tout. Si une autre capacité se déclenche pendant l'étape de fin et qu'elle met un marqueur +1/+1 sur un permanent que vous contrôlez, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 supplémentaire sur le Joueur de trompe de la foire.
-

Orthion, héros de Bourg-sur-Lave

{3} {R}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

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

{6} {R} {R} {R}, {T} : Créez cinq jetons qui sont des copies d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Les jetons copient chacun exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, les jetons qui sont créés copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce 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 copiée fonctionnent aussi.

Terreur de Towashi

{2} {B} {B}

Créature : phyrexian et ogre

4/3

Contact mortel

À chaque fois que la Terreur de Towashi attaque, vous pouvez payer {3} {B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. C'est un phyrexian en plus de ses autres types.

- La capacité déclenchée de la Terreur de Towashi se déclenche et va sur la pile sans cible. Si vous payez {3} {B}, la deuxième capacité déclenchée « réflexive » se déclenche. Vous choisissez la carte de créature ciblée pour cette deuxième capacité à ce moment-là.
 - L'effet qui transforme la créature en phyrexian n'a pas de durée. Il continue jusqu'à ce que la créature quitte le champ de bataille.
 - Si la créature cesse d'être une créature après la résolution de la capacité, elle cesse aussi d'être un phyrexian jusqu'à ce qu'elle devienne à nouveau une créature, le cas échéant.
-

NOTES SUR COMMANDER *L'INVASION DES MACHINES*

Nouveau mot de capacité : volonté des planeswalkers

Parmi les nouvelles cartes Commander se trouve un cycle de rituels destiné aux parties de Planechase et permettant aux joueurs de voter pour ce qui se déroulera ensuite. Une voie mène au monde suivant. Une voie mène au chaos.

Laquelle empruntera votre partie ?

Voie de l'animiste

{3}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Volonté des planeswalkers — En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

- 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 se résolve. Les réponses 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 n'ait fini de se résoudre.
- Si d'une manière quelconque vous lancez l'une de ces cartes alors que vous n'êtes pas le contrôleur planaire (c'est à dire pendant que ce n'est pas votre tour) et que transplanement gagne, c'est le contrôleur planaire qui se transplane, pas vous.

Baguette de l'Âme du monde

{2}{W}

Artefact

La Baguette de l'Âme du monde arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la convocation.

- Si le prochain sort que vous lancez après la résolution de la capacité de la Baguette de l'Âme du monde a déjà la convocation, lui donner à nouveau la convocation n'a pas d'avantage véritable. Engager une créature que vous contrôlez paiera toujours seulement {1} ou un mana de la couleur de cette créature.
-

Brimaz, gangrène d'Oreskos

{2}{W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et chat

3/4

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Phyrexian ou de créature-artefact, incubez X, X étant la valeur de mana de ce sort. *(Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

Au début de chaque étape de fin, si un phyrexian est mort sous votre contrôle ce tour-ci, proliférez.

- Si vous lancez un sort de créature-artefact Phyrexian, la première capacité de Brimaz ne se déclenche qu'une seule fois.
- La dernière capacité de Brimaz vérifie au début de l'étape de fin si un phyrexian est mort sous votre contrôle ce tour-ci. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas.

Capitaine au frappe-devant du conclave

{5}{G}

Créature : éléphant et soldat

4/4

Main forte 1, main forte 1, main forte 1 *(Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert les capacités suivantes jusqu'à la fin du tour. Chaque capacité de main forte se déclenche séparément.)*

Piétinement

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Si la même créature est la cible de plus d'une capacité de main forte du Capitaine au frappe-devant du conclave, elle obtient plus d'une occurrence de sa capacité déclenchée. Chacune de ces capacités déclenchées se déclenche séparément. Si la créature inflige des blessures de combat à un joueur, elle gagne autant de marqueurs +1/+1 plus d'une fois. (Elle a aussi le piétinement plus d'une fois, mais c'est bien moins intéressant.)

Cavaliers de guerre de la steppe de sable

{3}{G}

Créature : humain et guerrier

4/4

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, renforcement X, X étant le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez. *(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)*

- Pour déterminer le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque jeton d'artefact que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre jeton d'artefact que vous avez déjà compté de cette manière.
- Le nom d'un jeton se compose de ses sous-types et du mot « jeton », à moins qu'il ne copie un autre objet ou ait reçu un nom spécifique avec l'effet qui l'a créé. Par exemple, les jetons Myr sont appelés « jeton Myr » et ils ont un nom différent de celui des jetons Phyrexian et Myr, qui sont appelés « jeton Phyrexian et Myr ».

Chassenuée fantomatique

{4}{W}{U}

Créature : esprit

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, vigilance

À chaque fois que le Chassenuée fantomatique attaque, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la convocation.

- Si le prochain sort que vous lancez après la résolution de la capacité du Chassenuée fantomatique a déjà la convocation, lui donner à nouveau la convocation n'aura pas vraiment d'avantage. Engager une créature que vous contrôlez ne paie quand même que {1} ou un mana de la couleur de cette créature.

Chevalière des vagues vodaliene

{2}{W}{U}

Créature : ondin et chevalier

3/3

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre ondin et/ou chevalier que vous contrôlez.

- Si une créature que vous contrôlez est à la fois un ondin et un chevalier, elle gagne un seul marqueur +1/+1.

Commando crinefeu

{3}{W}

Créature : ange et soldat

4/3

Vol

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, piochez une carte.

À chaque fois qu'un autre joueur attaque avec au moins deux créatures, il pioche une carte si aucune de ces créatures ne vous a attaqué.

- Pour les deux capacités déclenchées, une fois que la capacité se déclenche, peu importe ce qui arrive aux créatures attaquant en réponse.

- La dernière capacité déclenchée vérifie uniquement qu'aucune des créatures attaquantes ne vous a attaqué. L'autre joueur pioche une carte s'il a attaqué un planeswalker que vous contrôlez ou une bataille que vous protégez avec au moins deux créatures, par exemple.
- Peu importe avec combien de créatures un autre joueur attaque, la dernière capacité du Commando crinefeu les regardera toutes pour s'assurer qu'aucune d'entre elles ne vous a attaqué. Mais si c'est le cas, le joueur ne pioche pas de carte.

Détonateur d'hèdrons

{2} {R}

Créature : goblin et artificier

2/3

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Détonateur d'hèdrons inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

- Vous pouvez jouer la carte exilée avec le Détonateur d'hèdrons même si le Détonateur d'hèdrons quitte le champ de bataille ou que vous en perdez le contrôle.
- Jouer la carte exilée par le Détonateur d'hèdrons suit les règles normales pour jouer cette carte. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- À moins qu'un effet ne vous permette de jouer des terrains supplémentaires ce tour-là, vous pouvez jouer une carte de terrain exilée par le Détonateur d'hèdrons uniquement si vous n'avez pas encore joué de terrain ce tour-là.
- Si vous ne jouez pas la carte, elle reste exilée.

Distributeur de douleur

{2} {R}

Créature : diable et citoyen

2/3

Menace

À chaque fois qu'un joueur lance son premier sort à chaque tour, il crée un jeton Trésor.

À chaque fois qu'un artefact qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, le Distributeur de douleur inflige 1 blessure à ce joueur.

- La deuxième capacité du Distributeur de douleur se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance son premier sort à chaque tour, pas juste pendant son propre tour.
- Le Distributeur de douleur doit être sur le terrain au moment où il lance son premier sort. Notamment, la première capacité du Distributeur de douleur ne se déclenche pas pour vous au tour où vous l'avez lancé, même s'il peut se déclencher si un autre joueur lance son premier sort ce tour-là après que le Distributeur de douleur est sur le champ de bataille. Si un sort fait que le Distributeur de douleur quitte le champ de bataille en tant que coût supplémentaire pour le lancer, la capacité ne se déclenche pas.

- La capacité du Distributeur de douleur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais pas avant que vous ne deviez payer pour le sort original. Vous ne pouvez pas utiliser le jeton Trésor que vous créez pour le payer.

Dragster de luxe

{4} {U}

Artefact : véhicule

4/3

Le Dragster de luxe ne peut pas être bloqué excepté par des véhicules.

À chaque fois que le Dragster de luxe inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

Pilotage 2

- Si vous lancez la carte d'éphémère ou de rituel, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité déclenchée. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur un type de 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 une carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.

Elenda et Azor

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

Créature légendaire : vampire et chevalier et sphinx

6/6

Vol, parade {2}

À chaque fois qu'Elenda et Azor attaquent, vous pouvez payer {X} {W} {U} {B}. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Au début de chaque étape de fin, vous pouvez payer 4 points de vie. Si vous faites ainsi, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au nombre de cartes que vous avez piochées ce tour-ci.

- Vous choisissez la valeur de X au moment où la première capacité déclenchée se résout.
- Au moment où la dernière capacité se résout, vous choisissez si vous payez 4 points de vie ou non. Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois pour créer des jetons Vampire et Chevalier supplémentaires.

Épisseur de sombracrier

{6}{W}

Créature : phyrexian et artificier

1/1

À chaque fois que l'Épisseur de sombracrier ou qu'un autre phyrexian non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez X jetons de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

Les golems que vous contrôlez ont l'indestructible.

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

Excision de l'imperfection

{1}{W}{W}

Éphémère

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur incube X, X étant sa valeur de mana. *(Il crée un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)*

- Si le permanent non-terrain est une cible illégale au moment où l'Excision de l'imperfection essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Son contrôleur n'incube pas.

Faucon-ramier nidifiant

{3}{W}

Créature : oiseau

2/2

Vol

Au début du combat pendant votre tour, peuplez. *(Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)*

À chaque fois qu'un jeton de créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Faucon-ramier nidifiant.

- 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.
-

Fongepied et Skwi (promo d'Avant-première)

{B}{R}{G}

Créature légendaire : fungus et goblin

3/3

À chaque fois que Fongepied et Skwi arrivent sur le champ de bataille ou attaquent, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}{B}{R}{G}, sacrifiez un saprobionte : Renvoyez sur le champ de bataille Fongepied et Skwi et jusqu'à une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous ne devez pas choisir une cible pour activer la dernière capacité. Cependant, si vous le faites, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Fongepied et Skwi ne reviennent pas sur le champ de bataille.

Goro-Goro et Satoru (promo d'Avant-première)

{U}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et humain

3/4

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon et Esprit avec le vol.

{1}{R} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La série de créatures affectées par la dernière capacité est déterminée au moment où cette capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour n'acquièrent pas la célérité. Tant que Goro-Goro et Satoru sont sur le champ de bataille sous votre contrôle, ils acquièrent la célérité.

Gimbal, prodige gremlin

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : gremlin et artificier

4/4

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont le piétinement.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature-artefact 0/0 rouge Gremlin. Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez.

- Pour déterminer le nombre de jetons d'artefact appelés différemment que vous contrôlez, comptez chaque jeton d'artefact que vous contrôlez une fois, mais uniquement si son nom anglais n'est pas exactement identique à celui d'un autre jeton d'artefact que vous avez déjà compté de cette manière.
- Le nom d'un jeton se compose de ses sous-types et du mot « jeton », à moins qu'il ne copie un autre objet ou ait reçu un nom spécifique avec l'effet qui l'a créé. Par exemple, les jetons créés avec la dernière capacité de Gimbal sont appelés « Jeton Gremlin ». Ces jetons ont le même nom que les jetons de créature 2/2 rouge Gremlin créés par le Lâcher de gremlins.

Guivre des bois émergente

{6} {G}

Créature : guivre

4/4

Main forte 3 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que cette créature attaque, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant sa force. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Utilisez la force de la créature au moment où la capacité déclenchée se résout pour déterminer la valeur de X. Si la créature n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force quand elle a quitté le champ de bataille.

Instabilité incivique

{4} {R}

Enchantement

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute.
(*Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.*)

Si une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à la place.

- L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou célérité, et ils ne peuvent pas agir pendant que la créature est sur le champ de bataille sans l'un ou l'autre.
- Si vous choisissez que la créature acquière la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perd pas au moment où le tour se termine ou si un autre joueur en acquiert le contrôle.
- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par l'Instabilité incivique à moins qu'elle ne soit d'une manière quelconque la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures que votre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle devrait infliger (par exemple en en prévenant une partie), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de l'Instabilité incivique) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de l'Instabilité incivique ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

Jouer avec la calamité

{7} {R}

Rituel

Mélangez votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si la valeur totale de mana des cartes exilées de cette manière est inférieure ou égale à 13, vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

- Vous pouvez regarder chaque carte que vous exilez avant de décider de pousser votre chance ou d'arrêter.
- Si vous avez un peu trop joué avec le feu et que la valeur de mana totale des cartes exilées est supérieure à 13, les cartes que vous avez exilées le restent et vous ne pouvez en lancer aucune.
- Si vous lancez une des cartes exilées, vous le faites en tant que partie de la résolution du sort. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour. Les restrictions de temps basées sur un type de 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 une carte exilée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez plus d'une carte exilée, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les lancez. Un sort que vous lancez de cette manière peut être la cible d'un sort ultérieur que vous lancez de cette manière. Cependant, les sorts de permanent lancés de cette manière ne se résoudre pas avant que vous ayez fini de lancer les sorts, donc les permanents qu'ils deviennent ne peuvent pas être la cible des sorts lancés de cette manière. Par exemple, si vous exilez la Jumelance et la Frappe foudroyante, vous pouvez lancer la Frappe foudroyante puis lancer la Jumelance la ciblant ; mais si vous exilez une carte de créature et une carte d'aura, vous ne pouvez pas lancer cette aura ciblant cette créature.
- Les cartes non lancées, y compris les cartes de terrain, restent en exil. Elles ne peuvent pas être lancées les tours suivants.

Kasla au halo brisé

{3} {U} {R} {W}

Créature légendaire : ange et allié

5/4

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, vigilance, célérité

À chaque fois que vous lancez un autre sort qui a la convocation, regard 2, puis piochez une carte.

- La dernière capacité de Kasla se déclenche que vous ayez engagé ou non des créatures pour payer le coût du sort, du moment qu'il a la convocation.
-

Katilda et Lir (promo d'Avant-première)

{G} {W} {U}

Créature légendaire : humain

3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'humain, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana de cette manière, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût.
- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte sans coût de mana acquiert le flashback, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

Lancière de Lothwain

{4} {B}

Créature : humain et chevalier

5/5

Menace

À chaque fois qu'un chevalier non-jeton que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous piochez une carte.

- Si la Lancière de Lothwain meurt en même temps que d'autres chevaliers non-jeton que vous contrôlez, sa capacité se déclenche une fois pour elle-même (en supposant qu'elle n'est pas un jeton) et une fois pour chacun de ces autres chevaliers.
-

Maîtresse du style du miroir

{4} {R} {R}

Créature : humain et guerrier

3/3

Main-forte 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Si c'est une autre créature, elle acquiert la capacité suivante jusqu'à la fin du tour.*)

À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque créature modifiée attaquante que vous contrôlez, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de cette créature. Exilez ces jetons à la fin du combat. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- Tous les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
 - Même si les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquants, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
 - Chacun de ces jetons copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (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 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. (Pour faire simple, il ne copie pas ce qui l'a rendue modifiée en premier lieu. C'est la vie.)
 - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
 - Si la créature copiée est un jeton, les jetons qui sont créés copient les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce 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 copiée fonctionnent aussi.
-

Manteau du conjurateur

{1}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 et a la vigilance.

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte qui partage un type de créature avec cette créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

- Une créature « partage un type de créature » avec la créature équipée si elles ont au moins un type de créature en commun.
 - Si la créature équipée n'est plus sur le champ de bataille au moment où la capacité déclenchée se résout, utilisez ses types de créature quand elle a quitté le champ de bataille.
-

Moissonneur vulpin

{3}{W}

Créature : phyrexian et renard

3/3

À chaque fois qu'au moins un phyrexian que vous contrôlez attaque, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à sa force totale.

- Vous pouvez choisir n'importe quelle carte d'artefact de votre cimetière comme cible de la capacité déclenchée du Moissonneur vulpin. La force totale des phyrexians attaquants est vérifiée au moment où la capacité se déclenche pour déterminer si la carte peut être renvoyée sur le champ de bataille ou non. Utilisez la force de chacune de ces créatures à ce moment-là, même si la créature n'est plus attaquante ou n'est plus un phyrexian. Si la créature n'est pas sur le champ de bataille, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille. Si la valeur de mana de la carte d'artefact est supérieure à la force totale, elle reste dans votre cimetière.
-

Rashmi et Ragavan

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : elfe et singe

2/4

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant chacun de vos tours, exilez la carte du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé et créez un jeton Trésor. Puis vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Si vous ne la lancez pas de cette manière, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

- Rashmi et Ragavan doivent être sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre premier sort. Notamment, au tour où vous lancez Rashmi et Ragavan, la capacité ne se déclenche pas pour vous ce tour-là. Si un sort fait que Rashmi et Ragavan quittent le champ de bataille en tant que coût supplémentaire pour le lancer, la capacité de Rashmi et Ragavan ne se déclenche pas.

- La capacité de Rashmi et Ragavan se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais pas avant que vous ne deviez payer pour le sort original. Vous ne pouvez pas utiliser le jeton Trésor que vous créez pour le payer.
- Vérifiez le nombre d'artefacts que vous contrôlez au moment où la capacité se résout, y compris les jetons Trésor que vous venez de créer, pour voir si vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez le sort sans payer son coût de mana, vous le faites pendant la résolution de la capacité déclenchée. Les restrictions de temps de ce sort basées sur le type de carte sont ignorées. Il se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne le lancez pas sans payer son coût de mana, mais que vous le lancez plus tard pendant le tour, vous devez payer ses coûts et suivre toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, si la carte est une carte de créature, vous ne pouvez la lancer en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous ne lancez pas la carte du tout, elle reste exilée.

Saint Traft et Rem Karolus

{U}{R}{W}

Créature légendaire : esprit et humain

3/4

À chaque fois que Saint Traft et Rem Karolus deviennent engagés, créez un jeton de créature 1/1 rouge Humain si c'est la première fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois, créez un jeton de créature 1/1 bleue Esprit avec le vol. Si c'est la troisième fois, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

À chaque fois que vous lancez un sort qui a la convocation, dégagez Saint Traft et Rem Karolus.

- Si c'est la quatrième fois ou plus que la première capacité se résout pendant un tour, rien ne se passe.
- La dernière capacité de Saint Traft et Rem Karolus se déclenche que vous ayez engagé ou non des créatures pour payer le coût du sort, tant qu'ils ont la convocation.

Sidar Jabari de Zhalfir

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

Créature légendaire : humain et chevalier

4/3

Éminence — À chaque fois que vous attaquez avec au moins un chevalier, si Sidar Jabari de Zhalfir est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Vol, initiative

À chaque fois que Sidar Jabari inflige des blessures de combat à un joueur, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Chevalier ciblée depuis votre cimetière.

- Sidar Jabari doit être sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement au moment où vous attaquez avec au moins un chevalier et aussi au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre. Notamment, si Sidar Jabari est sur le champ de bataille et que sa capacité d'éminence se déclenche, mais qu'il est mis dans la zone de commandement avant que cette capacité ne se résolve, cette capacité ne fait rien au moment où elle se résout. Ceci est dû au fait qu'un objet qui change de zone est considéré comme un nouvel objet.

Surineuse négociatrice

{2}{U}{R}

Créature : orque et pirate

4/3

Pourparler — À chaque fois que la Surineuse négociatrice attaque, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière, vous créez un jeton Trésor engagé. Chaque joueur pioche ensuite une carte.

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

Talent d'Elspeth

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : planeswalker

Le planeswalker enchanté a « [+1] : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat. »

À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté du planeswalker enchanté, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer une seule capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant chacun de vos tours, que cette capacité soit obtenue ou non grâce au Talent d'Elspeth.
- La série de créatures affectées par la dernière capacité du Talent d'Elspeth est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-créature qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent pas la vigilance.

- La dernière capacité se résout avant la capacité de loyauté qui a provoqué son déclenchement. Notamment, si cette capacité de loyauté crée des jetons de créature, ces créatures ne seront pas sur le champ de bataille à temps pour gagner +2/+2 et acquérir la vigilance.

Talent de Liliana

{B} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : planeswalker

Le planeswalker enchanté a « [-8] : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières. »

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures au planeswalker enchanté, détruisez cette créature.

- Vous pouvez activer une unique capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant chacun de vos tours, que cette capacité soit la sienne ou qu'elle soit acquise grâce au Talent de Liliana.
- La dernière capacité du Talent de Liliana se déclenche à chaque fois qu'une créature inflige des blessures au planeswalker enchanté, pas seulement des blessures de combat.

Talent de Rowan

{2} {R} {R}

Enchantement : aura

Enchanter : planeswalker

Le planeswalker enchanté a « [+1] : Jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

À chaque fois que vous activez une capacité de loyauté du planeswalker enchanté, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Vous pouvez activer une unique capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant chacun de vos tours, que cette capacité soit la sienne ou qu'elle soit acquise grâce au Talent de Rowan.
- Copier une capacité de loyauté ne fait pas que des marqueurs « loyauté » sont ajoutés ou retirés au planeswalker enchanté.

Talent de Téfeiri

{3} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : planeswalker

Le planeswalker enchanté a « [-12] : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. » »

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « loyauté » sur le planeswalker enchanté.

- Vous pouvez activer une unique capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant chacun de vos tours, que cette capacité soit la sienne ou qu'elle soit acquise grâce au Talent de Téfèiri.
-

Talent de Vivien

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : planeswalker

Le planeswalker enchanté a « [+1] : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « loyauté » sur le planeswalker enchanté.

- Vous pouvez activer une unique capacité de loyauté de chaque planeswalker que vous contrôlez pendant chacun de vos tours, que cette capacité soit la sienne ou acquise grâce au Talent de Vivien.
-

Vecteur de filigrane

{3}{W}

Créature-artefact : phyrexian et construction

1/1

Quand le Vecteur de filigrane arrive sur le champ de bataille, choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Choisissez n'importe quel nombre d'artefacts ciblés.

Mettez un marqueur « charge » sur chacun d'eux.

{1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Proliférez.

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

- Vous pouvez choisir une créature-artefact comme cible pour les deux parties de la capacité déclenchée. Elle gagne un marqueur +1/+1 et un marqueur « charge ».
-

Voie de la pyromancienne

{4}{R}

Rituel

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main.

Ajoutez {R} pour chaque carte défaussée de cette manière, puis piochez autant de cartes plus une.

Volonté des planeswalkers — En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

- Si votre main est vide au moment où la Voie de la pyromancienne se résout, vous n'ajoutez pas de mana, mais vous piochez une carte.

Voie du conspirateur

{4} {B}

Rituel

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière. C'est un artefact en plus de ses autres types.

Volonté des planeswalkers — En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

- La carte de créature que vous mettez sur le champ de bataille peut être une carte qui vient d'être meulée, ou encore une carte qui était déjà dans un cimetière.

Voleur de schémas

{3} {U}

Créature : vedalken et gremlin et artificier

3/3

Vol

À chaque fois que le Voleur de schémas inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que ce joueur contrôle.

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

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE PLANECHASE *L'INVASION DES MACHINES*

Caldaïa

Plan : Capenna

Les sorts de créature que vous lancez depuis votre main ont blitz \{3}. *(Si vous lancez un sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)*

À chaque fois que le chaos s'ensuit, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si vous choisissez de payer le coût de blitz à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut y répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de blitz uniquement si vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si vous payez le coût de blitz pour lancer un sort de créature, ce permanent est sacrifié uniquement s'il est encore sur le champ de bataille quand cette capacité déclenchée se résout. S'il meurt ou qu'il va dans une autre zone avant ça, il reste là où il se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec le blitz à moins qu'une autre capacité ne vous dise de le faire.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou devient une copie d'une créature dont le coût de blitz a été payé, la copie n'a pas la célérité, n'est pas sacrifiée, et son contrôleur ne pioche pas de carte quand elle meurt.
- La capacité déclenchée qui permet au contrôleur de la créature de piocher une carte se déclenche quand elle meurt pour n'importe quelle raison, pas seulement quand vous la sacrifiez pendant l'étape de fin.

Drupe de Norn

Plan : Nouvelle Phyrexia

Quand vous vous transplanez vers la Drupe de Norn, le chaos s'ensuit.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, révéléz les cartes du dessus de votre deck planaire jusqu'à ce que vous révéliez une carte de plan. Transplanez-vous vers ce plan, excepté que vous ne vous transplanez depuis aucun plan. Mettez le reste des cartes révélées au-dessous de votre deck planaire dans l'ordre de votre choix.

- Jusqu'à ce qu'un joueur se transplane, la partie continue sur plusieurs plans. Les capacités de toutes les cartes de plan face visible peuvent affecter la partie.
 - Si un joueur obtient {CHAOS} au dé, le chaos s'ensuit et toutes les capacités de chaos se déclenchent. Le joueur peut mettre ces capacités sur la pile dans l'ordre de son choix.
 - La prochaine fois qu'un joueur se transplane, il se transplane depuis tous les plans face visible. Leurs propriétaires les mettent au-dessous de leur deck planaire dans l'ordre de leur choix. Cet ordre n'est pas révélé aux autres joueurs.
-

Esper

Plan : Alara

Les sorts d'artefact coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, les créatures que vous contrôlez qui sont blanches, bleues et/ou noires deviennent des artefacts en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour. Puis chaque créature-artefact que vous contrôlez acquiert la vigilance, la menace et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité d'Esper ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort d'artefact. Elle change seulement le coût total que les joueurs paient.
- Cette capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que les joueurs paient pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort d'artefact, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de prototype.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana d'un sort d'artefact est {X} {X}, vous pourriez choisir 2 comme valeur pour X et payer {3} pour lancer le sort.
- La série de créatures-artefacts affectées par la capacité de chaos est déterminée au moment où cette capacité se résout. Les créatures-artefacts que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents qui deviennent des créatures-artefacts plus tard pendant le tour ne gagnent pas de bonus.

Ghirapur

Plan : Kaladesh

Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à la fin du tour, chaque artefact non-créature, non-Véhicule que vous contrôlez devient un véhicule 5/3 en plus de ses autres types et acquiert le piétinement, la célérité et pilotage 2.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, renvoyez dans votre main une carte d'artefact non-créature ciblée depuis votre cimetière.

- La série d'artefacts affectés par la première capacité de Ghirapur est déterminée au moment où la capacité se résout. Les artefacts que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour et les permanents non-artefact qui deviennent des artefacts plus tard pendant le tour ne deviennent pas des véhicules.
 - Les artefacts affectés gardent tous les autres types, sous-types de carte et capacités qu'ils avaient.
-

Île du projet Jusant

Plan : Dominaria

Quand vous vous transplanez vers l'Île du projet Jusant et au début de votre entretien, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Slivoïde.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, les slivoïdes que vous contrôlez acquièrent la célérité et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de slivoïdes que vous contrôlez.

- Comptez le nombre de slivoïdes que vous contrôlez au moment où la capacité de chaos se résout pour déterminer la valeur de X.
-

Ketria

Plan : Ikororia

Quand vous vous transplanez vers Ketria et au début de votre entretien, mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », « menace » ou « piétinement » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte de permanent non-terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille ou dans votre main.

- Vous choisissez quel marqueur vous mettez sur la créature ciblée au moment où la première capacité de Ketria se résout.
 - Pendant la résolution de la capacité de chaos, les cartes que vous exilez avant d'exiler une carte de permanent non-terrain restent exilées.
-

La cité d'or d'Orazca

Plan : Ixalan

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

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor. Puis piochez une carte si vous avez l'agrément de la cité.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de permanent de votre main.

- 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, les plans et les emblèmes ne sont pas des permanents.
- Si vous contrôlez dix permanents mais que vous n'avez pas encore trouvé La cité d'or d'Orazca (et 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 l'un d'entre eux, puis que vous vous transplanez vers La cité d'or d'Orazca, vous n'aurez pas l'agrément de la cité.

- Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou parce que c'est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.
- L'ascension sur un plan ou un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donnera 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.

La Fosse

Plan : L'Abyse

Quand vous vous transplanez vers La Fosse, chaque joueur crée, selon son choix, un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol ou un jeton de créature 6/6 noire Démon avec le vol, le piétinement et « Au début de votre entretien, sacrifiez une autre créature. Si vous ne pouvez pas le faire, cette créature vous inflige 6 blessures. »

À chaque fois que le chaos s'ensuit, chaque joueur sacrifie une créature non-artefact.

- Pour résoudre la première capacité, en commençant par vous et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit quel jeton de créature il crée. Puis tous les jetons de créature sont créés et arrivent sur le champ de bataille en même temps.

La Nuée Occidentale

Plan : Gobakhan

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures et aux planeswalkers que vous contrôlez.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, créez trois jetons Trésor engagés. Chacun d'eux inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque planeswalker.

- Ce sont les jetons Trésor qui infligent les blessures, et non La Nuée Occidentale.
-

Le Grand aérien

Plan : Tarkir

Quand vous vous transplanez vers Le Grand aérien et au début de votre entretien, renforcement 3. (*Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.*)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez et jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chacune de ces créatures inflige à l'autre un nombre de blessures égal à son endurance.

- Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures.
 - Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout. Ce peut être la créature avec la capacité de renforcement si elle est encore sous votre contrôle et qu'elle a l'endurance la plus faible. En cas d'égalité, vous choisissez quelle créature gagne les marqueurs.
 - Si vous choisissez deux créatures ciblées pour la capacité de chaos et que l'une d'elles est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature n'inflige ni ne subit de blessures.
-

Les terres fertiles de Saulvinia

Plan : Antausia

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, révéléz les cartes du dessus de votre deck planaire jusqu'à ce que vous révéléz une carte de plan. Le chaos s'ensuit sur ce plan. Puis mettez toutes les cartes révélées de cette manière au-dessous de votre deck planaire dans l'ordre de votre choix.

- « Le chaos s'ensuit sur ce plan » signifie que la capacité de chaos de cette carte de plan se déclenche. La capacité de chaos du plan actuel (à savoir Les terres fertiles de Saulvinia) ne se déclenche pas.
-

Littjara

Plan : Kaldheim

Quand vous vous transplanez vers Littjara et au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (*Il a tous les types de créature.*)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, choisissez un type de créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature de ce type que vous contrôlez.

- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin perd toutes ses capacités, elle garde tous les types de créature, même si elle n'aura plus le changelin. C'est dû au fait que le changelin s'applique avant l'effet qui le retire.
-

Naktamon

Plan : Amonkhet

Chaque carte de créature dans votre cimetière a l'embaumement. Son coût d'embaumement est égal à son coût de mana. *(Exilez une carte de créature de votre cimetière et payez son coût d'embaumement : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie blanc en plus de ses autres types sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

À chaque fois que le chaos s'ensuit, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si un sort ou une capacité se résout pendant votre phase principale, faisant qu'une carte de créature soit mise dans votre cimetière, vous aurez la priorité immédiatement après. Vous pouvez activer la capacité d'embaumement de la carte de créature avant qu'un joueur ne puisse l'exiler, si c'est légal pour vous de le faire.
 - Une fois que vous avez activé une capacité d'embaumement, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte ou en se débarrassant au plus vite de Naktamon.
-

Nouvelle Argive

Plan : Dominaria

À chaque fois qu'une créature historique que vous contrôlez attaque, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*

À chaque fois que le chaos s'ensuit, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte historique. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Une fois qu'une créature historique que vous contrôlez attaque, elle conserve le +2/+2 pendant le tour complet, même si elle cesse d'être historique plus tard ce tour-là.
 - Il n'est pas aisé d'attaquer avec les sagas, mais le faire offre une belle histoire à raconter.
-

Nyx

Plan : Theros

Les créatures non-jeton sont des enchantements en plus de leurs autres types.

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

À chaque fois que le chaos s'ensuit, choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur.

- La dévotion à une couleur d'un joueur est égale au nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que ce joueur contrôle.
 - La première capacité de Nyx s'applique aux créatures non-jeton à partir du moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Notamment, une créature non-jeton arrivant sur le champ de bataille provoque le déclenchement de la capacité de constellation.
 - La capacité de chaos n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre. Vous choisissez la couleur au moment où la capacité se résout. Une fois que la capacité commence à se résoudre et que vous avez choisi une couleur, il est trop tard pour que qui que ce soit réponde et change votre dévotion à une couleur.
-

Strixhaven

Plan : Arcavios

Les sorts d'éphémère et de rituel que les joueurs lancent ont la démonstration. (*À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, il peut le copier. S'il fait ainsi, il choisit un adversaire pour qu'il le copie aussi.*

Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, renvoyez dans la main de son propriétaire jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis un cimetière.

- Vous choisissez si vous faites une copie au moment où la capacité de démonstration se résout. Ceci a lieu avant que le sort d'origine ne se résolve. Votre copie va sur la pile au-dessus du sort d'origine.
 - Si le sort nécessite des cibles, vous choisissez la cible du sort d'origine au moment où vous le lancez. Si vous créez une copie du sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie au moment où vous créez cette copie. De même, l'adversaire que vous choisissez pour créer une copie peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie au moment où elle est créée. En d'autres mots, votre adversaire connaîtra les cibles de votre sort d'origine et de votre copie quand il choisira les nouvelles cibles, le cas échéant, pour sa copie.
 - Cela signifie que si vous lancez un sort avec la démonstration et que vous et un adversaire le copiez, la copie de l'adversaire se résout en premier, puis votre copie se résout, et enfin le sort d'origine se résout.
 - Si vous lancez le sort et que vous choisissez de ne pas le copier, aucun adversaire ne pourra le copier.
-

Towashi

Plan : Kamigawa

Les créatures modifiées que vous contrôlez ont le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, piochez une carte. » (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

- Vous choisissez le nombre de cibles qu'a la capacité de chaos et comment les marqueurs sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur.
 - Si certaines des créatures sont des cibles illégales au moment où la capacité de chaos 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.
-

Unyaro

Plan : Zhalfir

Au début de votre étape de fin, si vous vous êtes transplané vers Unyaro ce tour-ci, dégagez toutes les créatures. Elles passent hors phase jusqu'à ce qu'un joueur se transplane. (*Traitez-les et tout ce qui leur est attaché comme si elles n'existaient pas.*)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, créez deux jetons de créature 2/2 blanche et bleue Chevalier avec la vigilance.

- Une créature passée hors phase à cause d'Unyaro ne passe pas en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Prêtresse bannisseuse, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Forge-vague ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
-

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LÉGENDES DU MULTIVERS *L'INVASION DES MACHINES*

Retour de mot-clé : compagnon

Les dix compagnons sont de retour pour vous accompagner dans de nouvelles aventures. Enfin, pour attendre en dehors de la partie que vous les invitiez dans votre main.

Gyruda, calamité des profondeurs

{4} {U/B} {U/B}

Créature légendaire : démon et kraken

6/6

Compagnon — Votre deck de départ ne contient que des cartes avec une valeur de mana paire. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

- Votre compagnon commence la partie en dehors de la partie. En tournoi, cela signifie votre réserve. En jeu amical, c'est simplement une carte que vous possédez qui n'est pas dans votre deck de départ.
- Avant de mélanger votre deck pour qu'il devienne votre bibliothèque, vous pouvez révéler une carte depuis l'extérieur de la partie pour qu'elle soit votre compagnon si votre deck de départ remplit les prérequis de la capacité de compagnon. Vous ne pouvez pas révéler plus d'une carte. Elle reste révélée à l'extérieur de la partie au moment où la partie commence.
- Les prérequis de la capacité de compagnon s'appliquent uniquement à votre deck de départ. Ils ne s'appliquent pas à votre réserve.
- Si plus d'un joueur souhaite révéler un compagnon, le joueur qui commence est le premier à le faire, et les joueurs procèdent dans l'ordre du tour. Une fois qu'un joueur a choisi de ne pas révéler de compagnon, ce joueur ne peut pas changer d'avis.
- Si vous révélez un compagnon en dehors de la partie, tant qu'il y reste, vous pouvez payer {3} à tout moment où vous pourriez lancer un rituel (autrement dit, quand vous avez la priorité pendant votre phase principale et que la pile est vide). Une fois que c'est fait, vous le mettez dans votre main et il fonctionne comme n'importe quelle autre carte que vous avez mise dans la partie. Par exemple, s'il est défaussé, contrecarré ou détruit, il est mis dans votre cimetière, et reste dans la partie. C'est une modification de l'ancienne règle.
- Payer {3} pour mettre votre compagnon dans votre main est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et les joueurs ne peuvent pas y répondre. Une fois que vous effectuez cette action, vous pouvez lancer cette carte s'il est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.
- Les autres capacités du compagnon s'appliquent uniquement si la créature est sur le champ de bataille. Elles n'ont aucun effet tant que le compagnon est en dehors de la partie.
- La capacité de compagnon n'a aucun effet si la carte est dans votre deck de départ et ne crée aucune restriction à mettre une carte ayant une capacité de compagnon dans votre deck de départ. Par exemple, Zirda peut être mis dans votre deck de départ même si vos autres cartes de permanent n'ont pas toutes des capacités activées.
- Vous pouvez avoir un compagnon dans la variante Commander. Votre deck, y compris votre commandant, doit remplir les prérequis de son compagnon. Votre compagnon ne fait pas partie de vos cent cartes.

Aegar, la Flamme gelante

{1}{U}{R}

Créature légendaire : géant et sorcier

3/3

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker qu'un adversaire contrôle subit un surplus de blessures, si un géant, un sorcier ou un sort que vous contrôlez lui a infligé des blessures ce tour-ci, piochez une carte.

- Une créature a subi un surplus de blessures si au moins une source lui inflige plus de blessures que la quantité minimum de blessures requise pour être des blessures mortelles. Dans la plupart des cas, cela signifie un nombre de blessures supérieur à son endurance, mais tenez compte des blessures qui lui ont déjà été infligées pendant ce tour-là.
- Un planeswalker subit un surplus de blessures s'il subit un nombre de blessures supérieur à sa loyauté actuelle.
- La capacité d'Aegar ne se déclenche pas quand une bataille subit un surplus de blessures. Ce n'est pas de sa faute. Elles n'existaient pas encore.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature. Remarquez qu'une source de blessures avec le contact mortel n'a aucun effet sur les blessures infligées aux planeswalkers.
- Peu importe que ce soit un géant, un sorcier ou un sort que vous contrôlez qui inflige le surplus de blessures. L'important, c'est qu'un surplus de blessures a été infligé et qu'une de ces trois choses a infligé des blessures à la créature ou au planeswalker à un certain point pendant le tour. Par exemple, si une créature 4/4 qu'un adversaire contrôle subit 2 blessures d'un sort que vous contrôlez et, plus tard pendant le même tour, subit 3 blessures d'un sort qu'un autre joueur contrôle, la capacité d'Aegar se déclenche.
- Si un permanent est à la fois une créature et un planeswalker, la quantité minimum de blessures considérée comme blessures mortelles est utilisée pour déterminer si un surplus de blessures a été infligé. Par exemple, si une créature 5/5 qui est aussi un planeswalker avec trois marqueurs « loyauté » sur lui subit 4 blessures, il a subi un surplus de 1 blessure et la capacité d'Aegar peut se déclencher.

Anafenza, esprit de l'arbre-parent

{W}{W}

Créature légendaire : esprit et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1.
(Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

- Le renforcement lui-même ne cible pas de créature, bien que certains sorts et capacités qui appliquent le renforcement puissent avoir d'autres effets qui ciblent des créatures.
- Vous déterminez sur quelle créature mettre des marqueurs au moment où le sort ou la capacité qui vous instruit d'appliquer le renforcement se résout. Ce peut être la créature avec la capacité de renforcement si

elle est encore sous votre contrôle et qu'elle a l'endurance la plus faible. En cas d'égalité, vous choisissez quelle créature gagne les marqueurs.

Arixméthès, l'île assoupie

{2} {G} {U}

Créature légendaire : kraken

12/12

Arixméthès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui.

Tant qu'Arixméthès a au moins un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. (*Ce n'est pas une créature.*)

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixméthès.

{T} : Ajoutez {G} {U}.

- Arixméthès ne peut pas être joué comme un terrain.
 - Arixméthès n'est pas un terrain avant qu'il ne soit arrivé sur le champ de bataille. Les effets tels que ceux de la Lune de sang n'affectent pas sa capacité d'arrivée sur le champ de bataille. Similairement, les effets de remplacement qui modifient la manière dont les créatures que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille verront Arixméthès arriver sur le champ de bataille comme une créature et pas un terrain. Cependant, les capacités déclenchées (comme les capacités de toucheterre) verront qu'un terrain est arrivé sur le champ de bataille et pas une créature.
 - Arixméthès peut s'engager pour du mana au tour où il est arrivé sur le champ de bataille tant qu'il a des marqueurs « sommeil » sur lui. Si vous trouvez un moyen de le dégager, bien sûr.
 - Tant qu'Arixméthès est un terrain, il est toujours vert et bleu, il est toujours légendaire, et sa valeur de mana est toujours 4.
 - L'effet d'Arixméthès qui fait de lui un terrain remplace tous les effets précédents qui lui donnaient des types supplémentaires. Par exemple, un Métamorphe phyrexian qui copie Arixméthès sera un terrain, pas un terrain-artefact, jusqu'à ce que ses marqueurs « sommeil » soient retirés.
 - La capacité déclenchée d'Arixméthès se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement, mais après que les cibles ont été choisies pour ce sort. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Une fois qu'Arixméthès est à nouveau une créature, il peut attaquer au même tour tant que vous l'avez contrôlé depuis le début de votre tour le plus récent.
-

Atris, oracle des demi-vérités

{2} {U} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/2

Menace

Quand Atris, oracle des demi-vérités arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé regarde les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare en un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Vous choisissez un seul adversaire ciblé pour qu'il regarde les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et les mette en tas. Les autres joueurs ne peuvent pas regarder, mais ils peuvent essayer de donner des conseils sans savoir de quelles cartes il s'agit. Le joueur qui regarde peut aussi raconter ce qu'il veut aux autres joueurs sur ces cartes : des vérités, des demi-vérités ou des mensonges.
- Vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes du tas face cachée si vous les mettez dans votre main.
- L'adversaire peut partager les cartes en un tas de trois cartes et un tas de zéro carte. Le tas de trois cartes peut être le tas face visible ou le tas face cachée. Vos adversaires peuvent parfois se montrer très amicaux, mais n'oubliez jamais quelle divinité sert Atris.

Aurélia, la Meneuse de guerre
 {2} {R} {R} {W} {W}
 Créature légendaire : ange
 3/4
 Vol, vigilance, célérité
 À chaque fois qu'Aurélia, la Meneuse de guerre attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Vous dégagez toutes les créatures que vous contrôlez, y compris celles qui n'attaquent pas.
- Vous n'êtes pas forcé d'attaquer avec des créatures pendant la phase de combat supplémentaire.

Baral, directeur de conformité
 {1} {U}
 Créature légendaire : humain et sorcier
 1/3
 Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
 À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

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

Brudiclad, ingénieur telchor

{4} {U} {R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier

4/4

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de

créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous

pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si

vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez

devient une copie de ce jeton.

- Une fois qu'un jeton de créature qui est arrivé sous votre contrôle ce tour-ci a légalement attaqué, faire qu'il perde la célérité en retirant Brudiclad du champ de bataille ne fait pas que ce jeton arrête d'attaquer.
- Le dernier effet de la capacité déclenchée de Brudiclad affecte tous les jetons que vous contrôlez autres que le jeton choisi, y compris le jeton qui vient juste d'être créé si ce n'est pas le jeton choisi.
- Tous les autres jetons que vous contrôlez deviennent une copie du jeton choisi, même ceux qui ne sont pas du même type. Par exemple, si vous contrôlez un jeton d'artefact Trésor et que vous choisissiez le jeton Myr que Brudiclad vient de créer, votre trésor devient une copie du myr.
- L'effet de la capacité déclenchée de Brudiclad dure indéfiniment. Il continue de s'appliquer après que Brudiclad a quitté le champ de bataille.
- Brudiclad ne copie que les valeurs définies au moment où le jeton original a été créé (à moins que ce jeton copie autre chose, voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton choisi copie autre chose (par exemple, si le jeton choisi était précédemment affecté par la capacité déclenchée de Brudiclad), vos jetons deviennent des copies de ce que le jeton choisi a copié.

Capitaine Lanneray Tempeste

{2} {R}

Créature légendaire : humain et pirate

2/2

Célérité

À chaque fois que la Capitaine Lanneray Tempeste

attaque, créez un jeton Trésor.

À chaque fois que vous sacrifiez un trésor, la Capitaine

Lanneray Tempeste gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer la capacité de mana d'un trésor même si vous n'avez rien sur quoi dépenser ce mana.
 - La dernière capacité de la Capitaine Lanneray Tempeste se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez un trésor pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité de mana d'un trésor.
 - Si vous sacrifiez des trésors pour lancer la Capitaine Lanneray Tempeste, sa dernière capacité ne se déclenche pas pour ces trésors.
-

Chantefeu et Languesoleil

{4} {R} {W}

Créature légendaire : minotaure et clerc

4/6

Les sorts d'éphémère et de rituel rouges que vous contrôlez ont le lien de vie.

À chaque fois qu'un sort d'éphémère ou de rituel blanc vous fait gagner des points de vie, Chantefeu et Languesoleil infligent 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

- Si une source avec le lien de vie que vous contrôlez vous inflige des blessures, vous gagnez et perdez simultanément autant de points de vie. Votre total de points de vie ne change pas.
- La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne peut pas cibler un planeswalker ou une bataille.
- Un sort vous fait gagner des points de vie si son coût ou son effet vous instruit de gagner des points de vie, ou si une instruction de son coût ou de son effet est modifiée par un effet de remplacement et que l'événement modifié inclut le gain de points de vie. Si le coût ou l'effet d'un sort instruit à une source avec le lien de vie que vous contrôlez d'infliger des blessures, ce sort provoque aussi le gain de points de vie.
- Si un sort d'éphémère ou de rituel blanc que vous ne contrôlez pas vous fait gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche.
- 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 dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois.
- La dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche pas si une capacité déclenchée d'une carte ou d'un sort d'éphémère ou de rituel blanc vous fait gagner des points de vie, comme la capacité déclenchée de la Foi renouvelée quand elle est recyclée.
- Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures à plusieurs choses en n'utilisant qu'une seule fois le mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil ne se déclenche qu'une seule fois. De la même manière, si l'effet d'un sort rouge et blanc lui fait infliger des blessures à une seule chose, puis infliger d'autres blessures avec une deuxième occurrence du mot « infliger », la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois, et ainsi de suite.
- Si un sort rouge et blanc que vous contrôlez inflige des blessures et vous instruit aussi de gagner des points de vie, la dernière capacité de Chantefeu et Languesoleil se déclenche deux fois.

Daxos, béni par le soleil

{W} {W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

2/*

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (*Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.*)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

- La capacité qui définit l'endurance de Daxos fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que Daxos est sous votre contrôle, les deux symboles de mana blanc dans son propre coût de mana comptent. Dans la plupart des cas, il est au moins 2/2.

- Les symboles de mana incolores et génériques ($\{C\}$, $\{X\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, 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 une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- 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.
- Si vous contrôlez une bataille et qu'un adversaire est son protecteur, vous contrôlez toujours la bataille, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

Dina, macéreuse d'âmes

$\{B\}\{G\}$

Créature légendaire : dryade et druide

1/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

$\{1\}$, sacrifiez une autre créature : Dina, macéreuse d'âmes gagne $+X/+0$ jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la créature sacrifiée.

- La première capacité de Dina se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Quand la première capacité de Dina se résout, chaque adversaire ne perd qu'1 point de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat provoque un événement distinct de gain de points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, une capacité « à chaque fois que vous gagnez des points de vie » 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.
- X est la force que la créature avait quand elle était sur le champ de bataille, pas la force qu'elle a au cimetière.

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/7

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

- Si une deuxième Elesh Norn, Grand Cénobite arrive sous votre contrôle, vous en mettez une dans le cimetière de son propriétaire à cause de la « règle de légende » en même temps que les créatures de vos adversaires gagnant -4/-4 sont mises dans le cimetière de leur propriétaire parce que leur endurance est inférieure ou égale à 0.
-

Emry, guetteuse du loch

{2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

1/2

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.

Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.

(Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité d'Emry). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique du coût d'Emry. Le mana coloré doit quand même être payé.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de modifier de combien le coût d'Emry est réduit.
 - Si la dernière capacité d'Emry cible une carte de terrain-artefact, vous ne pouvez pas la jouer. Les effets qui vous permettent de « lancer » une carte ne vous permettent pas de jouer une carte de terrain.
 - Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales de la carte d'artefact ciblée. À moins qu'elle n'ait le flash, vous ne pourrez probablement la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
 - 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.
 - Lancer la carte ciblée lui fait quitter votre cimetière et devenir un nouvel objet. Vous ne pouvez pas la relancer si elle revient dans votre cimetière ce tour-ci.
-

Ezuri, griffe du progrès

{2}{G}{U}

Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

3/3

À chaque fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.
-

Firja, arbitre de valeur

{2}{W}{B}{B}

Créature légendaire : ange et clerc

2/4

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. La capacité se résout avant la résolution du deuxième sort. Peu importe si le premier sort que vous avez lancé ce tour-là s'est résolu, ne s'est pas résolu, a été contrecarré ou s'il est encore sur la pile.
 - La capacité déclenchée se déclenche uniquement si la créature qui l'a est sur le champ de bataille au moment où vous lancez votre deuxième sort. Les sorts que vous lancez pendant un tour avant que cette créature soit arrivée sur le champ de bataille comptent. En d'autres mots, la capacité ne se déclenche pas si la créature avec la capacité est le deuxième sort que vous avez lancé pendant un tour ou si vous avez déjà lancé au moins deux sorts au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille ce tour-là.
-

Fynn, le porteur de croc

{1}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

1/3

Contact mortel

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ». (*Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

- Perdre la partie parce qu'un joueur (si possible un adversaire) a au moins dix marqueurs « poison » est une règle du jeu. Fynn n'a pas besoin d'être encore sur le champ de bataille quand quelqu'un (si possible un adversaire) gagne son dixième marqueur « poison ».
-

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3} {G}

Créature légendaire : ours

4/3

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Si vous lancez un sort de créature qui arrive sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1, ces marqueurs ne sont pas pris en considération quand vous déterminez si Griffeboyaux réduit le coût de ce sort. De même, les effets qui augmentent la force de la créature une fois qu'elle est arrivée sur le champ de bataille ne s'appliquent pas.
- Si une autre créature a une capacité qui modifie sa force quand elle attaque, par exemple l'Ogre lyncherixe, vous pouvez résoudre cette capacité avant la dernière capacité de Griffeboyaux.
- La dernière capacité de Griffeboyaux n'affecte que les créatures que vous contrôlez qui ont la force appropriée au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour n'obtiennent pas les bonus, et une créature que vous contrôlez dont la force diminue plus tard pendant le tour ne perd pas les bonus.

Grimgrin, né des cadavres

{3} {U} {B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

5/5

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégageement.

Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

- Si la dernière capacité de Grimgrin se résout, mais que la créature ciblée n'est pas détruite (peut-être parce qu'elle s'est régénérée ou qu'elle a l'indestructible), vous mettez toujours un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

Horobi, gémissieur de la mort

{2} {B} {B}

Créature légendaire : esprit

4/4

Vol

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, détruisez cette créature.

- Si la créature est la seule cible du sort ou de la capacité, ce sort ou cette capacité ne se résout pas.
-

Imoti, célébrant de l'Abondance

{3}{G}{U}

Créature légendaire : naga et druide

3/1

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

Les sorts que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 ont la cascade.

- 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.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour 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 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.
- Non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

Inga Œil-de-rune

{3}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/3

Quand Inga Œil-de-rune arrive sur le champ de bataille, regard 3.

Quand Inga Œil-de-rune meurt, piochez trois cartes si au moins trois créatures sont mortes ce tour-ci.

- Le nombre de créatures qui sont mortes pendant ce tour est vérifié au moment où la dernière capacité se résout. Inga Œil-de-rune comptera, ainsi que les créatures qui meurent en même temps qu'Inga Œil-de-rune et les créatures qui meurent pendant que cette capacité est sur la pile mais qu'elle ne s'est pas encore résolue.

- La dernière capacité compte n'importe quelle créature qui est morte, quel qu'ait été son contrôleur.

Jegantha, la Source

{4} {R/G}

Créature légendaire : élémental et élan

5/5

Compagnon — Aucune carte de votre deck de départ n'a plus d'un même symbole de mana dans son coût de mana. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

{T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}. Ce mana ne peut pas être utilisé pour payer des coûts de mana génériques.

- Un coût de mana générique est représenté par des symboles numériques ({1}, {2}, et ainsi de suite) et par {X}. Vous ne pouvez pas dépenser le mana de la capacité de mana de Jegantha sur ces coûts.
- Vous pouvez dépenser le mana de la capacité de mana de Jegantha pour payer pour un symbole hybride comme {2/W}, mais seulement si vous choisissez de payer le mana coloré, et pas le mana générique.

Jin-Gitaxias, augure du Noyau

{8} {U}{U}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

5/4

Flash

Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

- Si un joueur a plus de cartes dans sa main que sa taille de main maximum pendant l'étape de nettoyage du tour de ce joueur, ce joueur se défausse jusqu'à ce qu'il ait le bon nombre de cartes. La taille maximale de la main d'un joueur n'est vérifiée que lors de sa propre étape de nettoyage.
- Jin-Gitaxias n'affecte pas la taille maximale de la main de son contrôleur. Comme l'étape de nettoyage vient après l'étape de fin, son contrôleur peut devoir se défausser de certaines cartes qui viennent d'être piochées.
- À moins qu'un autre sort ou qu'une autre capacité n'affecte la taille maximale de la main de votre adversaire, la capacité de Jin-Gitaxias fera que votre adversaire aura une taille maximale de main de zéro. Il se défaussera de chaque carte de sa main pendant son étape de nettoyage.

Judith, diva du fléau

{1} {B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

2/2

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- La dernière capacité de Judith, diva du fléau se déclenche quand Judith meurt et si elle n'est pas un jeton.

- Si Judith meurt en même temps qu'au moins une autre créature non-jeton que vous contrôlez, la capacité de Judith se déclenche pour chacune d'elles.
- Si votre total de points de vie est inférieur ou égal à 0 en même temps que des créatures non-jeton que vous contrôlez subissent des blessures mortelles, vous perdez la partie avant que la capacité déclenchée de Judith n'aille sur la pile.

Juri, maître de la Revue

{B}{R}

Créature légendaire : humain et shamane

1/1

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Juri, maître de la Revue.

Quand Juri meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- La première capacité de Juri ne vous autorise pas à sacrifier des permanents. Vous devez trouver un autre moyen de le faire.
- Pour la deuxième capacité de Juri, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si cette force était inférieure ou égale à 0, Juri n'inflige aucune blessure.

Kaheera, le Tuteur

{1}{G/W}{G/W}

Créature légendaire : chat et bête

3/2

Compagnon — Chaque carte de créature de votre deck de départ est une carte de chat, d'élémental, de cauchemar, de dinosaure ou de bête. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

Vigilance

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un chat, un élémental, un cauchemar, un dinosaure ou une bête gagne +1/+1 et a la vigilance.

- Une créature que vous contrôlez qui a plus d'un des types listés gagnerait +1/+1 et acquerrait la vigilance avec la dernière capacité de Kaheera.

Kenrith, le roi réapparu

{4}{W}

Créature légendaire : humain et noble

5/5

{R} : Toutes les créatures acquièrent le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.

{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

- La première capacité de Kenrith affecte uniquement les créatures sur le champ de bataille au moment où il se résout. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour n'acquièrent ni le piétinement ni la célérité.
- La dernière capacité de Kenrith peut cibler une carte de créature dans le cimetière de n'importe quel joueur. Son propriétaire contrôle la créature, et elle reste sur le champ de bataille même si vous quittez la partie (si vous ne la possédez pas).

Kroxā, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

6/6

Quand Kroxā arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxā arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

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

- Pour résoudre la deuxième capacité déclenchée de Kroxā en partie multijoueurs, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, l'adversaire dont c'est le tour) choisit d'abord une carte de sa main et la met de côté sans la révéler. Puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Ensuite, toutes les cartes choisies sont révélées et défaussées en même temps. Enfin, chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain perd 3 points de vie.
-

Kwende, fierté de Fémeiref
{3}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
2/2
Double initiative
Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez ont la double initiative.

- Une créature avec l'initiative et la double initiative inflige les blessures de combat de la même manière qu'une créature avec la double initiative. Elle n'inflige pas des blessures trois fois, ni avant les autres créatures avec l'initiative.
- Si une créature que vous contrôlez acquiert l'initiative après que Kwende est arrivé sur le champ de bataille, cette créature acquiert également la double initiative.
- Si une créature perd la double initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées, elle n'inflige pas de blessures de combat normales.

Lathiel, l'Aube de générosité
{2}{G}{W}
Créature légendaire : licorne
2/2
Lien de vie
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, répartissez jusqu'à autant de marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'autres créatures ciblées.

- Au moment où chaque étape de fin commence, si vous n'avez pas gagné de points de vie ce tour-là, la capacité déclenchée de Lathiel ne se déclenche pas du tout. Si elle se déclenche, vous choisissez les cibles et comment les marqueurs +1/+1 sont répartis au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
 - Vous pouvez ne choisir aucune cible si vous le souhaitez. Dans ce cas, aucun marqueur +1/+1 n'est mis sur aucune créature.
 - Si certaines des créatures, mais pas toutes, sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et les marqueurs qui devaient être mis sur des cibles illégales sont perdus. Si toutes les créatures sont des cibles illégales, la capacité ne se résout pas.
 - Gagner plus de points de vie en réponse à la capacité déclenchée ne change pas le nombre de marqueurs qui seront répartis, et ne change pas non plus la répartition.
 - La capacité déclenchée considère la quantité totale de points de vie que vous avez gagnés ce tour-là, pas de combien de points votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous commencez le tour à 10 points de vie, puis que vous gagnez 5 points de vie, puis que vous en perdez 7, vous répartissez cinq marqueurs +1/+1, bien que votre total de points de vie soit maintenant inférieur à ce qu'il était au début du tour.
-

Lurrus de la Tanière des rêves
{1}{W/B}{W/B}
Créature légendaire : chat et cauchemar
3/2

Compagnon — Chaque carte de permanent de votre deck de départ a une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Lien de vie
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

- Lancer le sort de permanent depuis votre cimetière suit les règles normales pour lancer ce sort. Vous devez payer ses coûts et obéir à toutes les restrictions de temps applicables. Par exemple, vous ne pouvez lancer un sort de créature de cette manière en payant son coût de mana que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Lutri, le chasse-sorts
{1}{U/R}{U/R}
Créature légendaire : élémental et loutre
3/2
Compagnon — Chaque carte non-terrain dans votre deck de départ a un nom différent. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*
Flash
Quand Lutri, le chasse-sorts arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- Une copie d'un sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il inclut un choix dans une liste à puces d'effets), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie du sort. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Niv-Mizzet revenu à la vie
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dragon et avatar
6/6
Vol

Quand Niv-Mizzet revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque paire de couleurs, choisissez une carte qui a exactement ces couleurs parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Une « paire de couleurs » est exactement deux couleurs. Il y a dix paires de couleurs dans Magic : blanc-bleu, blanc-noir, bleu-noir, bleu-rouge, noir-rouge, noir-vert, rouge-vert, rouge-blanc, vert-blanc et vert-bleu.
- Si les dix cartes du dessus de votre bibliothèque ne contiennent pas les dix paires de couleurs, vous choisissez autant de cartes que possible et vous les mettez dans votre main.

Obosh, le Perce-proie
{3}{B/R}{B/R}
Créature légendaire : monstruosité et horreur
3/5

Compagnon — Votre deck de départ ne contient que des cartes avec des valeurs de mana impaires et des cartes de terrain. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

Si une source avec une valeur de mana impaire que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou ce joueur à la place.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par Obosh à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
 - Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures que votre créature avec une valeur de mana impaire devrait infliger (par exemple en en prévenant une partie), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui d'Obosh) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet d'Obosh ne s'applique plus.
 - Si des blessures infligées par une créature que vous contrôlez avec une valeur de mana impaire sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.
-

Raff, vaillant de l'Aquilon

{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{3}{W}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de Raff, vaillant de l'Aquilon se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

2/1

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1}{R} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.*)

- Vous créez un jeton Trésor même si ce joueur n'a plus de carte à exiler dans sa bibliothèque.
 - Vous devez quand même suivre toutes les restrictions de temps et payer tous les coûts quand vous lancez la carte exilée. Si vous exilez une carte de terrain, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
 - Si vous choisissez de payer le coût de précipitation à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut y répondre et le contrecarrer. Vous pouvez lancer un sort de créature pour son coût de précipitation uniquement quand vous pourriez autrement lancer ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
 - Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.
 - Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec la précipitation à moins qu'une autre capacité vous dise de le faire.
 - Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient une copie d'une créature dont le coût de précipitation a été payé, la copie n'a pas la célérité et n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.
-

Rénata, appelée à la chasse
{2}{G}{G}
Créature-enchantement légendaire : demi-dieu
*/3

La force de Rénata est égale à votre dévotion au vert.
(Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- 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 une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- 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.
- Si vous contrôlez une bataille et qu'un adversaire est son protecteur, vous contrôlez toujours la bataille, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

Reyav, maitre-forgeur
{R}{W}
Créature légendaire : nain et artificier
2/2

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée ou équipée attaque, cette créature acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si une créature que vous contrôlez qui est enchantée et équipée attaque, la capacité de Reyav ne se déclenche qu'une seule fois pour cette créature. (Ne vous inquiétez pas. Plusieurs occurrences de la double initiative sont redondantes. Vous ne ratez pas grand-chose.)
 - La créature doit être enchantée ou équipée au moment où elle est déclarée comme attaquante pour provoquer le déclenchement de la capacité de Reyav. Si la créature n'est plus enchantée ou équipée (ou n'attaque plus) au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité se résout toujours.
-

Sheoldred la Susurrante

{5} {B} {B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

6/6

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

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

- Si une autre capacité déclenchée pendant votre entretien fait que vous sacrifiez une créature (comme celle du Seigneur de l'Abîme), vous ne pouvez pas la cibler avec la capacité déclenchée de Sheoldred au moment où cette capacité est mise sur la pile.
- L'adversaire dont c'est l'entretien choisit une créature à sacrifier quand la seconde capacité déclenchée de Sheoldred se résout.
- En Troll à deux têtes, la dernière capacité se déclenche deux fois au début de l'entretien de l'équipe adverse, une fois pour chaque joueur dans cette équipe. Chaque joueur sacrifie uniquement une créature qu'il contrôle.

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3} {B} {B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

4/4

Vol

Infection (*Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».*)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B} {B} : Régénérez Skithiryx.

- Les blessures qu'une créature avec l'infection inflige ne font pas que des blessures soient marquées sur une créature ou qu'un joueur perde des points de vie. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur cette créature ou autant de marqueurs « poison » sont donnés à ce joueur. Les blessures infligées aux planeswalkers leur font quand même perdre autant de marqueurs « loyauté ».
 - Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état.
 - Les marqueurs -1/-1 restent sur la créature indéfiniment. Ils ne sont pas retirés si la créature régénère ou si le tour se termine.
 - Les blessures d'une source avec l'infection sont des blessures à tous les points de vue. Si la source avec l'infection a aussi le lien de vie, les blessures infligées par cette source font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur. Les blessures d'une source avec l'infection peuvent être prévenues ou redirigées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent si une source avec l'infection inflige des blessures, le cas échéant.
-

Skwi, l'immortel

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin

2/1

Vous pouvez lancer Skwi, l'immortel depuis votre cimetière ou depuis l'exil.

- La capacité de Skwi ne vous empêche pas de le lancer depuis n'importe quelle autre zone.
- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales et payer son coût pour lancer Skwi depuis votre cimetière ou l'exil.

Taigam, maître d'Ojutaï

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et moine

3/4

Les sorts d'éphémère, de rituel et de dragon que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, si Taigam, maître d'Ojutaï a attaqué ce tour-ci, ce sort acquiert le rebond. *(Exilez le sort au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

- Si Taigam quitte le champ de bataille après avoir attaqué, sa dernière capacité ne se déclenche pas à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main ce tour-ci. S'il quitte le champ de bataille après que le sort a acquis le rebond, ce sort a quand même le rebond. Une fois que la carte est exilée, la capacité déclenchée à retardement du rebond se déclenche au début de votre prochain entretien, même si vous ne contrôlez plus Taigam.
- Si Taigam est tué en réponse au fait que vous lanciez un sort, la capacité se déclenche quand même et votre sort acquiert le rebond si Taigam a attaqué.
- 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 (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), la carte reste exilée. Vous n'aurez pas une autre opportunité de la lancer pendant un prochain tour.
- Si un sort avec le rebond que vous avez lancé depuis votre main ne se résout pas pour une raison quelconque (par exemple parce qu'un autre sort ou unecapacité le contrecarre, ou parce que toutes ses cibles sont illégales au moment où il essaie de se résoudre), 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 un effet de remplacement fait qu'un sort avec le rebond que vous lancez depuis votre main est mis autre part que dans votre cimetière au moment où il se résout (comme pourrait le faire *Repose en paix*), vous pouvez choisir d'appliquer l'effet de rebond ou l'autre effet au moment où le sort se résout.
- Si un sort se déplace lui-même dans une autre zone en tant que partie de sa résolution (comme la *Protection de Téfeiri*, *L'aube de tous les soleils* et le *Flambeau de l'Inquiétude*), le rebond n'a pas la possibilité de s'appliquer.
- Au début de votre entretien, toutes les capacités déclenchées à retardement créées par les effets de rebond se déclenchent. Vous pouvez les gérer dans l'ordre de votre choix. Un sort que vous lancez de cette manière

se résout avant que vous ne puissiez lancer le suivant, donc un sort avec le rebond ne peut pas en cibler un autre. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées (si c'est un rituel). D'autres restrictions, comme « Ne lancez [ce sort] que pendant le combat », doivent être suivies.

- Si vous lancez une carte depuis l'exil, elle va dans le cimetière de son propriétaire quand elle se résout, qu'elle ne se résout pas ou qu'elle est contrecarrée. Elle ne retournera pas en exil.

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin

1/3

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

- Une fois qu'une créature que vous contrôlez a été bloquée, changer sa force pour qu'elle soit inférieure ou égale à 1 ne la fait pas devenir débloquée. Changer son endurance à 1 ne la fait pas devenir débloquée, et changer son endurance à moins de 1 la fait mourir.

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

2/4

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

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la vigilance et le lien de vie.

- Teysa affecte les propres capacités déclenchées « quand cette créature meurt » d'une créature ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand cette créature meurt. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- L'effet de Teysa ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme payer un coût pour cette capacité déclenchée, sont aussi effectués séparément.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence à des « créatures ». Dans ces cas, l'événement déclencheur peut également faire référence à quelque chose qui est « mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ». Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille » se déclencherait deux fois si une créature-artefact meurt pendant que Teysa Karlov est sur le champ de bataille.
- Une capacité qui se déclenche quand une créature « quitte le champ de bataille » se déclenche deux fois si cette créature quitte le champ de bataille en mourant.
- Une capacité qui se déclenche sur un événement qui fait mourir une créature ne se déclenche pas deux fois. Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous sacrifiez une créature » ne se déclenche qu'une seule fois.

- Vérifiez chaque créature telle qu'elle existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si un terrain qui est devenu une créature meurt, une capacité qui se déclenche quand il meurt se déclenche deux fois.
- Si une créature qui meurt en même temps qu'un autre permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée de ce permanent, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si une créature qui meurt en même temps que Teysa (y compris Teysa elle-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- Si vous contrôlez deux Teysa d'une manière quelconque, une créature qui meurt provoquera le déclenchement des capacités trois fois, pas quatre. Une troisième Teysa provoque le déclenchement des capacités quatre fois, une quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite. Cela signifie également que si vous contrôlez Teysa et que vous en lancez une deuxième, une capacité qui se déclenche quand elle meurt à cause de la « règle de légende » se déclenche trois fois.
- Une capacité d'un permanent qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » se déclenche deux fois uniquement si Teysa et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que la créature est morte.

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/1

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

- La capacité de Thalia affecte chaque sort qui n'est pas un sort de créature, y compris les vôtres.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Tymaret, élu parmi les morts

{B}{B}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

2/*

L'endurance de Tymaret est égale à votre dévotion au noir. (*Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.*)

{1}{B} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

- La capacité qui définit l'endurance de Tymaret fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que Tymaret est sous votre contrôle, les deux symboles de mana noir dans son propre coût de mana comptent. Dans la plupart des cas, il est au moins 2/2.
- 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 une capacité activée ou déclenchée a un effet qui dépend de votre dévotion à une couleur, vous comptez le nombre de symboles de mana de cette couleur parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité se résout. Le permanent avec cette capacité sera compté s'il est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là.
- 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.
- Si vous contrôlez une bataille et qu'un adversaire est son protecteur, vous contrôlez quand même la bataille, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion.

Umori, le collecteur

{2} {B/G} {B/G}

Créature légendaire : limon

4/5

Compagnon — Chaque carte non-terrain dans votre deck de départ partage un type de carte. *(Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

Au moment où Umori, le collecteur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de carte.

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

- La dernière capacité d'Umori ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- Cette capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le coût de mana d'un sort est {X} {R}, vous pourriez choisir 2 comme valeur pour X et payer {1} {R} pour lancer le sort.

Urabrask, le Secret

{3} {R} {R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

4/4

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

- Urabrask, le Secret se donne lui-même la célérité tant qu'il est sur le champ de bataille.
- Si une créature qu'un adversaire contrôle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'Urabrask, le Secret arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'effet d'Urabrask ne s'applique pas à la créature de votre adversaire.

Valduk, gardien de la Flamme

{2} {R}

Créature légendaire : humain et shaman

3/2

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

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

Vorinclex, Voix de la Voracité

{6} {G} {G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

7/6

Piétinement

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Si un terrain que vous contrôlez produit plusieurs manas de plus d'un type, la première capacité déclenchée de Vorinclex ajoute un mana d'un seul de ces types. Vous choisissez lequel de ces types elle ajoute.
- Si Vorinclex quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa deuxième capacité, cette capacité se résout toujours et le terrain affecté ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Yarok, le Profané

{2} {B} {G} {U}

Créature légendaire : élémental et horreur

3/5

Contact mortel, lien de vie

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

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

Yedora, jardinière des tombes
{4} {G}
Créature légendaire : sylvin et druide
5/5

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez la renvoyer sur le champ de bataille face cachée sous le contrôle de son propriétaire. C'est un terrain Forêt. *(Il n'a pas d'autres types ou capacités.)*

- La carte face cachée n'a ni nom ni couleurs. Son seul type est terrain, son seul sous-type est forêt, et sa seule capacité est « {T} : Ajoutez {G} ».
 - Si la carte face cachée a la mue, vous pouvez payer son coût de mue pour la retourner face visible.
 - Si l'une de ces forêts est retournée face visible, l'effet qui en fait un terrain Forêt expire. Le permanent face visible retrouve son nom, sa ligne de type, son coût de mana, ses capacités, et ainsi de suite.
-

Zada, broyeuse d'hèdron
{3} {R}
Créature légendaire : gobelin et allié
3/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeuse d'hèdron, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

- La capacité de Zada se déclenche à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible uniquement Zada et aucun autre objet ou joueur.
- Si vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles, mais qu'il cible uniquement Zada avec toutes, la capacité de Zada se déclenche. De la même manière, les copies ne cibleront chacune qu'une seule de vos autres créatures. Vous ne pouvez remplacer aucune des cibles de la copie par d'autres créatures.
- Toute créature que vous contrôlez qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d'origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou de toute autre raison) est ignorée par la capacité de Zada.
- Vous contrôlez toutes les copies. Vous choisissez l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine est mis sur la pile sous ces copies et il se résout en dernier.
- Les copies créées par la capacité sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité de Zada elle-même) ne se déclenchent pas.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le même mode. Vous ne pouvez pas en choisir un différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme le Roulement de tonnerre), les copies ont la même valeur pour X.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, La Nouvelle-Capenna, Dominaria, La Guerre Fratricide et Phyrexia sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2023 Wizards.