

## Notes de publication *Bloomburrow*

Compilées par Eric Levine et Eliana Rabinowitz

Document modifié pour la dernière fois le 6 juin 2024

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 *Bloomburrow* portant le code d'extension BLB sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Dominaria uni*, *La Guerre Fratricide*, *Tous Phyrexians*, *L'invasion des machines*, *L'invasion des machines : le jour d'après*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre* et *Bloomburrow*.

Les nouvelles cartes Commander *Bloomburrow* portant le symbole d'extension BLC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes portant le code d'extension BLC qui ont été précédemment imprimées sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner ce qui fera partie de ces invités ! Il y a dix Invités spéciaux dans *Bloomburrow*. Ils portent le code d'extension SPG et sont légaux pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Toutes les cartes trouvées dans les boosters de jeu *Bloomburrow* 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](https://magic.wizards.com/fr/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

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

---

### Nouvelle action mot-clé : cadeau

Les cadeaux occupent une place importante dans la culture animalienne, et la mécanique de *cadeau* vous permet d'y faire honneur en promettant des cadeaux à un adversaire ! Bien sûr, vous ne le ferez probablement pas par bonté de cœur, mais plutôt pour recevoir vous-même des bonus supplémentaires.

Tireuse-à-brac

{1}{G}{G}

Créature : raton-laveur et archer

4/4

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand il arrive, il pioche une carte.*)

Portée

Quand la Tireuse-à-brac arrive, si le cadeau a été promis, détruisez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

Faim nocturne

{2}{B}

Éphémère

Faites cadeau d'une nourriture (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée un jeton Nourriture avant ses autres effets. C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

Détruisez une créature ciblée. Si le cadeau n'a pas été promis, vous perdez 2 points de vie.

### Notes générales sur le cadeau :

- En tant que coût supplémentaire pour lancer un sort avec le cadeau, vous pouvez promettre le cadeau indiqué à un adversaire. Cet adversaire est choisi dans le cadre de ce coût supplémentaire. Le cadeau n'est pas donné à ce moment. Il est donné plus tard, selon que le sort est un sort de permanent ou non.
- Pour les sorts de permanent avec le cadeau, une capacité se déclenche quand ces permanents arrivent si le cadeau a été promis. Quand cette capacité se résout, le cadeau est donné à l'adversaire concerné.
- Pour les éphémères et les rituels avec le cadeau, le cadeau est donné à l'adversaire concerné dans le cadre de la résolution du sort. Ceci se produit avant que les autres effets du sort n'aient lieu.
- Si un sort pour lequel le cadeau a été promis est contrecarré, ne se résout pas (peut-être parce que toutes ses cibles sont illégales) ou est autrement retiré de la pile, le cadeau n'est pas donné. Aucun de ses autres effets n'aura lieu.
- Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois un coût de cadeau.
- Si vous copiez un sort pour lequel le cadeau a été promis, le cadeau a aussi été promis au même adversaire pour la copie. Si une carte ou un jeton arrive comme une copie d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille, le cadeau n'est pas promis pour ce nouveau permanent, même s'il l'a été pour celui d'origine.

- Certains sorts d'éphémère ou de rituel requièrent des cibles alternatives ou supplémentaires si le cadeau a été promis. Vous ignorez ces prérequis de cible si les cadeaux n'ont pas été promis pour ces sorts. En revanche, vous pouvez promettre un cadeau pour un sort de permanent même si vous ne serez pas en mesure de choisir des cibles pour une capacité d'arrivée de ce permanent une fois que le sort se résoudra.
- Dans l'extension principale, il y a quatre sortes différentes de cadeau. « Faites cadeau d'une nourriture » fait que l'adversaire choisi crée un jeton Nourriture, tandis que « Faites cadeau d'un trésor » lui fait créer un jeton Trésor. « Faites cadeau d'une carte » lui fait piocher une carte et « Faites cadeau d'un poisson engagé » lui fait créer un jeton de créature 1/1 bleue Poisson engagé. Les decks Commander contiennent deux autres sortes de cadeau : « Faites cadeau d'une pieuvre », qui fait créer à l'adversaire choisi un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre et « Faites cadeau d'un tour supplémentaire » qui lui fait jouer un tour supplémentaire après la fin du tour en cours.

### Nouvelle capacité mot-clé : progéniture

Pour les citoyens de Vallée, la famille et la communauté comptent beaucoup, et l'avenir de leurs diverses espèces est reflété par la capacité de *progéniture*. Heureusement, les petits sont en bonne santé, et dans la majeure partie des cas presque aussi robustes que leurs parents. La progéniture prend la forme d'un coût supplémentaire que vous pouvez payer quand vous lancez certains sorts de créature. Si vous le faites, quand cette créature arrive, vous en créez une copie jeton 1/1.

Chef de guerre du terrier

{2}{W}{W}

Créature : lapin et chevalier

4/4

Progéniture {2} (*Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

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

- Créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin, engagé et attaquant.
- Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Passereaux en formation

{2}{U}

Créature : oiseau et éclaireur

2/2

Progéniture {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

Vol

Quand cette créature arrive, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

### Notes générales sur la progéniture :

- Vous ne pouvez payer un coût de progéniture qu'une seule fois au moment où vous lancez un sort avec la progéniture. Vous ne pouvez pas essayer de le payer plusieurs fois pour obtenir davantage de copies jetons.
- Si le sort est contrecarré, la capacité de progéniture ne se déclenche pas, et aucun jeton n'est créé.

- Si le sort se résout mais que la créature avec la progéniture quitte le champ de bataille avant que sa capacité de progéniture ne se résolve, vous en créez quand même une copie jeton.
- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, excepté qu'il est 1/1 (à moins que cette créature copie autre chose ; 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 ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Dans le rare cas où la créature d'origine copierait autre chose quand la capacité de progéniture se résout, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, excepté qu'il est 1/1.
- De nombreuses créatures avec des capacités de progéniture possèdent d'autres capacités qui se réfèrent à elle en tant que « cette créature » au lieu de s'y référer avec leur nom. Cette différence permet d'apporter de la clarté et ne modifie pas la fonction de ces capacités.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Le jeton créé par la capacité de progéniture n'est pas « lancé » et par conséquent, les capacités qui se déclenchent quand un sort de créature est lancé ne se déclenchent pas pour la copie.
- Dans le cas rare où la créature n'aurait pas de capacité de progéniture quand elle arrive, la capacité ne se déclenchera pas même si vous avez payé le coût de progéniture.

### Nouvelle action mot-clé : fourrager

Les sciuriens de Vallées sont connus pour stocker nourriture et provisions, et ils *fourragent* pour agrandir leur butin et ainsi pouvoir entretenir les terres. Pour fourrager, vous devrez soit exiler trois cartes de votre cimetièrre, soit sacrifier une nourriture. En retour, vous recevrez des bonus intéressants.

Camellia, la Grippe-graine

{1} {B} {G}

Créature légendaire : écureuil et psychagogue

3/3

Menace

Les autres écureuils que vous contrôlez ont la menace.

À chaque fois que vous sacrifiez au moins une nourriture, créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

{2}, fourragez : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre écureuil que vous contrôlez. (*Pour fourrager, exilez trois cartes de votre cimetièrre ou sacrifiez une nourriture.*)

Nourrir le cycle

{1} {B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, fourragez ou payez {B}. (*Pour fourrager, exilez trois cartes de votre cimetièrre ou sacrifiez une nourriture.*)

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

### Notes générales sur fourrager :

- Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre cimetière ou de nourriture sur le champ de bataille, vous ne pouvez pas choisir de fourrager.
- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort ou que vous activez une capacité, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de votre cimetière ou des nourritures que vous contrôlez pour vous empêcher de fourrager.

---

### Nouveau terme de règle : déboursier

Les procyonidéens de Vallées aussi aiment amasser des ressources, mais ils sont plus pragmatiques et s'intéressent davantage à ce qui se passe quand ils *déboursent* ces ressources. Certaines capacités se déclenchent à chaque fois que vous « déboursiez N », ce qui se produit quand vous avez dépensé un total de N manas pour lancer des sorts au cours d'un même tour.

Muerra, tacticienne du rebut

{1} {R} {G}

Créature légendaire : raton-laveur et guerrier

2/4

Au début de votre première phase principale, ajoutez {R} ou {G} pour chaque raton-laveur que vous contrôlez.

À chaque fois que vous déboursiez 4, vous gagnez 3 points de vie. (*Vous déboursiez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.*)

À chaque fois que vous déboursiez 8, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Débordement de l'entasseur

{1} {R}

Enchantement

Quand le Débordement de l'entasseur arrive et à chaque fois que vous déboursiez 4, mettez un marqueur « réserve » sur lui. (*Vous déboursiez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.*)

{1} {R}, sacrifiez le Débordement de l'entasseur :

Défaussez-vous de votre main, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « réserve » sur le Débordement de l'entasseur.

### Notes générales sur déboursier :

- Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous « déboursiez N » ne se déclenchent que si vous atteignez cette quantité spécifique de mana dépensé pour lancer des sorts ce tour-ci. Cela ne peut se produire qu'une fois par tour. Par exemple, si vous avez dépensé trois manas pour des sorts jusqu'à présent ce tour-ci et que vous contrôlez un permanent avec une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous déboursiez 4 », cette capacité se déclenche la prochaine fois que vous dépensez au moins un mana pour lancer un sort ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas à nouveau si vous dépensez encore quatre manas pour lancer des sorts plus tard dans le tour.
- Si le coût pour lancer un sort est augmenté, réduit ou modifié à cause de coûts supplémentaires ou alternatifs, déboursier ne comptabilise que le mana que vous avez effectivement dépensé.

- Un permanent avec une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous « déboursez N » verra le mana que vous avez dépensé pour lancer des sorts le tour où il est arrivé, y compris le mana que vous avez dépensé avant qu'il n'arrive. Par exemple, si vous avez lancé la Cogneuse lamerebuts (une créature avec une valeur de mana de 5 et une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous déboursez 4) en payant son coût complet de cinq manas, vous avez déjà dépensé quatre manas pour des sorts avant que la Cogneuse lamerebuts n'arrive, et donc sa capacité qui se déclenche à chaque fois que vous déboursez 4 ne peut pas se déclencher ce tour-ci

---

### Nouveau mot de capacité : vaillant

Le paysage de Vallée est défini par les actes héroïques des animaliens, qu'il s'agisse d'aventuriers chevronnés ou de citoyens ordinaires qui se dressent pour accomplir leur devoir et protéger leur communauté des Bêtes calamiteuses. Les sourisens sont en particulier réputés pour leur cran et leur bravoure, et lorsque l'aventure les appelle, ils répondent souvent présents. *Vaillant* est un mot de capacité qui apparaît sur de nombreuses créatures Souris et met en valeur des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une de ces créatures devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois pendant un tour.

Mentor glaivegraine

{1}{R}{W}

Créature : souris et soldat

3/2

Vigilance, célérité

*Vaillant* — À chaque fois que le Mentor glaivegraine devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Héros pyrocœur

{R}

Créature : souris et soldat

1/1

*Vaillant* — À chaque fois que le Héros pyrocœur devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand le Héros pyrocœur meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

### Notes générales sur le vaillant :

- Les capacités de vaillant se résolvent avant le sort ou la capacité qui a provoqué leur déclenchement.
  - Si un sort ou une capacité que vous contrôlez voit au moins une de ses cibles remplacée par une créature que vous contrôlez avec une capacité de vaillant, cette capacité se déclenchera si cette créature n'a pas encore été la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez ce tour-ci.
  - Si vous créez une copie d'un sort sur la pile et que vous ciblez une créature que vous contrôlez avec une capacité de vaillant, cette capacité se déclenchera si la créature n'a pas déjà été ciblée par un sort ou une capacité que vous contrôlez ce tour-ci.
-

## Nouveau cycle : saisons

### Nouvelle mécanique : empreintes de patte

Un cycle de sorts modaux de cette extension, les saisons, vous permet de choisir un nombre variable de modes. Ces sorts utilisent le symbole d'empreinte de patte, {P}, pour définir comment vous effectuez ce choix. Chacun a trois modes, valant chacun une certaine quantité de {P}, et vous permet de choisir jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

#### Saison de la perte

{3} {B} {B}

##### Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} — Chaque joueur sacrifie une créature.

{P} {P} — Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôliez qui est morte ce tour-ci.

{P} {P} {P} — Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

#### Saison du tissage

{4} {U} {U}

##### Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} : Piochez une carte.

{P} {P} — Choisissez un artefact ou une créature que vous contrôlez. Créez un jeton qui en est une copie.

{P} {P} {P} — Renvoyez chaque permanent non-terrain, non-jeton dans la main de son propriétaire.

### Notes générales sur les saisons :

- Le symbole d'empreinte de patte ne représente pas un coût, du mana, des marqueurs ou n'importe quelle sorte de ressource persistante. Vous ne pouvez pas « mettre de côté » des symboles d'empreinte de patte d'un sort de saison pour les utiliser plus tard sur un autre, généralement parce qu'il n'y a rien de concret à mettre de côté. Ce ne sont que des empreintes de patte.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir des modes qui coûtent un total exact de cinq empreintes de patte. Par exemple, vous pouvez vous contenter de ne choisir que le mode à deux empreintes de patte deux fois. Vous pouvez même ne choisir aucun mode. Mieux vaut sûrement éviter, mais vous pouvez le faire.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. À chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions d'une saison dans l'ordre où elles sont écrites. Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout.
- Si une saison est copiée, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour elle, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.

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

---

### Terme de règle mis à jour : arrive

Avec la sortie de *Bloomburrow*, nous abrégeons « arrive sur le champ de bataille » (et ses nombreuses variantes) en « arrive » lorsque c'est possible. Dans certains cas, nous avons laissé « sur le champ de bataille » dans le texte de règle pour plus de clarté, mais en règle générale nous avons modifié ce terme pour que les textes de carte soient plus courts et plus clairs. Ceci n'est pas un changement de règle.

Sentinelle collelangue

{2} {G}

Créature : grenouille et guerrier

3/3

Portée

Quand la Sentinelle collelangue arrive, renvoyez jusqu'à un autre permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Gev, brûleur à écailles

{B} {R}

Créature légendaire : lézard et mercenaire

3/2

Parade — Payez 2 points de vie.

Les autres créatures que vous contrôlez arrivent avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles pour chaque adversaire qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort de lézard, Gev, brûleur à écailles inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

---

### Retour de type d'enchantement : classe

Les enchantements de classe, qui sont apparus dans *Forgotten Realms : aventures dans les Royaumes Oubliés*, sont de retour dans *Bloomburrow* et mettent en lumière quelques-uns des nombreux talents que possèdent les animaliens. Chacun commence avec une capacité unique, et au prix d'un dur labeur, de détermination et, bien sûr, d'un peu de mana, vous pouvez la faire passer au niveau 2 puis au niveau 3 pour accéder à de puissantes capacités supplémentaires !



Talent du ferronnier

{R}

Enchantement : classe

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand le Talent du ferronnier arrive, créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé Épée avec « La créature équipée gagne +1/+1 » et équipement {2}.

{2} {R} : Niveau 2

Au début du combat pendant votre tour, attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

{3} {R} : Niveau 3

Pendant votre tour, les créatures équipées que vous contrôlez ont la double initiative et la célérité.

Talent du chasseur

{1} {G}

Enchantement : classe

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand le Talent du chasseur arrive, une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

{1} {G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{3} {G} : Niveau 3

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

### Notes générales sur la classe :

- Chaque classe a cinq capacités. Les trois dans les sections principales de l'encadré de texte sont les *capacités de classe*. Les capacités de classe peuvent être des capacités statiques, activées ou déclenchées. Les deux autres sont des *capacités de niveau*, une capacité activée permettant de faire monter la classe au niveau 2 et une autre permettant de faire monter la classe au niveau 3.
  - Chaque classe commence seulement avec la première de ses trois capacités de classe. Au moment où la première capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 2 et acquiert la deuxième capacité de classe. Au moment où la deuxième capacité de niveau se résout, la classe devient niveau 3 et acquiert la troisième capacité de classe.
  - Gagner un niveau ne retire aucune capacité que cette classe avait à un niveau inférieur.
  - Gagner un niveau est une capacité activée normale. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
  - Vous ne pouvez pas activer la première capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 1. De même, vous ne pouvez pas activer la deuxième capacité de niveau d'une classe à moins que cette classe ne soit au niveau 2.
  - Il n'y a pas de restrictions concernant le nombre de permanents Classe que vous pouvez contrôler, qu'ils soient de classes identiques ou non. Chaque permanent Classe traque son niveau individuellement.
-

## Retour de type d'artefact : nourriture

Chaque espèce animalienne possède ses propres traditions culinaires, qui peuvent ou non se mêler à celles des autres espèces. Qu'il s'agisse des fraises sauvages prisées par les souris, des graines que stockent les scuriens ou de tout ce que vous pourriez retrouver dans votre assiette à Vallée, tout est regroupé sous le terme de *nourriture* !

Plusieurs cartes de cette extension créent des jetons Nourriture ou utilisent des artefacts Nourriture, y compris des cartes possédant les mécaniques de cadeau et de fourrager abordées plus haut.

Saisie de cache

{1}{G}

Éphémère

Meulez quatre cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte de permanent parmi les cartes meulées de cette manière. Si vous contrôlez un écureuil ou que vous avez renvoyé une carte d'écureuil dans votre main de cette manière, créez un jeton Nourriture. *(Pour meuler quatre cartes, mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière. Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

Gâteau à la carotte

{1}{W}

Artefact : nourriture

Quand le Gâteau à la carotte arrive et quand vous le sacrifiez, créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin et appliquez regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)*

{2}, {T}, sacrifiez le Gâteau à la carotte : Vous gagnez 3 points de vie.

### Notes générales sur la nourriture :

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur des créatures dans certaines extensions, ce n'est jamais un type de créature.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, quand vous fourragez, vous pouvez sacrifier le Gâteau à la carotte.
- Vous ne pouvez pas sacrifier une nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et aussi pour fourrager.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Nourriture peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Nourriture.
- Quoi que vous fassiez, ne mangez pas ces délicieuses cartes. Les procyonidéens savent à quoi s'en tenir, et vous devriez suivre leur exemple !

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE BLOOMBURROW :

---

Aînée soufflebrume

{G}

Créature : grenouille et guerrier

2/2

Au début de votre entretien, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aînée soufflebrume. Sinon, vous pouvez renvoyer l'Aînée soufflebrume dans la main de son propriétaire.

- Si vous contrôlez d'autres créatures que l'Aînée soufflebrume au moment où sa capacité déclenchée se résout, vous devez renvoyer l'une d'elles dans la main de son propriétaire. Si vous ne le faites pas, vous aurez la possibilité de renvoyer l'Aînée soufflebrume dans la main de son propriétaire ou de la laisser sur le champ de bataille et que la capacité ne fasse rien.

---

Alania, tempête divergente

{3}{U}{R}

Créature légendaire : loutre et sorcier

3/5

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le premier sort d'éphémère, le premier sort de rituel ou le premier sort de loutre autre qu'Alania que vous avez lancé ce tour-ci, vous pouvez faire qu'un adversaire ciblé pioche une carte. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La capacité d'Alania peut se déclencher jusqu'à trois fois pendant un même tour : une fois quand vous lancez votre premier éphémère, une fois quand vous lancez votre premier rituel et une fois quand vous lancez votre premier sort de loutre autre qu'Alania.
- La capacité d'Alania et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité. Elles se résolvent même si le sort est contrecarré avant que la copie ne soit créée.
- La copie 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 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.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'a pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- 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).
- Une copie d'un sort permanent qui se résout devient un jeton. Ce jeton n'est pas « créé » et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés.

---

Aruspice étoilée

{2} {B}

Créature : chauve-souris et clerc

2/2

Vol

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, surveillez 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.*)

- La dernière capacité de l'Aruspice étoilée s'intéresse au fait que vous ayez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie et perdu 2 points de vie pendant le même tour, vous avez quand même gagné et perdu des points de vie ce tour-ci, même si votre total de points de vie est le même qu'au début du tour.
- Si vous n'avez pas gagné ou perdu de points de vie pendant le tour quand votre étape de fin commence, la dernière capacité de l'Aruspice étoilée ne se déclenche pas du tout. Gagner ou perdre des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

---

Assaut d'agate

{2} {R}

Rituel

Choisissez l'un —

- L'Assaut d'agate inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.
  - Exilez un artefact ciblé.
- L'effet de remplacement du premier mode de l'Assaut d'agate exile la créature ciblée si elle devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

---

Augure sombrétoile

{2} {B}

Créature : chauve-souris et psychagogue

2/3

Progéniture {B} (*Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

Vol

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Bagarre à coups de longuetige

{G}

Rituel

Faites cadeau d'un poisson engagé (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée, engagé, un jeton de créature 1/1 bleue Poisson avant ses autres effets.*)

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez si le cadeau a été promis. Puis ces créatures se battent l'une contre l'autre.

- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Bagarre à coups de longuetige essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur elle même si le cadeau a été promis. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez si le cadeau a été promis.

---

Bannière en patchwork

{3}

Artefact

Au moment où la Bannière en patchwork arrive, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

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

---

Baylen, le Taille-foin

{R}{G}{W}

Créature légendaire : lapin et guerrier

4/3

Engagez deux jetons dégagés que vous contrôlez :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Engagez trois jetons dégagés que vous contrôlez :

Piochez une carte.

Engagez quatre jetons dégagés que vous contrôlez :

Mettez trois marqueurs +1/+1 sur Baylen, le Taille-foin.

Il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez engager n'importe quel jeton dégagé que vous contrôlez pour activer les capacités de Baylen, y compris des jetons de créature qui sont arrivés ce tour-ci, même s'ils n'ont pas la célérité.
  - La première capacité de Baylen est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
-

Beuza, le printemps bondissant  
{2}{W}{W}  
Créature légendaire : élémental et élan  
4/5

Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, créez un jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de terrains que vous. Vous gagnez 4 points de vie si un adversaire a plus de points de vie que vous. Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plus de créatures que vous. Piochez une carte si un adversaire a plus de cartes en main que vous.

- Vous comparez le nombre de terrains que vous contrôlez avec le nombre de terrains que chaque adversaire contrôle au moment où la capacité de Beuza se résout. À ce moment, si au moins un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous créez un jeton Trésor. De même, vous comparez les totaux de points de vie, les créatures contrôlées et les cartes dans la main avec chaque adversaire au moment où la capacité de Beuza se résout. Si au moins un adversaire a plus de points de vie, de créatures ou de cartes dans sa main que vous, vous obtenez le bonus approprié. Peu importe si vous vous êtes qualifié pour l'un des bonus précédents ou pas.
- Dans une partie multijoueurs, vous prenez en compte chaque adversaire. Si vous avez moins de terrains qu'un adversaire et moins de points de vie qu'un autre, par exemple, vous obtenez ces deux bonus.
- Aucun joueur ne peut agir pendant que la capacité de Beuza se résout. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser le jeton Trésor pour essayer de changer l'issue d'une des autres comparaisons. Cependant, dans certains cas inhabituels, ce jeton Trésor peut arriver comme une créature, auquel cas il pourrait impacter le fait que vous obteniez des poissons ou non.

---

Bon vent  
{W}{W}  
Éphémère  
Faites cadeau d'un poisson engagé (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée, engagé, un jeton de créature 1/1 bleue Poisson avant ses autres effets.*)  
Exilez une créature non-jeton ciblée. Si le cadeau n'a pas été promis, renvoyez cette créature sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
-

Canaliseur d'essence

{1}{W}

Créature : chauve-souris et clerc

2/1

Tant que vous avez perdu des points de vie ce tour-ci, le Canaliseur d'essence a le vol et la vigilance.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Canaliseur d'essence.

Quand le Canaliseur d'essence meurt, mettez ses marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La première capacité du Canaliseur d'essence s'intéresse au fait que vous ayez perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie jusqu'à présent ce tour-ci, vous avez quand même perdu des points de vie.
- Une fois que le Canaliseur d'essence a été bloqué par une créature sans le vol ou la portée, perdre des points de vie pour lui donner le vol et la vigilance ne le fera pas devenir non-bloqué.
- La deuxième capacité du Canaliseur d'essence se déclenche une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés.
- Si le Canaliseur d'essence subit des blessures mortelles en même temps que vous gagnez des points de vie, il ne reçoit pas de marqueur de sa deuxième capacité à temps pour le sauver.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité du Canaliseur d'essence 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, planeswalkers et/ou batailles en même temps (par exemple parce qu'elle a le piétinement ou qu'elle a été bloquée par plus d'une créature), la capacité ne se déclenche qu'une seule fois.
- Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose, ce gain de points de vie représente un événement unique et la deuxième capacité du Canaliseur d'essence ne se déclenche qu'une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne déclenchent pas la deuxième capacité du Canaliseur d'essence, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- La dernière capacité du Canaliseur d'essence met tous les marqueurs qui étaient sur le Canaliseur d'essence sur la créature ciblée, pas seulement ses marqueurs +1/+1.
- La dernière capacité du Canaliseur d'essence ne vous fait pas déplacer des marqueurs du Canaliseur d'essence sur la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que le Canaliseur d'essence avait sur lui quand il est mort.
- 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 le Canaliseur d'essence meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si le Canaliseur d'essence a des marqueurs -1/-1 sur lui quand il meurt, la dernière capacité inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort du destinataire des marqueurs.
- Si suffisamment de marqueurs -1/-1 sont mis sur le Canaliseur d'essence en même temps pour faire tomber son endurance à 0 ou moins, sa dernière capacité voit tous les marqueurs +1/+1 qu'il avait quand il est mort

ainsi que ses marqueurs -1/-1, et un nombre égal de chacun de ces types de marqueurs (plus tous les autres marqueurs éligibles) est mis sur la créature ciblée.

---

Capitaine de la garderonce

{3} {R}

Créature : souris et soldat

2/3

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Capitaine de la garderonce.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité du Capitaine de la garderonce se résout.
  - Si la force du Capitaine de la garderonce est négative au moment où sa capacité se résout, la créature ciblée gagne +0/+0 jusqu'à la fin du tour. Au moins elle saura que le Capitaine de la garderonce l'apprécie.
- 

Carapace herbée féconde

{3} {G} {G}

Créature : élémental et tortue terrestre

4/6

Portée

Tant que vous contrôlez au moins dix terrains, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

À chaque fois que la Carapace herbée féconde ou une autre créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure à sa force arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Sinon, mettez-la dans votre main.

- Les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à la fin du tour. Si la deuxième capacité de la Carapace herbée féconde cesse de s'appliquer (parce que la Carapace herbée féconde quitte le champ de bataille, qu'elle perd ses capacités ou que vous ne contrôlez plus au moins dix terrains), les créatures qui avaient besoin du bonus d'endurance pour survivre meurent.
  - La dernière capacité de la Carapace herbée féconde vérifie la force et l'endurance d'une créature uniquement au moment où elle arrive. Si elle arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Les capacités statiques qui modifient la force et l'endurance des créatures que vous contrôlez (comme la propre deuxième capacité de la Carapace herbée féconde) sont aussi incluses. Si l'endurance de cette créature est supérieure à sa force quand elle arrive, la capacité se déclenche quand même et se résout normalement, peu importe ce qui arrive à cette créature ensuite.
  - Si la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de terrain, vous pouvez choisir de la mettre dans votre main au lieu de la mettre sur le champ de bataille engagée.
-



Cartographe stellaire

{3}{W}

Créature : chauve-souris et clerc

3/1

Vol

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La dernière capacité de la Cartographe stellaire s'intéresse au fait que vous ayez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie et perdu 2 points de vie pendant le même tour, vous avez quand même gagné et perdu des points de vie ce tour-ci, même si votre total de points de vie est le même qu'au début du tour.
  - Si vous n'avez pas gagné ou perdu de points de vie pendant le tour quand votre étape de fin commence, la dernière capacité de la Cartographe stellaire ne se déclenche pas du tout. Gagner ou perdre des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- 

Chef de bauge honoré

{2}{G}

Créature : écureuil et guerrier

1/1

Piétinement

Quand le Chef de bauge honoré arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre écureuil et/ou nourriture que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre écureuil ou une nourriture que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de bauge honoré.

- Si un permanent que vous contrôlez est à la fois un écureuil et une nourriture, comptez-le seulement une fois au moment de déterminer combien de marqueurs mettre sur le Chef de bauge honoré avec sa deuxième capacité.
  - De même, si un permanent que vous contrôlez qui est à la fois un écureuil et une nourriture arrive, la dernière capacité du Chef de bauge honoré ne se déclenche qu'une seule fois.
-

Chef de guerre du terrier

{2}{W}{W}

Créature : lapin et chevalier

4/4

Progéniture {2} (*Vous pouvez payer {2}*

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

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

- Créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin, engagé et attaquant.
- Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille le jeton Lapin attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que l'une des autres créatures attaquant attaque.
  - Bien que le jeton arrive attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquant. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquant.
- 

Chevauchevague audacieux

{4}{U}{U}

Créature : loutre et sorcier

4/4

Quand le Chevauchevague audacieux arrive, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Vous lancez le sort pendant que la capacité du Chevauchevague audacieux se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour.
  - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
  - Si vous lancez 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, ils doivent être payés pour lancer le sort.
  - Si une carte d'éphémère ou de rituel que vous lancez de cette manière est contrecarrée, elle est exilée.
  - Si une carte d'éphémère ou de rituel que vous lancez de cette manière va dans une zone autre que l'exil ou un cimetière, par exemple parce qu'une de ses capacités indique de la mettre dans la main de son propriétaire, elle n'est pas exilée. C'est vrai même si la même carte devrait être mise dans un cimetière plus tard pendant le tour.
-

Cité des Trois arbres  
Terrain légendaire  
Au moment où la Cité des Trois arbres arrive, choisissez un type de créature.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale au nombre de créatures que vous contrôlez du type choisi.

- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme lézard ou sorcier. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « lézard et sorcier ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme Jace, véhicule ou trésor, non plus.

---

Clerc astrosophe  
{1}{B}  
Créature : chauve-souris et clerc  
2/1  
Progéniture {2}{B} (*Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)  
Vol  
Cette créature ne peut pas bloquer.  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Si plusieurs créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, les blessures infligées par chacune de ces créatures représentent un événement séparé vous faisant gagner des points de vie, et la capacité du Clerc astrosophe se déclenche autant de fois.

---

Combattant né de l'âtre  
{2}{R}  
Créature : lézard et psychagogue  
2/3  
Célérité  
À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Combattant né de l'âtre inflige 2 blessures à un adversaire ciblé.

- La cible de la dernière capacité du Combattant né de l'âtre n'a pas besoin d'être le même joueur qui lance son deuxième sort.

---

Conduction d'électricité  
{4}{R}  
Éphémère  
La Conduction d'électricité inflige 6 blessures à une créature ciblée et 2 blessures à jusqu'à un jeton de créature ciblé.

- Les deux cibles peuvent être la même créature tant que cette créature est un jeton.
- 

Conservateur à l'œil perçant

{G}{G}

Créature : raton-laveur et éclairé

3/3

Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes exilées par le Conservateur à l'œil perçant, il gagne +4/+4 et il a le piétinement.

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

- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes exilées avec le Conservateur à l'œil perçant sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Raton-laveur et éclairé sont des sous-types, pas des types de carte.
- 

Consumé par l'avidité

{1}{B}{B}

Éphémère

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Un adversaire ciblé sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Si le cadeau a été promis, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Si l'adversaire ciblé a plusieurs créatures qui partagent la force la plus élevée, ce joueur choisit laquelle sacrifier.
- 

Convocation lunaire

{W}{B}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné et perdu des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

- La première capacité de la Convocation lunaire s'intéresse au fait que vous ayez gagné des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour, vous avez quand même perdu des points de vie. Vous avez aussi quand même gagné des points de vie, ce qui est pris en compte pour la deuxième capacité de la Convocation lunaire.

- Si vous n'avez pas gagné de points de vie pendant le tour au début de votre étape de fin, la première capacité de la Convocation lunaire ne se déclenche pas du tout. Gagner des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- De même, si vous n'avez ni gagné ni perdu de points de vie pendant le tour au début de votre étape de fin, la deuxième capacité de la Convocation lunaire ne se déclenche pas du tout. Gagner et/ou perdre des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

Courant descendant implacable

{3}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature attaquante ou engagée.

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

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

Coyote mornerrant

{3}{W}{W}

Créature : élémental et coyote

3/4

Quand le Coyote mornerrant arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Coyote mornerrant quitte le champ de bataille. Si cette créature avait une force inférieure ou égale à 2, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coyote mornerrant.

- Si le Coyote mornerrant quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Utilisez la force de la créature exilée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si vous mettez ou non un marqueur +1/+1 sur le Coyote mornerrant.

Culbuteur enchevêtré  
{3}  
Artefact : véhicule  
6/6  
Vigilance  
{3}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.  
Engagez deux jetons dégagés que vous contrôlez : Le Culbuteur enchevêtré devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez engager n'importe quel jeton dégagé que vous contrôlez, y compris des jetons de créature que vous contrôlez que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la dernière capacité du Culbuteur enchevêtré.

---

Cygne du salut  
{3}{W}  
Créature : oiseau et clerc  
3/3  
Flash  
Vol  
À chaque fois que le Cygne du salut ou qu'un autre oiseau que vous contrôlez arrive, exilez jusqu'à une créature sans le vol ciblée que vous contrôlez. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle au début de la prochaine étape de fin.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Défiuse braisecœur  
{1}{R}  
Créature : souris et guerrier  
2/2  
Célérité  
Prouesse (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)  
Vaillant — À chaque fois que la Défiuse braisecœur devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

---

Déni éblouissant

{1} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Si vous contrôlez un oiseau, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

- Si vous contrôlez plus d'un oiseau, le contrôleur du sort ciblé ne doit quand même payer que {4}.

---

Druide de la pluie solaire

{G}

Créature : grenouille et druide

0/2

Quand le Druide de la pluie solaire arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité du Druide de la pluie solaire essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas 1 point de vie.

---

Duo brûlétincelle

{2} {R}

Créature : lézard et loutre

1/3

{T} : Le Duo brûlétincelle inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Duo brûlétincelle.

- La dernière capacité du Duo brûlétincelle se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités (comme la propre capacité activée du Duo brûlétincelle) après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.

---

Duo daguecroc

{2} {B}

Créature : rat et écureuil

3/2

Contact mortel

Quand le Duo daguecroc arrive, vous pouvez meuler deux cartes. (*Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Si vous avez une carte ou moins dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
-

Duo sautevole

{4} {U}

Créature : oiseau et grenouille

3/3

Vol

Quand le Duo sautevole arrive, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- 

Duo sylvegarde

{3} {G}

Créature : grenouille et lapin

3/4

Quand le Duo sylvegarde arrive, jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est déterminée qu'au moment où la capacité déclenchée du Duo sylvegarde se résout, en incluant potentiellement le Duo sylvegarde lui-même. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures que vous contrôlez change.
- 

Eluge, la Mer sans rivages

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

Créature légendaire : élémental et poisson

\*/\*

La force et l'endurance d'Eluge sont chacune égales au nombre d'îles que vous contrôlez.

À chaque fois qu'Eluge arrive ou attaque, mettez un marqueur « inondation » sur un terrain ciblé. C'est une île en plus de ses autres types tant qu'il a au moins un marqueur « inondation » sur lui.

Le premier sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez à chaque tour coûte {U} (ou {I}) de moins à lancer pour chaque terrain que vous contrôlez avec un marqueur « inondation » sur lui.

- La capacité qui définit la force et l'endurance d'Eluge fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Un terrain affecté par la deuxième capacité d'Eluge reste une île jusqu'à ce que le marqueur « inondation » soit retiré, même si Eluge quitte le champ de bataille.



- Le terrain garde les types de terrain et les capacités qu'il avait déjà. Une île a la capacité « {T} : Ajoutez {U}. »
- Si le premier sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez pendant un tour ne coûte aucun {U}, son coût est réduit de {1} pour chaque terrain que vous contrôlez avec un marqueur « inondation » sur lui.
- Si le premier sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez dans un tour coûte des {U} mais que vous contrôlez plus de terrains avec des marqueurs « inondation » sur eux que le nombre de {U} dans le coût de mana de ce sort, tous les {U} dans le coût sont d'abord réduits avant de passer au mana générique. Par exemple, si vous contrôlez quatre terrains avec des marqueurs « inondation » sur eux et que vous lancez la Saison du tissage (un rituel avec un coût de mana de {4}{U}{U}) en tant que premier sort d'éphémère ou de rituel de votre tour, son coût sera réduit de {2}{U}{U}, ce qui signifie que son coût total sera {2}.
- 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 cette capacité). 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.

Enjôleur rêveuse

{2}{G}{U}

Créature : grenouille et sorcier

3/4

Portée

Quand l'Enjôleur rêveuse arrive, engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez trois marqueurs

« étourdissement » sur elle. Si vous contrôlez cette créature, piochez deux cartes.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de l'Enjôleur rêveuse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne mettez pas de marqueurs « étourdissement » sur la créature et vous ne piochez pas de cartes, peu importe qui la contrôle.
- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la dernière capacité de l'Enjôleur rêveuse. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où la capacité se résout, vous mettez quand même trois marqueurs « étourdissement » sur elle et, si vous la contrôlez, vous piochez quand même deux cartes.

Ensucrer

{2}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature ou nourriture

Le permanent enchanté est un artefact Nourriture

incolore avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie » et il perd tous ses autres types de carte et capacités.

- Une créature enchantée avec Ensucrer cesse d'être une créature. Les équipements attachés à cette créature deviennent détachés. Les auras attachées à cette créature sont mises dans le cimetière de leur propriétaire (à moins qu'elles puissent également enchanter un artefact Nourriture).
- Le permanent enchanté conserve son nom, son coût de mana et sa valeur de mana. Ce n'est pas un jeton sauf si c'en était déjà un.

---

Épée forgée d'étoile

{4}

Artefact : équipement

Faites cadeau d'un poisson engagé (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand il arrive, il crée, engagé, un jeton de créature 1/1 bleue Poisson.*)

Quand l'Épée forgée d'étoile arrive, si le cadeau a été promis, attachez l'Épée forgée d'étoile à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +3/+3 et perd le vol.

Équipement {3}

- L'Épée forgée d'étoile peut être attachée à une créature qui n'avait pas le vol au départ.
- Si la créature équipée acquiert le vol après que l'Épée forgée d'étoile lui devient attachée, elle aura le vol.
- Si une capacité de la créature équipée indique qu'elle a le vol « tant qu'une » condition est vraie, le fait que cette condition devienne vraie ne fait pas acquérir le vol à cette créature. Par exemple, si la créature équipée « a le vol tant qu'elle attaque », elle n'acquiert pas le vol même si elle attaque après que l'Épée forgée d'étoile lui devient attachée.

---

Épopée d'héritage

{1}

Artefact

{4}, {T} : Piochez une carte. Pour chaque mana dans le coût d'activation de cette capacité, vous pouvez engager une créature délogée que vous contrôlez plutôt que payer ce mana. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature délogée que vous contrôlez au lieu de payer un mana dans le coût d'activation de la capacité de l'Épopée d'héritage, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
  - Vous ne pouvez pas engager plus de créatures que la quantité de mana dans le coût de la capacité de l'Épopée d'héritage. Les effets qui augmentent ou réduisent le coût d'activation de la capacité de l'Épopée d'héritage s'appliquent avant que les coûts ne soient payés et augmentent ou réduisent le nombre total de créatures que vous pouvez engager.
  - Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pour payer le coût d'activation de la capacité de l'Épopée d'héritage fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts de la capacité. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau au lieu de payer un des manas du coût d'activation de l'Épopée d'héritage. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous activez la capacité de l'Épopée d'héritage, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez le coût d'activation de la capacité. Par conséquent, vous ne pourrez pas engager cette créature pour payer un des manas du coût d'activation.
-

Ermite spirenuît

{2} {U}

Créature : rat et gredin

1/4

Vigilance

*Seuil* — Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Ermite spirenuît gagne +1/+0 et ne peut pas être bloqué.

- Une fois que l'Ermite spirenuît a été bloqué, mettre assez de cartes dans votre cimetière pour atteindre un total d'au moins sept cartes ne le fait pas devenir non-bloqué.

---

Expert ostéomancien

{1} {B}

Créature : écureuil et psychagogue

2/2

Contact mortel

{T} : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts de créature depuis votre cimetière en fourrageant en plus de payer leurs autres coûts. Si vous lancez un sort de cette manière, cette créature arrive avec un marqueur « fatalité » sur elle. (*Pour fourrager, exilez trois cartes de votre cimetière ou sacrifiez une nourriture. Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.*)

- Vous devez toujours suivre les permissions et les règles de restriction de temps pour les sorts de créature que vous lancez avec la permission accordée par la dernière capacité de l'Expert ostéomancien. Normalement, vous ne pouvez les lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - Si la Charmille dryade (la seule carte qui soit à la fois une créature et un terrain) est dans votre cimetière, vous ne pouvez pas la jouer de cette manière. La Charmille dryade ne peut pas être lancée comme un sort.
  - Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
  - Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
  - Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
  - Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
  - MODIFICATION AVEC ERRATA : Les cartes suivantes : Mort imminente, Vannes de Bourg-sur-Lave, Horloge de l'Armagedon, Baron Von Count (non traduite) et Œil du destin utilisent des marqueurs « doom » (également traduit par « fatalité »). Pour éviter toute confusion, il a été décidé de donner rétroactivement un nouveau nom français à ces anciens marqueurs. Ces « doom counters » sont désormais des marqueurs « calamité ».
-

Fendeur d'orage

{3} {R}

Créature : loutre et sorcier

1/4

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton qui est une copie du Fendeur d'orage. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

- La copie-jeton a les capacités du Fendeur d'orage et peut créer des copies d'elle-même.
  - Le jeton ne copie pas le fait que le Fendeur d'orage 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 Fendeur d'orage quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée, le jeton arrivera quand même comme une copie du Fendeur d'orage, en utilisant les valeurs copiables du Fendeur d'orage au moment où il a quitté le champ de bataille.
  - Dans le cas inhabituel où le Fendeur d'orage devient une copie d'autre chose pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile mais avant qu'elle ne se résolve, le jeton arrive en tant que copie de ce que le Fendeur d'orage copie.
- 

Festival des Braises

{4} {R}

Enchantement

Pendant votre tour, vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière en payant 1 point de vie en plus de leurs autres coûts.

Si une carte ou un jeton devait être mis dans votre cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

{1} {R} : Sacrifiez le Festival des braises.

- Tant que vous contrôlez le Festival des Braises, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature que vous possédez meurt ne se déclenchent pas parce que ces cartes et jetons ne sont jamais mis dans votre cimetière.
  - Si le Festival des Braises est détruit par un sort, le Festival des Braises est exilé et le sort est ensuite mis dans le cimetière de son propriétaire.
  - Quand la dernière capacité du Festival des Braises se résout, il est exilé.
  - Si vous vous défaussez d'une carte alors que vous contrôlez le Festival des Braises, les capacités qui fonctionnent quand cette carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, même si cette carte n'atteint jamais un cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.
-

Finnéas, as de l'arc  
{G}{W}  
Créature légendaire : lapin et archer  
2/2

Vigilance, portée  
À chaque fois que Finnéas, as de l'arc attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez qui est un jeton ou un lapin. Puis, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10, piochez une carte.

- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous mettez des marqueurs sur des créatures avec la dernière capacité de Finnéas et celui où cette capacité vérifie la force totale des créatures que vous contrôlez. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de réduire la force totale des créatures que vous contrôlez en les retirant du champ de bataille ou en réduisant directement leur force.

---

Frappe au sonar  
{1}{W}  
Éphémère  
La Frappe au sonar inflige 4 blessures à une créature attaquante, bloqueuse ou engagée ciblée. Vous gagnez 3 points de vie si vous contrôlez une chauve-souris.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Frappe au sonar essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne gagnez pas de points de vie même si vous contrôlez une chauve-souris.

---

Fuir ensemble  
{1}{U}  
Éphémère  
Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

- Si l'une des deux créatures ciblées devient une cible illégale, Fuir ensemble peut quand même déterminer son contrôleur uniquement pour vérifier si l'autre créature est une cible légale. Si la cible illégale a quitté le champ de bataille, utilisez ses dernières informations connues. Si l'autre créature est toujours une cible légale, elle est renvoyée dans la main de son propriétaire.
  - Si les deux créatures sont contrôlées par le même joueur au moment où Fuir ensemble essaie de se résoudre, les deux cibles sont illégales. Le sort ne se résout pas.
-

Garde du corps touffu

{1}{G}

Créature : écureuil et guerrier

2/1

Progéniture {2} (*Vous pouvez payer {2}*

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

Quand cette créature arrive, vous pouvez fourrager. Si vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle. (*Pour fourrager, exilez trois cartes de votre cimetière ou sacrifiez une nourriture.*)

- Vous décidez de fourrager ou non au moment où la dernière capacité du Garde du corps touffu se résout. Une fois que cette capacité commence à se résoudre, il est trop tard pour que les joueurs répondent avant que le Garde du corps touffu ne gagne les marqueurs +1/+1 si vous avez fourragé.
- 

Gardeterrier aguerri

{W}

Créature : lapin et guerrier

1/2

À chaque fois que le Gardeterrier aguerri attaque pendant que vous contrôlez un jeton, le Gardeterrier aguerri gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Si vous contrôliez au moins un jeton quand vous avez déclaré le Gardeterrier aguerri comme attaquant, peu importe que vous en contrôliez ou non au moment où sa capacité se résout. Le Gardeterrier aguerri gagne quand même +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
- 

Gâteau à la carotte

{1}{W}

Artefact : nourriture

Quand le Gâteau à la carotte arrive et quand vous le sacrifiez, créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin et appliquez regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

{2}, {T}, sacrifiez le Gâteau à la carotte : Vous gagnez 3 points de vie.

- La première capacité du Gâteau à la carotte se déclenche si vous le sacrifiez, que ce soit pour payer le coût de sa propre dernière capacité ou à cause d'un autre coût ou effet. Par exemple, si vous sacrifiez le Gâteau à la carotte pour fourrager, vous créez quand même un jeton Lapin et vous appliquez regard 1. Il reste délicieux, peu importe comment on le sert !
-

Gecko de la cacheflamme

{1}{R}

Créature : lézard et psychagogue

2/2

Quand le Gecko de la cacheflamme arrive, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, ajoutez

{B}{R}.

{1}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

- La capacité du Gecko de la cacheflamme s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
  - La première capacité du Gecko de la cacheflamme n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- 

Gerbilles joyeuses

{1}{W}

Créature : hamster et citoyen

2/3

À chaque fois que vous faites un cadeau, piochez une carte.

- La capacité des Gerbilles joyeuses se déclenche quand le cadeau est donné. Pour les sorts de permanent, cela se produit quand la capacité déclenchée de cadeau se résout. Pour les éphémères et les rituels, cela se produit quand le sort se résout. Peu importe si un effet de remplacement fait que le cadeau que vous donnez devient autre chose ou si un effet statique empêche le joueur de recevoir ce cadeau.
- 

Gev, brûleur à écailles

{B}{R}

Créature légendaire : lézard et mercenaire

3/2

Parade — Payez 2 points de vie.

Les autres créatures que vous contrôlez arrivent avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elles pour chaque adversaire qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort de lézard, Gev, brûleur à écailles inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

- La deuxième capacité de Gev s'intéresse au fait qu'au moins un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
  - Dans le cas où Gev et au moins une autre créature arriveraient en même temps, ces créatures n'arrivent pas avec des marqueurs +1/+1, même si au moins un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.
-

Glarb, Augure de Calamité

{B}{G}{U}

Créature : grenouille et sorcier et noble

2/4

Contact mortel

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

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T} : Surveillez 2.

- Vous pouvez 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, que vous jouez un terrain ou que vous activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les terrains joués et les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir une valeur pour X qui fait que la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 4 pour la lancer.

---

Griffeur à gages

{R}

Créature : lézard et mercenaire

1/2

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un lézard, le Griffeur à gages inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

{1}{R} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Griffeur à gages. N'activez que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.

- La capacité activée du Griffeur à gages s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
-



Guetteur de Longue-Rivière

{2}{U}

Créature : grenouille et éclaireur

2/3

Parade {1}

Les autres grenouilles que vous contrôlez ont parade {1}.

Quand le Guetteur de Longue-Rivière arrive, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat ce tour-ci, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Une fois qu'une capacité de parade d'une autre grenouille est déclenchée, lui faire perdre la parade en retirant le Guetteur de Longue-Rivière ou en modifiant ses types de créature n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné doit quand même payer {1} ou voir son sort ou sa capacité contrecarrée.
- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Harnacheuse des orages

{2}{R}

Créature : loutre et sorcier

1/4

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature ou un sort de loutre, vous pouvez exiler la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

---

Havre inexploré

Terrain

Le Havre inexploré arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur.

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

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

Helga, voyante inquiète  
{G}{W}{U}  
Créature légendaire : grenouille et druide  
1/3

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, vous piochez une carte, gagnez 1 point de vie et mettez un marqueur +1/+1 sur Helga, voyante inquiète.

{T} : Ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant la force de Helga, voyante inquiète. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ou des sorts de créature avec {X} dans leur coût de mana.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour ce X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
  - La dernière capacité d'Helga, voyante inquiète est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
  - Vous n'êtes pas contraint de dépenser tout le mana ajouté par la dernière capacité d'Helga sur le même sort.
  - Si vous dépensez le mana ajouté par la dernière capacité d'Helga sur un sort de créature avec {X} dans son coût de mana, le mana peut être dépensé pour n'importe quelle partie du coût total de ce sort. Vous n'êtes pas limité à le dépenser uniquement sur la partie {X}.
- 

Héros pyrocœur  
{R}  
Créature : souris et soldat  
1/1

*Vaillant* — À chaque fois que le Héros pyrocœur devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand le Héros pyrocœur meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

- Utilisez la force du Héros pyrocœur au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures qu'il inflige à cause de sa dernière capacité.
- 

Hôte du rite des moissons  
{2}{W}  
Créature : lapin et citoyen  
3/3

À chaque fois que l'Hôte du rite des moissons ou qu'un autre lapin que vous contrôlez arrive, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Puis piochez une carte si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité de l'Hôte du rite des moissons essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Elle ne compte pas pour le nombre de fois que la capacité s'est résolue ce tour-ci.
- 

#### Hurlement du feu dévastateur

{1} {R} {R}

#### Rituel

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Le Hurlement du feu dévastateur inflige 2 blessures à chaque créature. Si le cadeau a été promis, à la place le Hurlement du feu dévastateur inflige 1 blessure à n'importe quelle cible et 2 blessures à chaque créature.

- Si le cadeau a été promis et que la cible est illégale au moment où le Hurlement du feu dévastateur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune créature ne subit de blessures.
- 

#### Intimidateur plaquépine

{3} {B}

Créature : rat et gredin

4/3

Progéniture {3} (*Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

Quand cette créature arrive, un adversaire ciblé perd 3 points de vie à moins qu'il ne sacrifie un permanent non-terrain ou qu'il ne se défasse d'une carte.

- Pendant que la dernière capacité de l'Intimidateur plaquépine se résout, l'adversaire ciblé choisit une carte dont se défasser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défasse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Ce joueur peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s'il peut se défasser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.
- 

#### Invocation de chute stellaire

{3} {W} {W}

#### Rituel

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Détruisez toutes les créatures. Si le cadeau a été promis, renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans votre cimetière de cette manière.

- Si le cadeau a été promis, vous choisissez quelle carte de créature renvoyer sur le champ de bataille pendant que l'Invocation de chute stellaire se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la carte et celui où vous la renvoyez.

Kâlin, horrible gardien

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

Créature légendaire : blaireau et guerrier

5/5

Piétinement

Quand Kâlin, horrible gardien arrive, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

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

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Vous pouvez jouer les cartes exilées même si Kâlin n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.
- L'effet de la dernière capacité de Kâlin qui vous permet de jouer un terrain supplémentaire est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si vous contrôlez Kâlin ainsi que l'Exploration (un enchantement avec « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours. »), vous pourrez jouer trois terrains pendant chacun de vos tours.

Kastral, huppée de vent

{3}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et éclairé

4/5

Vol

À chaque fois qu'au moins un oiseau que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un —

- Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Oiseau de votre main ou de votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle.
  - Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque oiseau que vous contrôlez.
  - Piochez une carte.
- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le à la place.
  - Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
  - Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.

- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- MODIFICATION AVEC ERRATA : Les cartes suivantes : Mort imminente, Vannes de Bourg-sur-Lave, Horloge de l'Armagedon, Baron Von Count (non traduite) et Œil du destin utilisent des marqueurs « doom » (également traduit par « fatalité »). Pour éviter toute confusion, il a été décidé de donner rétroactivement un nouveau nom français à ces anciens marqueurs. Ces « doom counters » sont désormais des marqueurs « calamité ».

Kitsa, élite de loutreballe

{1}{U}

Créature légendaire : loutre et sorcier

1/3

Vigilance

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

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

{2}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. N'activez que si la force de Kitsa est supérieure ou égale à 3.

- La copie créée par la dernière capacité de Kitsa est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- 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 dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), 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.
- 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.
- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- Une fois que vous avez activé la dernière capacité de Kitsa, aucune modification de la force de Kitsa n'empêche la capacité de se résoudre.

L'infâme Vilegriffe

{1} {B} {R}

Créature légendaire : belette et mercenaire

3/3

Menace

À chaque fois que L'infâme Vilegriffe inflige des blessures de combat à un joueur, exilez des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte en vous défaussant d'une carte à la place de payer son coût de mana.

- Vous lancez la carte exilée pendant que la capacité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.
- Si vous décidez de ne pas lancer la carte exilée, elle reste en exil.

---

Larcin de Vilegriffe

{B} {B}

Rituel

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Si le cadeau a été promis, vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour un sort lancé de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Lieur-de-bête d'azur

{1}{U}

Créature : rat et gremlin

1/3

Vigilance

Le Lieur-de-bête d'azur ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure ou égale à 2.

À chaque fois que le Lieur-de-bête d'azur attaque, jusqu'à une cible qu'un adversaire contrôle, artefact, créature ou planeswalker, perd toutes ses capacités jusqu'à votre prochain tour. Si c'est une créature, elle a aussi une force et une endurance de base de 2/2 jusqu'à votre prochain tour.

- Une fois que le Lieur-de-bête d'azur a été bloqué, augmenter la force de la créature bloqueuse à 2 ou plus ne fait pas que le Lieur-de-bête d'azur devienne non-bloqué.
- Un permanent qui perd toutes ses capacités à cause de la dernière capacité du Lieur-de-bête d'azur peut acquérir des capacités plus tard.
- La dernière capacité du Lieur-de-bête d'azur remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base d'une créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de Surprotéger, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.

---

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

Quand la Lumière de bannissement arrive, exiliez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

- Si la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
  - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
  - Si une aura est exilée de cette manière, son propriétaire choisit ce qu'elle enchante au moment où elle revient sur le champ de bataille. Une aura mise sur le champ de bataille de cette manière ne cible rien (elle peut donc être attachée à un permanent avec le linceul par exemple), mais la capacité d'enchanteur de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste en exil pour le reste de la partie.
-

Lumra, mugissement des bois  
{4} {G} {G}  
Créature légendaire : élémental et ours  
\*/\*

Vigilance, portée  
La force et l'endurance de Lumra, mugissement des bois sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.  
Quand Lumra arrive, meulez quatre cartes. Puis renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

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

---

Lynx soléchine  
{2} {R} {R}  
Créature : élémental et chat  
5/4

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.  
Quand le Lynx soléchine arrive, il inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

- Les sorts et les capacités qui font que les joueurs gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que le Lynx soléchine est sur le champ de bataille. Aucun joueur ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un joueur à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que le Lynx soléchine est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.
- Le Lynx soléchine empêche uniquement les blessures d'être prévenues par des effets qui utilisent spécifiquement le mot « prévenez ».
- La protection prévient les blessures, par conséquent, elle ne peut pas prévenir de blessures tant que le Lynx soléchine est sur le champ de bataille. Cependant, ceci ne permet pas aux sorts ou capacités de cibler des permanents qu'ils ne pourraient normalement pas cibler à cause de la protection, même si ce sort ou cette capacité devait infliger des blessures à ces permanents.

---

Mage de scintillement  
{1} {R}  
Créature : loutre et sorcier  
2/2

Progéniture {2} *(Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)*  
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.



- La dernière capacité du Mage de scintillement se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

---

Maha, Sa Nocturnissime Plume

{3} {B} {B}

Créature légendaire : élémental et oiseau

6/5

Vol, piétinement

Parade — Défaussez-vous d'une carte.

Les créatures que vos adversaires contrôlent ont une endurance de base de 1.

- La dernière capacité de Maha remplace tous les effets précédents qui établissaient l'endurance de base de ces créatures à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant l'endurance qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui de Surprotéger, 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.

---

Maîtresse d'épée pattefleure

{W}

Créature : souris et soldat

1/2

Progéniture {2} (*Vous pouvez payer {2}*

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)*

*Vaillant* — À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, les souris que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de la Maîtresse d'épée pattefleure n'affecte que les souris que vous contrôlez au moment où elle se résout, y compris la Maîtresse d'épée pattefleure elle-même (tant qu'elle est encore une souris à ce moment-là). Les souris que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou les créatures qui deviennent des souris plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.

---

Marée calamiteuse

{4} {U} {U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires. Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Si toutes les cibles sont illégales au moment où la Marée calamiteuse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez aucune carte ni ne vous défaussez d'aucune carte.
-

Mascotte des Trois arbres

{2}

Créature-artefact : changeforme

2/1

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

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

N'activez qu'une seule fois par tour.

- Le changelin est une capacité de définition de caractéristique. Elle fonctionne dans toutes les zones, pas seulement tant qu'une carte qui l'a est sur le champ de bataille.
- Le sous-type changeforme qui apparaît dans la ligne de type est principalement présent pour renforcer l'ambiance. Une carte de créature avec le changelin est tout autant une souris, une grenouille, un lapin, un lézard et un bosquérisson qu'un changeforme.
- Si un effet fait qu'une créature avec le changelin devienne un nouveau type de créature, elle a uniquement ce nouveau type de créature. Elle a quand même le changelin. L'effet qui lui donne tous les types de créature est simplement remplacé.
- 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'a plus le changelin. C'est dû au fait que le changelin s'applique avant l'effet qui le retire.

---

Mèche, l'esprit enspiré

{3} {B}

Créature légendaire : rat et psychagogue

2/4

À chaque fois que Mèche ou qu'un autre rat que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 1/1 noire Escargot si vous ne contrôlez pas d'escargot. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur un escargot que vous contrôlez.

{U} {B} {R}, sacrifiez un escargot : Mèche inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. Puis piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

- Utilisez la force de l'escargot sacrifié au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures à infliger et le nombre de cartes à piocher. Mèche a peut-être laissé tomber l'escargot, mais Mèche ne vous abandonnera pas vous.

---

Meneuse de flots de Vallée

{2} {U}

Créature : loutre et sorcier

2/2

Flash

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les oiseaux, les grenouilles, les loutres et les rats que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

- La deuxième capacité de la Meneuse de flots de Vallée s'applique aux cartes non-créature dans n'importe quelle zone, à condition que quelque chose vous permette de les lancer. Par exemple, vous pourriez lancer un rituel avec le flashback comme s'il avait le flash.
  - La deuxième capacité de la Meneuse de flots de Vallée n'a aucun effet sur les capacités que vous pouvez activer « à tout moment où vous pourriez lancer un rituel ».
- 

Meneur de flammes de Vallée

{2} {R}

Créature : lézard et psychagogue

3/3

Si un lézard, une souris, une loutre ou un raton-laveur que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, il inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- La capacité du Meneur de flammes de Vallée ne fait pas qu'il inflige des blessures ; elle affecte la quantité de blessures infligées par la source d'origine.
  - Si un autre effet modifie la quantité de blessures que votre lézard, votre souris, votre loutre ou votre raton-laveur devrait 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 du Meneur de flammes de Vallée ne s'applique plus.
  - Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont partagées ou attribuées simultanément à plusieurs permanents qu'un adversaire contrôle ou simultanément à un adversaire et au moins un permanent qu'il contrôle, partagez la quantité d'origine avant d'ajouter 1.
- 

Meneur de force de Vallée

{G}

Créature : grenouille et guerrier

1/1

Piétinement

À chaque fois qu'une autre grenouille, un autre lapin, un autre raton-laveur ou un autre écureuil que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur le Meneur de force de Vallée.

- Si le Meneur de force de Vallée arrive en même temps qu'au moins une autre grenouille, un autre lapin, un autre raton-laveur ou un autre écureuil que vous contrôlez, sa deuxième capacité se déclenche pour chacun d'eux.
-

Meneuse de putréfaction de Vallée

{1}{B}

Créature : écureuil et psychagogue

1/3

Menace

À chaque fois que la Meneuse de putréfaction de Vallée attaque, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre d'autres écureuils, d'autres chauves-souris, d'autres lézards et d'autres rats que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée au moment où la capacité déclenchée de la Meneuse de putréfaction de Vallée se résout.
- 

Meneur de quête de Vallée

{1}{W}

Créature : lapin et guerrier

2/3

À chaque fois qu'au moins un autre lapin, une autre chauve-souris, un autre oiseau et/ou une autre souris que vous contrôlez arrive, regard 1.

Les autres lapins, les autres chauves-souris, les autres oiseaux et les autres souris que vous contrôlez gagnent +1/+1.

- Si le Meneur de quête de Vallée arrive en même temps qu'au moins un autre lapin, une autre chauve-souris, un autre oiseau et/ou une autre souris que vous contrôlez, sa première capacité se déclenche.
- 

Mentor astrovoyant

{3}{W}{B}

Créature : chauve-souris et psychagogue

3/5

Vol, vigilance

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, un adversaire ciblé perd 3 points de vie à moins qu'il ne sacrifie un permanent non-terrain ou qu'il ne se défasse d'une carte.

- La capacité du Mentor astrovoyant s'intéresse au fait que vous ayez gagné ou perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont votre total de points de vie a changé. Par exemple, si vous avez gagné 2 points de vie et perdu 2 points de vie pendant le même tour, vous avez quand même gagné et perdu des points de vie ce tour-ci, même si votre total de points de vie est le même qu'au début du tour.
  - Pendant que la dernière capacité déclenchée du Mentor astrovoyant se résout, l'adversaire ciblé choisit une carte dont se défasser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Ce joueur se défasse ensuite de cette carte, sacrifie ce permanent, ou perd 3 points de vie. Ce joueur peut toujours choisir de perdre 3 points de vie, même s'il peut se défasser de cartes ou sacrifier des permanents non-terrain.
-

Mentor attrape-orage

{U} {R}

Créature : loutre et sorcier

1/1

Célérité

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

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total 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 cette capacité). 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.

---

Mentor gardeterrier

{G} {W}

Créature : lapin et soldat

\*/\*

Piétinement

La force et l'endurance du Mentor gardeterrier sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

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

---

Mentor saute-nénuphar

{2} {G} {U}

Créature : grenouille et druide

4/4

Portée

{1} {G} {U} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Mentor verrefeu

{B} {R}

Créature : lézard et psychagogue

2/1

Au début de votre deuxième phase principale, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

- La capacité du Mentor verrefeu s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
  - Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- 

Moissonneur écorciforme

{3}

Créature-artefact : changeforme

2/3

Changelin (*Cette carte a tous les types de créature.*)

Portée

{2} : Mettez une carte ciblée depuis votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque.

- Le changelin est une capacité de définition de caractéristique. Elle fonctionne dans toutes les zones, pas seulement tant qu'une carte qui l'a est sur le champ de bataille.
  - Le sous-type changeforme qui apparaît dans la ligne de type est principalement présent pour renforcer l'ambiance. Une carte de créature avec le changelin est tout autant une souris, une grenouille, un lapin, un lézard et un bosquérisson qu'un changeforme.
  - Si un effet fait qu'une créature avec le changelin devienne un nouveau type de créature, elle a uniquement ce nouveau type de créature. Elle a quand même le changelin. L'effet qui lui donne tous les types de créature est simplement remplacé.
  - 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'a plus le changelin. C'est dû au fait que le changelin s'applique avant l'effet qui le retire.
- 

Monolithe lugubre

{3} {B}

Artefact

Au début du combat pendant votre tour, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{T}, payez 2 points de vie, sacrifiez le Monolithe lugubre : Piochez deux cartes. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Le début de l'étape de combat a lieu à chaque tour, même s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille qui pourrait attaquer.
- 

Muerra, tacticienne du rebut

{1} {R} {G}

Créature légendaire : raton-laveur et guerrier

2/4

Au début de votre première phase principale, ajoutez {R} ou {G} pour chaque raton-laveur que vous contrôlez.

À chaque fois que vous déboursez 4, vous gagnez 3 points de vie. (*Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.*)

À chaque fois que vous déboursez 8, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

- La première capacité de Muerra n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
  - Vous choisissez {R} ou {G} pour chaque raton-laveur que vous contrôlez. Vous n'êtes pas limité à une seule couleur de mana.
  - Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - Vous pouvez jouer les cartes exilées même si Muerra n'est plus sur le champ de bataille ou sous votre contrôle.
- 

Nocturne de Noisette

{3} {B}

Éphémère

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Vous pouvez lancer la Nocturne de Noisette sans cibles uniquement pour que chaque adversaire perde 2 points de vie et que vous gagniez 2 points de vie. Cependant, si vous choisissez des cibles et que toutes ces cibles sont illégales au moment où la Nocturne de Noisette essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne perd ni ne gagne de points de vie.
-

Oiseau moqueur  
{X} {U}  
Créature : oiseau et barde  
1/1  
Vol

Vous pouvez faire que l'Oiseau moqueur arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille avec une valeur de mana inférieure ou égale à la quantité de mana dépensée pour lancer l'Oiseau moqueur, excepté que c'est un oiseau en plus de ses autres types et qu'elle a le vol.

- La deuxième capacité de l'Oiseau moqueur compte tout le mana dépensé pour lancer l'Oiseau moqueur, pas seulement le mana dépensé pour {X}. S'il y a des coûts supplémentaires pour le lancer, le mana dépensé pour payer ces coûts compte aussi.
- L'Oiseau moqueur copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine, excepté que c'est un oiseau en plus de ses autres types et qu'il a le vol, et rien d'autre (à moins que cette créature ne copie autre chose ou soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou déagée, 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, l'Oiseau moqueur copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions décrites.
- Si la créature copiée copie autre chose, l'Oiseau moqueur arrive comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions décrites.
- Toutes les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand l'Oiseau moqueur arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Vous pouvez choisir de ne pas faire arriver l'Oiseau moqueur comme une copie d'une autre créature. Si vous faites ainsi, ce sera juste une créature 1/1 Oiseau et Barde avec le vol, une capacité qui n'a rien fait, et une belle occasion de faire preuve d'un peu d'auto-dérision.

---

Ouvrevoie d'Alania  
{3} {R}  
Créature : loutre et sorcier  
4/2

Quand l'Ouvrevoie d'Alania arrive, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-



### Passage merveilleux

#### Terrain

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

- Le terrain que vous mettez sur le champ de bataille est compté quand vous déterminez si vous contrôlez au moins quatre terrains, mais pas le Passage merveilleux.
  - Si vous contrôlez au moins quatre terrains, le terrain de base n'arrive pas dégagé, il arrive engagé et vous le dégagez ensuite.
- 

### Patrouille de Mèche

{4} {B} {B}

Créature : rat et psychagogue

5/3

Quand la Patrouille de Mèche arrive, meulez trois cartes. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes de votre cimetière.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de la Patrouille de Mèche au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous meulez trois cartes de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
  - Si votre bibliothèque comporte deux cartes ou moins quand la capacité de la Patrouille de Mèche se résout, vous meulez autant de cartes que vous pouvez, mais la capacité réflexive ne se déclenche pas.
  - La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la capacité réflexive se résout.
- 

### Pisteur des marécages persistant

{1} {B}

Créature : rat et berserker

3/1

Le Pisteur des marécages persistant gagne +1/+0 pour chaque autre rat que vous contrôlez.

*Seuil* — À chaque fois que vous attaquez avec au moins un rat, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez payer {2} {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Pisteur des marécages persistant sur le champ de bataille, engagé et attaquant, depuis votre cimetière.

- Au moment où le Pisteur des marécages persistant revient sur le champ de bataille grâce à sa capacité déclenchée, vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille il attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que vos autres rats.
- Bien que la dernière capacité du Pisteur des marécages persistant fasse qu'il arrive attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand il arrive attaquant.

---

Portail éclaboussure

{U}

Rituel

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si cette créature est un oiseau, une grenouille, une loutre ou un rat, piochez une carte.

- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Dans le cas où le permanent exilé reviendrait avec des types de créature différents de ceux qu'il avait quand il a quitté le champ de bataille (par exemple si la créature ciblée copiait autre chose quand le Portail éclaboussure a commencé à se résoudre), le Portail éclaboussure vérifie ses types de créatures tel qu'il existe après son retour sur le champ de bataille. Si c'est un oiseau, une grenouille, une loutre ou un rat à ce moment-là, vous piocherez une carte.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille. Vous ne piochez pas de carte même si c'était un oiseau, une grenouille, une loutre ou un rat.

---

Portmage austère

{1}{U}

Créature : grenouille et sorcier

1/3

À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, piochez une carte.

{{1}{U}, {T} : Renvoyez une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

- La première capacité du Portmage austère se déclenche à chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez va dans une autre zone que le cimetière depuis le champ de bataille. Elle peut être renvoyée dans votre main, dans votre bibliothèque ou être exilée, par exemple.
- Si le Portmage austère quitte le champ de bataille au moment où au moins une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, sa première capacité se déclenche quand même.

---

Pour le bien commun

{X}{X}{G}

Rituel

Créez X jetons qui sont des copies d'un jeton ciblé que vous contrôlez. Puis les jetons que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque jeton que vous contrôlez.

- Les nouveaux jetons copient les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.

- Les nouveaux jetons ne copient 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 [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » des nouveaux jetons fonctionnent.
- 

#### Présage de calamité

{X} {U}

Rituel

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez exiler une carte de ce type parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière. Vous pouvez lancer un sort parmi les cartes exilées sans payer son coût de mana si vous avez exilé au moins quatre cartes de cette manière. Mettez ensuite le reste des cartes exilées dans votre main.

- Les types de carte pouvant apparaître sur les cartes que vous révéléz avec le Présage de calamité sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte. Raton-laveur et éclaireur sont des sous-types, pas des types de carte.
  - Vous choisissez quel sort lancer (le cas échéant) au moment où le Présage de calamité se résout. Si vous choisissez de lancer un sort de cette manière, vous le faites dans le cadre de la résolution du Présage de calamité. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
  - Si le sort que vous lancez 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.
- 

#### Psychagogue pisteur de pensées

{2} {B}

Créature : lézard et psychagogue

2/2

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

Quand le Psychagogue pisteur de pensées arrive, choisissez un adversaire ciblé. S'il a perdu des points de vie ce tour-ci, il révèle sa main, vous y choisissez une carte non-terrain et il se défause de cette carte. Sinon, il se défause d'une carte.

- La capacité déclenchée du Psychagogue pisteur de pensées s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
-

Puissance des humbles

{R}

Éphémère

Une créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle gagne aussi +1/+0 jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une souris.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Puissance des humbles essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.

---

Puits à souhait

{3} {U}

Artefact

{T} : Mettez un marqueur « pièce » sur le Puits à souhait. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pièce » sur le Puits à souhait depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous lancez l'éphémère ou le rituel pendant que la capacité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Comme vous utilisez un coût alternatif pour lancer le sort, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer des coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez 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.

---

Ral, l'intellect crépitant

{2} {U} {R}

Planeswalker légendaire : Ral

4

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « loyauté » sur Ral, l'intellect crépitant.

+1: Créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Loutre avec la prouesse.

-3: Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

-10: Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ont le déluge. » (*À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.*)

- La première capacité de Ral se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
  - Les copies des sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez créées avec la capacité de déluge sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
  - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
  - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
  - Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune d'elles se déclenche séparément.
- 

#### Ralliement de Vallée

{2} {R}

Éphémère

Faites cadeau d'une nourriture (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée un jeton Nourriture avant ses autres effets. C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si le cadeau a été promis, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si le cadeau a été promis et que la cible est illégale au moment où le Ralliement de Vallée essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. L'adversaire ne crée pas de jeton Nourriture et les créatures que vous contrôlez ne gagnent pas +2/+0.
- 

#### Récolte prospère

{2} {G}

Artefact : nourriture

Quand la Récolte prospère arrive et quand vous la sacrifiez, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

{2}, {T}, sacrifiez la Récolte prospère : Vous gagnez 3 points de vie.

- La première capacité de la Récolte prospère se déclenche si elle est sacrifiée pour n'importe quelle raison, pas seulement si elle est sacrifiée pour sa dernière capacité.
-

Récolteur curieux

{2} {G}

Créature : écureuil et druide

3/2

Quand le Récolteur curieux arrive, vous pouvez fourrager. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour fourrager, exilez trois cartes de votre cimetière ou sacrifiez une nourriture.)*

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Récolteur curieux au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous fourragez de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

---

Recrue Pattelopin

{G}

Créature : lapin et guerrier

2/1

Progéniture {2} *(Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.)*

Piétinement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez autre que cette créature.

- La dernière capacité de la Recrue Pattelopin se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarré.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle cible plus d'une fois une créature unique que vous contrôlez, la dernière capacité de la Recrue Pattelopin ne se déclenche qu'une seule fois. Cependant, si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle cible plusieurs créatures que vous contrôlez, la dernière capacité de la Recrue Pattelopin se déclenche une fois pour chacun de ces permanents.

---

Recruteuse reptilienne

{3} {R} {R}

Créature : lézard et guerrier

4/2

Piétinement

Quand la Recruteuse reptilienne arrive, choisissez une créature ciblée. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 ou si vous contrôlez un autre lézard, acquérez le contrôle de cette créature jusqu'à la fin du tour, dégagez-la, et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez cibler n'importe quelle créature avec la capacité déclenchée de la Recruteuse reptilienne. Que la capacité fasse quelque chose ou non quand elle se résout dépend de si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2 ou de si vous contrôlez un autre lézard au moment où la capacité se résout.
- 

Regard plein d'étoiles

{X} {B} {B}

Rituel

Regardez le double de X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez X cartes parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Vous perdez X points de vie.

- Si votre bibliothèque contient moins du double de X cartes, vous regardez toute votre bibliothèque. Vous perdez quand même X points de vie.
  - Si votre bibliothèque contient moins de X cartes, vous les mettez toutes dans votre main. Vous ne pouvez pas choisir de mettre l'une d'elles dans votre cimetière. Vous perdez quand même X points de vie.
- 

Remède de perle de rosée

{2} {W}

Rituel

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à deux cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Si le cadeau a été promis, à la place renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à trois cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- 

Renaissance annelée

{3} {B} {B}

Rituel

Faites cadeau d'une carte (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.*)

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Puis, si le cadeau a été promis et que cette créature n'est pas légendaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il est 1/1.

- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution de la Renaissance anelée attend que la Renaissance anelée ait fini de se résoudre avant d'être mise sur la pile. Une capacité qui se déclenche quand la créature est renvoyée sur le champ de bataille depuis le cimetière peut cibler la copie jeton, et inversement.
- Le jeton créé par l'effet supplémentaire de la Renaissance anelée n'est pas « lancé ». Par conséquent, les capacités qui se déclenchent quand un sort de créature est lancé ne se déclenchent pas pour la copie.
- Si la créature copiée a  $\{X\}$  dans son coût de mana, X est 0.

#### Rongement enragé

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

Éphémère

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Puis elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas au moment où le Rongement enragé se résout, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour, mais aucune blessure n'est infligée. Si, à la place, la créature que vous contrôlez est une cible illégale mais que la créature que vous ne contrôlez pas est encore une cible légale, rien ne se passe quand le Rongement enragé se résout.

#### Saccageur au bouclier rouillé

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

Créature : raton-laveur et guerrier

4/4

Progéniture  $\{2\}$  (*Vous pouvez payer  $\{2\}$  supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

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

- Une fois que le Saccageur au bouclier rouillé a été bloqué, réduire la force d'une créature bloqueuse à 2 ou moins ne retire pas cette créature du combat ni ne fait que le Saccageur au bouclier rouillé devienne non-bloqué.



Sacredragon, tempête du destin

{3} {R} {R}

Créature légendaire : oiseau et dragon

5/5

Vol

À chaque fois que Sacredragon arrive ou attaque, exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez avec une force supérieure ou égale à 4. Vous pouvez jouer ces cartes jusqu'à votre prochaine étape de fin. Au début de votre prochaine étape de fin, Sacredragon inflige 2 blessures à chaque adversaire pour chacune de ces cartes qui est encore exilée.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Sacredragon se résout.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- La capacité déclenchée à retardement créée par la dernière capacité de Sacredragon ne compte que les cartes qui ont été exilées par la capacité qui l'a créée. Elle ne compte pas les cartes exilées par des occurrences précédentes de la dernière capacité de Sacredragon ou par des capacités d'autres Sacredragon que vous pouvez avoir contrôlés précédemment.

---

Saison de la cueillette

{4} {G} {G}

Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} — Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Elle acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{P} {P} — Choisissez artefact ou enchantement.

Détruisez tous les permanents du type choisi.

{P} {P} {P} — Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Les choix effectués pour le premier et le deuxième mode de la Saison de la cueillette ne sont pas faits avant que le sort ne se résolve.
-

### Saison de la perte

{3} {B} {B}

#### Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} — Chaque joueur sacrifie une créature.

{P} {P} — Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôliez qui est morte ce tour-ci.

{P} {P} {P} — Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- Quand vous suivez les instructions du premier mode, le joueur dont c'est le tour choisit d'abord quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les joueurs connaîtront donc les choix faits par les joueurs précédents quand ils feront les leurs. Ensuite, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément par leurs contrôleurs. Répétez ce processus pour chaque fois supplémentaire que le premier mode a été choisi.
- 

### Saison des braves

{3} {R} {R}

#### Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} — Créez un jeton Trésor engagé.

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

{P} {P} {P} — Jusqu'à la fin de votre prochain tour, à chaque fois que vous lancez un sort, la Saison des braves inflige 2 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par le deuxième mode. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - Vous ne choisissez pas une cible pour le dernier mode quand la Saison des braves se résout. À la place, jusqu'à la fin de votre prochain tour, une capacité déclenchée à retardement va sur la pile à chaque fois que vous lancez un sort. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle va sur la pile. Chaque joueur peut répondre normalement à cette capacité.
  - La capacité déclenchée à retardement créée par le troisième mode de la Saison des braves se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

### Saison du tissage

{4} {U} {U}

#### Rituel

Choisissez jusqu'à une valeur de cinq {P} de modes.

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

{P} : Piochez une carte.

{P} {P} — Choisissez un artefact ou une créature que vous contrôlez. Créez un jeton qui en est une copie.

{P} {P} {P} — Renvoyez chaque permanent non-terrain, non-jeton dans la main de son propriétaire.

- Le choix effectué pour le deuxième mode de la Saison du tissage n'est pas fait avant que le sort ne se résolve.
- Le jeton du deuxième mode copie exactement ce qui était imprimé sur la créature ou l'artefact d'origine et rien d'autre (à moins que ce permanent ne 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 les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite. Si c'est un véhicule, il n'est pas piloté. Si c'est un équipement, il n'est pas attaché à une créature.
- 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 comme ce que ce permanent copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.

---

### Savourer

{1} {B}

#### Éphémère

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Créez un jeton Nourriture. (*C'est un artefact avec « {2},*

*{T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »*)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Savourer essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Nourriture.

---

### Sauveur choucas

{2} {W}

Créature : oiseau et clerc

3/1

#### Vol

À chaque fois que le Sauveur choucas ou qu'une autre créature que vous contrôlez avec le vol meurt, renvoyez sur le champ de bataille une autre carte de créature avec une valeur de mana inférieure ciblée depuis votre cimetière.

- Si le Sauveur choucas et une autre créature que vous contrôlez avec le vol meurent en même temps, la dernière capacité du Sauveur choucas se déclenche pour chacun d'eux.
- La carte de créature ciblée doit avoir une valeur de mana inférieure à celle de la créature qui a déclenché la dernière capacité du Sauveur choucas. Utilisez la valeur de mana de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer quelles cartes de créature de votre cimetière sont des cibles légales pour cette capacité.
- Si une créature sur le champ de bataille ou une carte de créature dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.

#### Scribe des Trois arbres

{1}{G}

Créature : grenouille et druide

2/3

À chaque fois que le Scribe des Trois arbres ou une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- La capacité du Scribe des Trois arbres se déclenche à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez va dans une autre zone que le cimetière depuis le champ de bataille. Elle peut être renvoyée dans votre main, dans votre bibliothèque ou être exilée, par exemple.
- Si le Scribe des Trois arbres quitte le champ de bataille sans mourir au moment où au moins une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille sans mourir, sa capacité se déclenche quand même pour chacune de ces créatures, y compris lui-même.

#### Souris de garde vétérane

{3}{R/W}

Créature : souris et soldat

3/4

*Vaillant* — À chaque fois que la Souris de garde vétérane devient la cible d'un sort ou d'une capacité que vous contrôlez pour la première fois à chaque tour, elle gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Regard 1. (*Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

- Si la Souris de garde vétérane quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve, vous appliquez quand même regard 1.

### Spirale mentale

{4} {U}

#### Rituel

Faites cadeau d'un poisson engagé (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée, engagé, un jeton de créature 1/1 bleue Poisson avant ses autres effets.*)

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Si le cadeau a été promis, 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.*)

- Vous pouvez cibler une créature déjà engagée avec la Spirale mentale. Si la créature ciblée est déjà engagée au moment où la Spirale mentale se résout, vous mettez quand même un marqueur « étourdissement » sur elle.
- 

### Superviseur de la cache d'os

{B}

Créature : écureuil et psychagogue

1/1

{T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. N'activez que si au moins trois cartes ont quitté votre cimetière ce tour-ci ou si vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci.

- Chaque fois qu'une carte quitte votre cimetière pendant un tour, elle compte comme l'une des trois cartes que la capacité activée cherche. Par exemple, si vous renvoyez deux cartes de votre cimetière dans votre main, que vous vous défaisiez de l'une d'elles, puis que vous exilez cette carte de votre cimetière, vous pouvez activer la capacité du Superviseur de la cache d'os ce tour-ci.
- 

### Surineuse des cendres

{2} {B/R}

Créature : lézard et assassin

3/2

La Surineuse des cendres arrive avec un marqueur +1/+1 sur elle si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

{1} {B/R} : La Surineuse des cendres acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (*Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- La première capacité de la Surineuse des cendres s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
  - Une fois que la Surineuse des cendres a été bloquée par une seule créature, activer sa dernière capacité ne la fait pas devenir non-bloquée.
-

Talent de l'artiste

{1} {R}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{2} {R} : Niveau 2

Les sorts non-créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{2} {R} : Niveau 3

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

- La réduction de coût ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts non-créature 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 cette capacité). 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.
- Les 2 blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures ne sont pas infligées par le Talent de l'artiste à moins que le Talent de l'artiste ne soit d'une manière quelconque la source d'origine de ces 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 la dernière capacité du Talent de l'artiste ne s'applique plus.

---

Talent de l'aubergiste

{1} {G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{G} : Niveau 2

Les permanents que vous contrôlez avec des marqueurs sur eux ont parade {1}.

{3} {G} : Niveau 3

Si un deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.

- Une fois qu'une capacité de parade d'un permanent avec un marqueur sur lui est déclenchée, faire perdre la parade à ce permanent en retirant le Talent de l'aubergiste ou en retirant les marqueurs de ce permanent

n'affecte pas cette capacité. Le joueur concerné doit quand même payer {1} ou voir son sort ou sa capacité contrecarrée.

- Si un permanent arrive avec des marqueurs sur lui, l'effet qui fait que le permanent reçoit des marqueurs peut spécifier quel joueur met ces marqueurs sur lui. Si l'effet ne spécifie pas un joueur, le contrôleur de l'objet met ces marqueurs sur lui.
- 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.

---

Talent de la commère

{1}{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, surveillez 1.

{1}{U} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

{3}{U} : Niveau 3

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez l'exiler, puis la renvoyer sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Si la force de la créature ciblée passe à 4 ou plus après que la capacité de classe de niveau 2 du Talent de la commère se déclenche mais avant qu'elle ne se résolve, la capacité ne se résout pas. Cependant, si la force de la créature passe à 4 ou plus après la résolution de la capacité à la place, elle ne peut quand même pas être bloquée pendant ce tour.
  - La capacité de classe de niveau 3 du Talent de la commère se déclenche une fois pour chaque créature que vous contrôlez qui inflige des blessures de combat à un joueur pendant cette étape des blessures de combat. Vous choisissez l'ordre dans lequel ces déclenchements sont mis sur la pile. Ils se résolvent un par un ; lorsque l'un d'eux se résout, vous choisissez si vous exilez ou non la créature appropriée.
  - Si vous choisissez d'exiler une créature avec la double initiative quand la capacité de classe de niveau 3 du Talent de la commère se résout, elle ne sera plus une créature attaquante quand elle reviendra sur le champ de bataille, et elle n'infligera pas de blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale.
  - Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
  - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Talent du bandit

{1} {B}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand le Talent du bandit arrive, chaque adversaire se défausse de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte non-terrain.

{B} : Niveau 2

//Level\_2//

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins en main, il perd 2 points de vie.

{3} {B} : Niveau 3

//Level\_3//

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire pour chaque adversaire qui a une carte ou moins en main.

- Les adversaires peuvent se défausser d'une carte non-terrain ou de deux cartes qui peuvent être ou non des cartes non-terrain. S'ils le souhaitent vraiment, ils peuvent se défausser de deux cartes non-terrain.
- 

Talent du charognard

{B}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Nourriture. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{1} {B} : Niveau 2

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, un joueur ciblé meule deux cartes.

{2} {B} : Niveau 3

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier trois autres permanents non-terrain. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec un marqueur « fatalité » sur elle.

- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la capacité de classe de niveau 2 du Talent du charognard se résout avant ce sort ou cette capacité.
  - La capacité de classe de niveau 2 du Talent du charognard se déclenche quand vous le sacrifiez. Si vous sacrifiez d'autres permanents en même temps, elle se déclenche aussi pour eux.
  - La carte de créature que vous renvoyez depuis votre cimetière avec la capacité de classe de niveau 3 du Talent du charognard peut être l'un des permanents non-terrain que vous avez sacrifiés.
-



Talent du chasseur

{1}{G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand le Talent du chasseur arrive, une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

{1}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, une créature attaquante ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{3}{G} : Niveau 3

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

- Si une des cibles est illégale au moment où la capacité de classe de niveau 1 se résout, aucune blessure n'est infligée. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas.
- La capacité de classe de niveau 3 du Talent du chasseur ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 4. Cependant, si vous ne contrôlez pas une créature de force supérieure ou égale à 4 au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas. Il est impossible de mettre une créature de force supérieure ou égale à 4 sur le champ de bataille ou d'augmenter la force d'une créature à 4 ou plus pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche. Si vous ne contrôlez pas de créatures avec une force supérieure ou égale à 4 quand la capacité se résout, la capacité ne fait rien.

---

Talent du chassorage

{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand le Talent du chassorage arrive, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Loutre avec la prouesse.

{3}{U} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{5}{U} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Loutre avec la prouesse.

- La capacité de classe de niveau 3 du Talent du chassorage se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
-

Talent du ferronnier

{R}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand le Talent du ferronnier arrive, créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé Épée avec « La créature équipée gagne +1/+1 » et équipement {2}.

{2} {R} : Niveau 2

Au début du combat pendant votre tour, attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

{3} {R} : Niveau 3

Pendant votre tour, les créatures équipées que vous contrôlez ont la double initiative et la célérité.

- Si une des cibles de la capacité de classe de niveau 2 est une cible illégale au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien. Si les deux cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas. Si l'équipement est déjà attaché à la créature ciblée, rien ne se passe.
- Une créature que vous contrôlez est équipée si un équipement lui est attaché. Vous ne devez pas obligatoirement contrôler cet équipement.

---

Talent du pourvoyeur

{2} {W}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

À chaque fois qu'au moins un jeton que vous contrôlez arrive, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{W} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.

{3} {W} : Niveau 3

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +2/+2.

- Le nouveau jeton créé par la deuxième capacité de classe 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 [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du nouveau jeton fonctionnent.

---

Tape amicale

{1} {R}

Rituel

La Tape amicale inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Piochez une carte.

- Si la cible est illégale au moment où la Tape amicale essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
- 

Témoin des phases lunaires

{3} {W}

Créature : chauve-souris et clerc

2/4

Vol, vigilance

À chaque fois que vous gagnez ou perdez des points de vie pendant votre tour, le Témoin des phases lunaires gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Têtarte

{3} {G}

Éphémère

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

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal au double de sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où la Têtarte se résout, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.
- 

Tireur de braise à jabots

{3} {R}

Créature : lézard et archer

3/3

Menace, portée

Le Tireur de braise à jabots arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

- La dernière capacité du Tireur de braise à jabots s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
- 

Troqueur des routes secondaires

{2} {R}

Créature : raton-laveur et gremlin

3/3

Menace

À chaque fois que vous déboursez 4, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes. *(Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)*

- Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si votre main contient zéro carte.
- 

Vétéran de la garderonce

{1} {G} {G}

Créature : raton-laveur et guerrier

3/4

À chaque fois que vous déboursez 4, les ratons-laveurs que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour. *(Vous déboursez 4 au moment où vous dépensez votre quatrième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)*

- La capacité de la Vétéran de la garderonce n'affecte que les ratons-laveurs que vous contrôlez au moment où elle se résout, y compris la Vétéran de la garderonce elle-même (tant qu'elle est encore un raton-laveur à ce moment-là). Les ratons-laveurs que vous commencez à contrôler plus tard pendant le tour ou les créatures qui deviennent des ratons-laveurs plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.
- 

Vigie du haut des falaises

{2} {G}

Créature : grenouille et éclaireur

1/2

Portée

Quand la Vigie du haut des falaises arrive, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille engagée et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous parcourez toute votre bibliothèque sans révéler de carte de terrain, vous ne ferez que révéler puis mélanger votre bibliothèque.
-

### Village de Chênecreux

#### Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

{G}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque grenouille, chaque lapin, chaque raton-laveur ou chaque écureuil que vous contrôlez qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

- La dernière capacité du Village de Chênecreux s'intéresse aux caractéristiques des permanents au moment où la capacité se résout, pas à leurs caractéristiques au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille. Par exemple, disons qu'une créature Ours arrive sur le champ de bataille puis, plus tard pendant le tour, elle acquiert le type de créature Grenouille. Quand la dernière capacité du Village de Chênecreux se résout ce tour-ci, vous mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

---

### Village du Nénuphar

#### Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

{U}, {T} : Surveillez 2. N'activez que si un oiseau, une grenouille, une loutre ou un rat est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

- Peu importe ce qui arrive à l'oiseau, la grenouille, la loutre ou le rat ce tour-ci après son arrivée. Il peut quitter le champ de bataille, quitter votre contrôle ou arrêter d'être l'un de ces types de créature. Tant que l'un d'eux est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, vous pouvez activer la dernière capacité du Village du Nénuphar.

---

### Vipère putregueule

{5} {B}

Créature : élémental et serpent

6/6

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de permanents non-terrain. Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque permanent sacrifié de cette manière.

À chaque fois que la Vipère putregueule arrive ou attaque, mettez un marqueur « gangrène » sur elle. Puis, pour chaque marqueur « gangrène » sur elle, chaque adversaire perd 4 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou ne se défasse d'une carte.

- Si la Vipère putregueule quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, utilisez le nombre de marqueurs « gangrène » qui étaient sur elle au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de fois chaque adversaire doit faire le choix indiqué.
- Pendant que la capacité déclenchée de la Vipère putregueule se résout, votre adversaire choisit une carte dont se défasser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Les cartes ou les permanents qu'il a précédemment choisis pendant ce processus ne

peuvent pas être choisis à nouveau. Puis ce joueur répète ce processus s'il n'a pas été encore fait une fois pour chaque marqueur « gangrène » sur la Vipère putregueule. Enfin, ce joueur se défausse des cartes choisies, sacrifie les permanents choisis et perd 4 points de vie le nombre approprié de fois.

- Un adversaire peut toujours choisir de ne pas sacrifier un permanent non-terrain ou de ne pas se défausser d'une carte (et donc de perdre 4 points de vie) même s'il a des cartes dans sa main ou des permanents non-terrain sur le champ de bataille.
- Dans une partie multijoueurs, chaque adversaire dans l'ordre du tour fait tous ses choix, puis toutes les actions se déroulent simultanément. Les adversaires connaîtront les choix faits par les adversaires plus tôt dans le tour, même si les cartes choisies pour être défaussées de cette manière ne seront pas révélées jusqu'à ce qu'elles soient défaussées à la fin du processus.

---

Vren, l'Implacable

{2} {U} {B}

Créature légendaire : rat et gremlin

3/4

Parade {2}

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

Au début de chaque étape de fin, créez X jetons de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque autre rat que vous contrôlez », X étant le nombre de créatures que vos adversaires contrôlaient qui ont été exilées ce tour-ci.

- Tant que Vren est sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent sont exilées à la place de mourir, et les capacités qui se déclenchent quand une créature meurt ne se déclenchent pas.
- Si Vren quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ces créatures sont quand même exilées.
- Les cartes qui doivent aller dans le cimetière de votre adversaire pour d'autres raisons que leur mort, par exemple parce qu'elles sont défaussées ou meulées, vont toujours au cimetière et ne sont pas exilées à la place.
- La dernière capacité de Vren compte toutes les créatures que vos adversaires contrôlaient qui ont été exilées ce tour-ci, y compris les jetons de créature.

---

Ygra, dévoreur du Tout

{3} {B} {G}

Créature légendaire : élémental et chat

6/6

Parade — Sacrifiez une nourriture.

Les autres créatures sont des artefacts Nourriture en plus de leurs autres types et ont « {2}, {T}, sacrifiez ce permanent : Vous gagnez 3 points de vie. »

À chaque fois qu'une nourriture est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Ygra, dévoreur du Tout.

- Les créatures affectées gardent leurs autres types et capacités.

- Les effets de remplacement qui modifient les artefacts au moment où ils arrivent s'appliquent après que vous avez appliqué l'effet d'Ygra. Par exemple, si vous contrôlez Ygra et qu'il y a un effet qui dit que les artefacts arrivent engagés, les créatures arriveront engagées.
- Les créatures qui meurent pendant que vous contrôlez Ygra sont toujours des artefacts Nourriture au moment où elles quittent le champ de bataille, et donc la dernière capacité d'Ygra se déclenche à chaque fois qu'une créature affectée par sa deuxième capacité meurt.

Zoraline, meneuse du cosmos

{1}{W}{B}

Créature légendaire : chauve-souris et clerc

3/3

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une chauve-souris que vous contrôlez attaque, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois que Zoraline arrive ou attaque, vous pouvez payer {W}{B} et 2 points de vie. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent non-terrain avec une valeur mana inférieure ou égale à 3 ciblée avec un marqueur « fatalité » sur elle.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Zoraline au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {W}{B} et 2 points de vie de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exiliez-le à la place.
- Les marqueurs « fatalité » n'empêchent pas les permanents d'aller dans des zones autres que le cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait être mis dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille, il le fait normalement.
- Les marqueurs « fatalité » ne sont pas des marqueurs mot-clé, et un marqueur « fatalité » ne donne aucune capacité au permanent sur lequel il se trouve. Si ce permanent perd ses capacités, puis qu'il devrait aller dans un cimetière, il sera quand même exilé à la place.
- Plusieurs marqueurs « fatalité » sur un même permanent sont redondants.
- MODIFICATION AVEC ERRATA : Les cartes suivantes : Mort imminente, Vannes de Bourg-sur-Lave, Horloge de l'Armagedon, Baron Von Count (non traduite) et Œil du destin utilisent des marqueurs « doom » (également traduit par « fatalité »). Pour éviter toute confusion, il a été décidé de donner rétroactivement un nouveau nom français à ces anciens marqueurs. Ces « doom counters » sont désormais des marqueurs « calamité ».

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DU KIT DE DÉMARRAGE

### ***BLOOMBURROW :***

Bria, gredine des contre-courants

{2} {U} {R}

Créature légendaire : loutre et gredin

3/3

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

Les autres créatures que vous contrôlez ont la prouesse.

*(Si une créature a plusieurs occurrences de prouesse, chacune d'elles se déclenche séparément.)*

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois qu'une capacité de prouesse se déclenche, faire perdre la prouesse à la créature en retirant Bria du champ de bataille n'affecte pas cette capacité. La créature gagne toujours +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
- La dernière capacité de Bria se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

---

Byrke, oreille armée de la justice

{4} {G} {W}

Créature légendaire : lapin et soldat

4/4

Vigilance

Quand Byrke, oreille armée de la justice arrive, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

À chaque fois qu'une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle que vous contrôlez attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. Les effets de remplacement qui modifient le nombre de marqueurs qui sont placés sur les créatures que vous contrôlez, comme l'effet de l'Évolution bifurcatrice, s'appliquent à cette capacité normalement.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *BLOOMBURROW* :

Charge de congénères

{4} {R} {R}

Rituel

Choisissez un type de créature. Pour chaque créature du type choisi que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité.

Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

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



- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ; 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 ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature d'origine copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copie.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

Cour retirée

Terrain

Au moment où la Cour retirée arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Déchiporteur de registres

{1}{U}

Créature : oiseau et conseiller

1/3

Vol

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

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

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'autre action jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Si vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur rien. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive » se déclenchent.
- Le Déchiporteur de registres voit les sorts lancés avant qu'il ne soit sur le champ de bataille. Pour être précis, si le Déchiporteur de registres était votre deuxième sort lancé pendant un tour, sa capacité ne se déclenche pas ce tour-ci.

---

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

- Si la cible choisie est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas. Vous ne piochez pas de carte.

---

Nichée de rats

{1}{B}

Créature : rat

2/1

La Nichée de rats gagne +1/+0 pour chaque autre rat que vous contrôlez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Nichée de rats.

- La dernière capacité de la Nichée de rats vous permet seulement d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement Limité *Bloomburrow*, vous ne pouvez pas ajouter une Nichée de rats de votre collection personnelle.

---

Rats implacables

{1}{B}{B}

Créature : rat

2/2

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats Implacables.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

- 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 exemplaire des Rats implacables peuvent devenir mortelles si un autre exemplaire des Rats implacables quitte le champ de bataille pendant ce tour-là.
  - La dernière capacité des Rats implacables vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement Limité *Bloomburrow*, vous ne pouvez pas ajouter des Rats implacables de votre collection personnelle.
-

Retour au pays  
{W}  
Éphémère  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

---

Toski, porteur de secrets  
{3}{G}  
Créature légendaire : écureuil  
1/1  
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Indestructible  
Toski, porteur de secrets attaque à chaque combat si possible.  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler Toski. Quand ce sort ou cette capacité se résout, Toski n'est pas contrecarré, mais tout effet supplémentaire de ce sort ou de cette capacité a quand même lieu.
- Si Toski ne peut pas attaquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'il est engagé ou arrivé ce tour-ci sous le contrôle du joueur), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.

---

## **NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER**

### ***BLOOMBURROW :***

---

Amplificateur rapide  
{1}{U}{R}  
Créature : loutre et artificier  
1/3  
Célérité  
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez avec une force de base de 1 arrive, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, si elle n'a pas été lancée, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Amplificateur rapide et l'Amplificateur rapide ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Normalement, la force de base d'une créature est la force imprimée sur la carte ou, pour un jeton, la force établie par l'effet qui l'a créé. Si un effet modifie la force d'une créature sans l'établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force de base.

- Si une créature a une capacité de définition de caractéristique qui établit sa force, indiquée par un \*/\* ou des symboles similaires dans l'encadré de force et d'endurance, cette capacité est prise en compte quand vous déterminez sa force de base.
- Certaines créatures ont une force et une endurance de base de 0/0 et une capacité qui leur donne un bonus basé sur certains critères. Ce ne sont pas des capacités de définition de caractéristique et cette capacité ne modifie pas sa force de base.

#### Apprentissage de mouleracine

{3} {G}

#### Rituel

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

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
  - Créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.
  - Un joueur ciblé crée un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
  - Un adversaire ciblé sacrifie un artefact non-jeton.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
  - Vous ne pouvez sélectionner un mode que s'il y a une cible légale disponible pour ce mode. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. À chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.
  - Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
  - Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, si vous choisissez le dernier mode de l'Apprentissage de mouleracine plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif dans lequel les adversaires ciblés sacrifient les artefacts non-jeton.
  - Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution d'un sort.
  - Si l'Apprentissage de mouleracine est copié, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.
  - Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de l'Apprentissage de mouleracine, le sort est contrecarré et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Apothicaire souchesang

{2} {G}

Créature : écureuil et druide

3/3

Toxique 2 (*Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi deux marqueurs « poison ». Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.*)

Quand l'Apothicaire souchesang arrive, vous et un adversaire ciblé créez chacun un jeton Trésor.

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un jeton non-créature, ce joueur gagne deux marqueurs « poison ».

- Un joueur qui a au moins dix marqueurs « poison » perd la partie. C'est une action basée sur l'état, qui n'utilise pas la pile. Autrement dit, elle a lieu immédiatement et les joueurs ne peuvent pas y répondre, comme quand un joueur perd la partie parce qu'il a 0 point de vie ou moins.
  - Le toxique ne change pas la quantité de blessures de combat qu'une créature inflige. Par exemple, si une créature 2/2 avec toxique 1 inflige des blessures de combat à un joueur, cette créature inflige 2 blessures. En subissant ces blessures, ce joueur perd 2 points de vie et gagne un marqueur « poison ».
  - Les autres effets de ces blessures, comme un gain de points de vie du lien de vie, s'appliquent quand même.
  - Si une créature avec le toxique inflige des blessures de combat à une créature ou à un planeswalker, ou si elle inflige des blessures non-combat, le toxique n'a aucun effet et aucun joueur ne gagne de marqueurs « poison ».
  - Les blessures infligées par une créature avec le toxique confèrent le même nombre de marqueurs, quelle que soit la quantité de blessures infligées. Notamment, si un effet de remplacement modifie les blessures d'une manière quelconque (comme celui de la Violence gratuite), le nombre de marqueurs donnés reste inchangé.
  - En revanche, les effets de remplacement qui s'appliquent au nombre de marqueurs mis sur un joueur peuvent modifier les marqueurs mis de cette manière. Par exemple, les deux dernières capacités de Vorinflex, pillard monstrueux peuvent s'appliquer aux marqueurs mis de cette manière.
  - Plusieurs occurrences du toxique sont cumulatives. Par exemple, si une créature a toxique 2 et acquiert toxique 1 grâce à un autre effet, les blessures de combat que cette créature inflige à un joueur font que ce joueur gagne 3 marqueurs « poison ».
  - Si le joueur ciblé est une cible illégale au moment où la deuxième capacité de l'Apothicaire souchesang essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne crée de jeton Trésor.
-

Arthur, chevalier du souci  
{2} {U} {R} {W}  
Créature légendaire : souris et chevalier  
4/5

#### Célérité

À chaque fois qu'Arthur, chevalier du souci et au moins une autre créature attaquent, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle qu'Arthur ou que l'une des autres créatures attaquantes attaque.
- Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.

---

#### Assaut résonnant

{4} {R}

#### Enchantement

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la menace.  
À chaque fois que vous attaquez un joueur, choisissez une créature non-jeton ciblée attaquant ce joueur. Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il est 1/1. Le jeton arrive engagé et attaquant ce joueur.  
Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

- Si vous attaquez plusieurs joueurs pendant la même étape de déclaration des attaquants, la dernière capacité de l'Assaut résonnant se déclenche une fois pour chaque joueur que vous avez attaqué.
  - Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, excepté qu'il est 1/1 (à moins que cette créature copie autre chose ; 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 ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
  - Dans le cas où la créature ciblée copierait autre chose quand la deuxième capacité de l'Assaut résonnant se résout, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, excepté qu'il est 1/1.
  - Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
  - Bien que le jeton arrive attaquant, il n'a jamais été déclaré comme créature attaquante. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand cette créature arrive attaquante.
-

Bello, barde des ronces  
{1}{R}{G}  
Créature légendaire : raton-laveur et barde  
3/3

Pendant votre tour, chaque artefact non-équipement et chaque enchantement non-Aura que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 est une créature 4/4 Élémental en plus de ses autres types, et a l'indestructible, la célérité, et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

- Si un effet fait que Bello perd toutes ses capacités pendant votre tour, son effet s'applique quand même aux artefacts non-équipement et aux enchantements non-aura que vous contrôlez.
- Si un équipement devient attaché à un artefact ou à un enchantement qui est actuellement une créature à cause de la capacité de Bello, il devient détaché pendant le prochain entretien qui n'est pas le vôtre. De mêmes, les auras qui deviennent attachées à ces artefacts ou enchantements qui ne peuvent pas enchanter le type de permanent approprié seront mises dans le cimetière de leur propriétaire.
- Tout marqueur qui est mis sur un artefact ou un enchantement tant qu'il est une créature à cause de la capacité de Bello reste sur cet artefact ou enchantement pendant que ce n'est pas une créature, même s'il n'a pas d'effet sur un permanent non-créature.

---

Blairielle au chapeau vert  
{3}{G}  
Créature : blaireau et druide  
3/4  
Chaque fongus et chaque saprobionte que vous contrôlez a « {T} : Ajoutez {G}. »  
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.  
//  
Escapade fongique  
{2}{G}  
Éphémère : aventure  
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.  
*(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'elle est dans votre cimetière, la Blairielle au chapeau vert est une carte de créature verte dont la valeur de mana est 4.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Johann, apprenti sorcier (« Une fois par tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque ») et que la Blairielle au chapeau vert est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer l'Escapade fongique, mais pas la Blairielle au chapeau vert.

- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont toutes devenues illégales), cette carte n'est pas exilée et le contrôleur du sort ne peut pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison qu'en s'exilant elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie en tant que permanent.
- Un effet peut se référer à une carte, à un sort ou à un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Brutebraise, gueule purificatrice

{3} {R} {G}

Créature légendaire : élémental et loup

6/6

Piétinement

Les sorts d'enchantement que vous lancez depuis votre main ont la cascade. *(À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement depuis votre main, 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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de le lancer. Faire que Brutebraise quitte le champ de bataille après que vous avez lancé un sort d'enchantement depuis votre main n'empêche pas la capacité de cascade de ce sort de se résoudre.
- Dans quelques rares situations, vous pouvez perdre le contrôle de Brutebraise pendant le processus de lancement d'un sort d'enchantement depuis votre main. Dans ces situations, ce sort n'a pas 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 peuvent 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.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, 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.

Calamité de cendres

$\{5\} \{R\} \{R\}$

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.*)

La Calamité de cendres inflige 6 blessures à chaque créature dégagée.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Si engager une créature en utilisant la convocation ne paie pas de mana dans le coût de ce sort (parce que vous avez déjà payé tout le mana dans le coût du sort en engageant d'autres créatures ou parce que vous avez déjà payé tout le mana générique dans le coût en engageant d'autres créatures et que la créature que vous voulez engager ne partage pas de couleur avec l'un des symboles de mana restants dans le coût du sort), vous ne pouvez pas utiliser la convocation pour engager cette créature. Les effets qui augmentent ou réduisent le coût d'un sort avec la convocation s'appliquent avant que les coûts ne soient payés et augmentent ou réduisent le nombre total de créatures que vous pouvez engager.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.

- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
- Engager une créature multicolore en utilisant la convocation paiera {1} ou un mana de votre choix d'une des couleurs de cette créature.

#### Champion à la badiane d'acier

{2}{W}

Créature : souris et soldat

1/1

Progéniture {1}{W} (*Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez un jeton 1/1 qui en est une copie.*)

Vigilance

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La dernière capacité du Champion à la badiane d'acier se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.

#### Débandade d'écureuils

{2}{G}

Créature : écureuil et éclaireur

2/2

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

À chaque fois que la Débandade d'écureuils inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait, au contrôleur du planeswalker qu'elle attaquait ou au protecteur de la bataille qu'elle attaquait au moment où la capacité se résout. Si cette créature n'attaque plus, elle fait référence au joueur concerné en fonction de ce que la créature a attaqué en dernier.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé. S'il attaque un planeswalker, vous choisissez lequel. Vous ne pouvez pas faire que les jetons attaquent une bataille.

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

#### Épée du couinement

{2}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez avec une force ou une endurance de base de 1.

À chaque fois qu'un hamster, une souris, un rat ou un écureuil que vous contrôlez arrive, vous pouvez attacher l'Épée du couinement à cette créature.

Équipement {2}

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

Eulogiste de la pierre de lune

{3} {B} {B}

Créature : chauve-souris et psychagogue

4/4

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous créez un jeton Sang. *(C'est un artefact avec « {I}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)*

À chaque fois que vous sacrifiez un artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Eulogiste de la pierre de lune et vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'Eulogiste de la pierre de lune et au moins une autre créature qu'un adversaire contrôle meurent en même temps, sa deuxième capacité se déclenche pour chacune de ces créatures que les adversaires contrôlaient qui sont mortes.
- 

Faucon pyrofaucheur

{3} {R} {R}

Créature : élémental et oiseau

4/4

Vol, célérité

À chaque fois que le Faucon pyrofaucheur attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

À chaque fois que vous déboursez 6, acquérez le contrôle de jusqu'à un artefact ciblé tant que vous contrôlez le Faucon pyrofaucheur. *(Vous déboursez 6 au moment où vous dépensez votre sixième mana au total pour lancer des sorts pendant un tour.)*

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la troisième capacité du Faucon pyrofaucheur se résout.
  - Si le Faucon pyrofaucheur quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, le contrôle de l'artefact ciblé ne change pas du tout.
- 

Frugivore insatiable

{3} {B}

Créature : rat et berserker

2/4

Quand le Frugivore insatiable arrive, créez un jeton Nourriture, puis vous pouvez exiler trois cartes depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, répétez ce processus. {3} {B}, sacrifiez X nourritures : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- Vous répétez le processus dans le cadre de la résolution de la première capacité du Frugivore insatiable. Si le jeton Nourriture que vous avez créé ou les cartes que vous avez exilées de votre cimetière provoquent le

déclenchement de capacités, ces capacités ne vont pas sur la pile avant que la première capacité du Frugivore insatiable ait terminé de se résoudre.

- Les joueurs ne peuvent pas agir pendant la résolution de la première capacité du Frugivore insatiable. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de votre cimetière entre les répétitions de ce processus.
- Le processus de la première capacité du Frugivore insatiable est répété jusqu'à ce que vous refusiez d'exiler trois cartes de votre cimetière. Vous ne pouvez pas essayer d'exiler trois cartes de votre cimetière si vous n'avez pas au moins trois cartes dans votre cimetière.
- Vous pouvez choisir 0 comme valeur de X dans le coût de la dernière capacité du Frugivore insatiable. Si vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez n'acquerront que la menace jusqu'à la fin du tour. (La simple perspective de voir quelqu'un manger des fruits comme ça suffit à effrayer, on dirait.)

---

Hamstersphère roulante

{7}

Artefact : véhicule

4/4

La Hamstersphère roulante gagne +1/+1 pour chaque hamster que vous contrôlez.

À chaque fois que la Hamstersphère roulante attaque, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Hamster, puis elle inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de hamsters que vous contrôlez.

Pilotage 3

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la deuxième capacité de la Hamstersphère roulante se résout.

---

Le mieux taillé des halliers

{3}{G}{G}

Enchantement

Quand Le mieux taillé des halliers arrive, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.

Au début de votre étape de fin, piochez deux cartes si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la première capacité de Le mieux taillé des halliers se résout.
  - La dernière capacité de Le mieux taillé des halliers se déclenche au début de votre étape de fin qui que soit le contrôleur de la créature ayant la force la plus élevée. Tant que vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée quand la capacité se résout, vous piochez deux cartes.
-

Le Vingtième de crapauterie

{3}{U}

Créature : grenouille et sorcier

3/3

La taille maximale de votre main est vingt.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Vingtième de crapauterie et piochez une carte.

À chaque fois que Le Vingtième de crapauterie attaque, vous gagnez la partie s'il y a au moins vingt marqueurs sur lui ou si vous avez au moins vingt cartes en main.

- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de création de leur effet. Par exemple, si vous mettez Le Vingtième de crapauterie sur le champ de bataille et que vous mettez ensuite le Livre de sorts (un artefact qui dit que vous n'avez pas de taille de main maximale) sur le champ de bataille, vous n'aurez pas de taille de main maximale. Cependant, si ces permanents arrivent dans l'ordre inverse, votre taille de main maximale sera vingt.
- Votre taille de main maximale est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de votre tour. À d'autres moments, vous pouvez avoir plus de cartes dans votre main que la taille maximale de votre main.
- La dernière capacité de Le Vingtième de crapauterie se déclenche à chaque fois qu'il attaque, peu importe combien de marqueurs sont sur lui ou combien de cartes vous avez dans votre main à ce moment. Le nombre de marqueurs sur lui et le nombre de cartes dans votre main ne sont vérifiés que quand cette capacité se résout.

---

Lièvre gaillard

{X}{1}{W}

Créature : lapin et guerrier

1/2

Voracité (*Cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, piochez une carte quand elle arrive.*)

À chaque fois que le Lièvre gaillard attaque, créez un nombre de jetons de créature 1/1 blanche Lapin égal à la force du Lièvre gaillard.

- Une créature avec la voracité gagne ses marqueurs au moment où elle arrive. Elle n'arrive pas d'abord, puis gagne ses marqueurs ensuite. Toute capacité déclenchée qui cherche une créature avec une certaine force ou endurance qui arrive verra les marqueurs quand elle vérifiera si elle doit se déclencher.
- La capacité déclenchée qui vérifie si X est supérieur ou égal à 5 fait référence à la valeur de X qui a été choisie au moment où le sort a été lancé, qui peut être différente du nombre de marqueurs avec lesquels il est arrivé si des effets de remplacement sont impliqués. C'est aussi vrai pour toute autre capacité qu'il a qui fait référence à X et qui se déclenche au moment où il arrive.
- Si un autre permanent arrive comme une copie d'une créature avec la voracité, il n'arrive pas avec les marqueurs de la capacité de voracité.
- Si un sort de permanent avec la voracité est copié, la copie aura la même valeur pour X, et le permanent-jeton que le sort devient au moment où il arrive arrive avec X marqueurs.
- Si le Lièvre gaillard quitte le champ de bataille pendant que sa dernière capacité est sur la pile, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons Lapin créer.

---

M. Queue-de-Renard

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

Créature légendaire : renard et gredin

3/5

Lien de vie

À chaque fois que M. Queue-de-renard attaque, piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans la main du joueur défenseur moins le nombre de cartes dans votre main. Si vous n'avez pas pioché de carte de cette manière, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre main.

- Si le nombre de cartes dans la main du joueur défenseur moins le nombre de cartes dans votre main est inférieur ou égal à 0, vous ne piochez pas de cartes.

---

Maître-concocteur de Noisette

{3} {B}

Créature : écureuil et psychagogue

3/4

Menace

À chaque fois que le Maître-concocteur de Noisette arrive ou attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière et créez un jeton Nourriture.

Les nourritures que vous contrôlez ont toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par le Maître-concocteur de Noisette.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la deuxième capacité du Maître-concocteur de Noisette. 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. Vous ne créez pas de jeton Nourriture.
  - Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont souvent deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
  - La dernière capacité du Maître-concocteur de Noisette n'accorde que des capacités activées. Elle n'accorde pas de capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), de capacités déclenchées ou de capacités statiques.
  - Les capacités accordées ainsi utilisent en fait « ce permanent » plutôt que « [le nom de cette carte] » ; par conséquent, vous traitez les capacités comme si elles étaient imprimées sur le permanent qui a acquis la capacité. Par exemple, disons que vous avez exilé la carte Farfadette argothienne avec le Maître-concocteur de Noisette. La Farfadette argothienne a la capacité « {7} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Farfadette argothienne. » Si vous contrôliez une Brute en pain d'épices (une créature artefact : nourriture et golem), vous la traiteriez comme si elle avait la capacité « {7} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Brute en pain d'épices. »
-

Massacre de la grouillette

{3} {B} {B}

Rituel

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil. Puis chaque créature qui n'est pas un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez qui est un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil.

- Si vous contrôlez une créature qui a plus d'un des types listés (par exemple le Duo daguecroc, qui est un rat et écureuil), elle n'est comptée qu'une fois par le Massacre de la grouillette.
- 

Mme Bourdefleur

{1} {G} {W} {U}

Créature légendaire : lapin et citoyen

1/5

Vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort, un adversaire ciblé pioche une carte. Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous piochez deux cartes.

- La dernière capacité de Mme Bourdefleur se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- 

Murmure d'oiseaux

{4} {W}

Enchantement

Les oiseaux que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Au début de votre étape de fin, pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/2 bleu Oiseau avec le vol appelé Corbeau de l'orage.

- La dernière capacité du Murmure d'oiseaux compte les sorts que vous avez lancés plus tôt pendant le tour, même si vous ne contrôliez pas le Murmure d'oiseaux au moment où vous les avez lancés, et même si ces sorts ont été contrecarrés ou ne se sont pas résolus d'une autre manière.
  - Le nombre de sorts que vous avez lancés est compté uniquement au moment où la dernière capacité du Murmure d'oiseaux se résout. Par exemple, supposons que vous avez lancé deux sorts ce tour-ci, et qu'avec la dernière capacité du Murmure d'oiseaux sur la pile, vous avez lancé un Strix du blizzard (un sort de créature Oiseau avec le flash qui a probablement été choisi pour cet exemple parce que c'est une adorable chouette). Quand la capacité du Murmure d'oiseaux se résout, vous avez lancé trois sorts jusqu'à présent ce tour-ci, et vous créez donc trois jetons Corbeau de l'orage. Croa !
-



Noisette des Floreracines

{2} {B} {G}

Créature légendaire : écureuil et druide

3/5

{T}, payez 2 points de vie, engagez X jetons dégagés que vous contrôlez : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez. Si ce jeton est un écureuil, à la place créez deux jetons qui en sont des copies.

- Vous pouvez engager n'importe quels jetons dégagés que vous contrôlez, y compris des jetons de créature que vous n'avez pas contrôlés de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de Noisette des Floreracines.
- Le jeton (ou les jetons) que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (à moins que ce jeton ne 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 des effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié copie autre chose (par exemple, si le jeton copié est un jeton créé précédemment par cette capacité), alors le jeton arrive en tant que ce que ce jeton copiait.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée du jeton copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du jeton copié fonctionnent aussi.

Octomancien

{3} {G} {U}

Créature : grenouille et druide

3/3

Faites cadeau d'une pieuvre (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, quand il arrive, ce joueur crée un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre.*)

Au début de chaque étape de fin, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.

- Le jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (à moins que ce jeton ne 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 des effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié copie autre chose (par exemple, si le jeton copié est un jeton créé précédemment par cette capacité), alors le jeton arrive en tant que ce que ce jeton copiait.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Toutes les capacités d'arrivée du jeton copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du jeton copié fonctionnent aussi.

---

Prodige têtard

{1} {U}

Créature : grenouille et sorcier

1/3

Évolution (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature avec une valeur de mana inférieure à la force du Prodige têtard, piochez une carte.

- Quand vous comparez les caractéristiques des deux créatures pour l'évolution, vous comparez toujours la force à la force et l'endurance à l'endurance.
  - À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, comparez sa force et son endurance à la force et à l'endurance de la créature avec l'évolution. Si aucune de ces caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, l'évolution ne se déclenche pas.
  - Si l'évolution se déclenche, la comparaison de caractéristiques a lieu à nouveau quand la capacité essaie de se résoudre. Si aucune de ces caractéristiques de la nouvelle créature n'est supérieure, la capacité ne fait rien. Si la créature qui est arrivée sur le champ de bataille quitte le champ de bataille avant que l'évolution ne essaie de se résoudre, utilisez sa force et son endurance au moment où elle a quitté le champ de bataille pour comparer ces caractéristiques.
  - Si une créature arrive avec des marqueurs +1/+1 sur elle, tenez compte de ces marqueurs quand vous déterminez si l'évolution se déclenche. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive avec deux marqueurs +1/+1 sur elle déclenche la capacité d'évolution d'une créature 2/2.
  - Si plusieurs créatures arrivent en même temps, l'évolution peut se déclencher plusieurs fois, mais la comparaison de caractéristiques a lieu à chaque fois qu'une de ces capacités essaie de se résoudre. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et que deux créatures 3/3 arrivent, l'évolution se déclenche deux fois. La première capacité se résout et met un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Quand la deuxième capacité essaie de se résoudre, ni la force ni l'endurance de la nouvelle créature ne sont supérieures à celles de la créature avec l'évolution. Cette capacité ne fait donc rien.
  - Quand vous comparez les caractéristiques au moment où la capacité d'évolution se résout, il est possible que la caractéristique supérieure passe de la force à l'endurance ou vice versa. Dans ce cas aussi, la capacité se résout et vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution. Par exemple, si vous contrôlez une créature 2/2 avec l'évolution et qu'une créature 1/3 que vous contrôlez arrive, son endurance est supérieure, alors l'évolution se déclenche. En réponse, la créature 1/3 gagne +2/-2. Quand la capacité déclenchée d'évolution essaie de se résoudre, sa force est supérieure. Vous mettez un marqueur +1/+1 sur la créature avec l'évolution.
  - La dernière capacité du Prodige têtard se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
  - Une fois que la dernière capacité du Prodige têtard s'est déclenchée, peu importe ce qui arrive au Prodige têtard après. Réduire sa force ou le retirer du champ de bataille n'empêchera pas la capacité de se résoudre.
-

Protection du perchoir

{4}{W}{W}

Éphémère

Faites cadeau d'un tour supplémentaire (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il joue un tour supplémentaire après celui-ci.*)

Créez quatre jetons de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol. Si le cadeau a été promis, tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase, et jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous acquérez la protection contre tout.

Exilez la Protection du perchoir.

- Si votre total de points de vie ne peut pas changer, les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
- Si votre total de points de vie ne peut pas changer, vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie. De même, si un coût inclut que vous gagniez des points de vie (comme le fait le coût alternatif de la Revigoration d'un adversaire), ce coût ne peut pas être payé.
- Si votre total de points de vie ne peut pas changer, les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie. C'est vrai aussi pour les effets qui remplaceraient le fait que vous perdiez des points de vie par un autre événement.
- Si votre total de points de vie ne peut pas changer, les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie s'appliquent et finissent par remplacer l'événement par rien.
- Si votre total de points de vie ne peut pas changer et qu'un effet devait fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, et que ce nombre est différent de votre total de points de vie actuel, cette partie de l'effet ne fait rien. De même, si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu, et aucun joueur ne voit son total de points de vie changer.
- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : 1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. 2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. 3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n'est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
- Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, parce que votre total de points de vie ne peut pas non plus changer, ces blessures ont les autres effets qu'elles pourraient avoir autre que vous faire perdre autant de points de vie (comme les effets du lien de vie ou de l'infection), et les déclenchements et effets peuvent voir que des blessures ont été infligées même si votre total de points de vie n'a pas changé.

- 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 ».
  - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille », comme celui de la Lumière de bannissement, n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
  - Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui de Mathas, chercheur de fielleux 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 chaque équipement qui passent hors phase attachés à un permanent qui passe hors phase passent en phase avec ce permanent, toujours attachés à lui.
  - Chaque aura et chaque équipement que vous contrôlez attachés à un permanent qui ne passe pas hors phase passent en phase attachés à ce permanent s'ils peuvent encore être attachés à ce permanent. Sinon, ils passent en phase détachés. Une aura qui passe en phase détachée sera mise dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état. C'est vrai aussi pour les auras attachées aux joueurs.
  - 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 sont maintenus quand ils passent en phase.
  - Si un jeton passe hors phase, il passe en phase au moment où votre prochaine étape de dégagement commence.
  - Un permanent qui passe hors phase fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si ce permanent en est la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
  - Si votre étape de dégagement est sautée pour une raison quelconque au moment où votre prochain tour commence, vos permanents hors phase ne repasseront pas en phase avant la prochaine étape de dégagement que vous aurez réellement, mais vous n'aurez plus la protection contre tout et votre total de points de vie pourra changer à nouveau.
  - Toutes les créatures qui passent en phase sous votre contrôle au moment où votre prochaine étape de dégagement commence peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
  - Si vous acquérez le contrôle d'un permanent d'un autre joueur et qu'il passe hors phase, si la durée de l'effet de changement de contrôle expire avant qu'il ne repasse en phase, ce permanent passe en phase sous le contrôle de cet autre joueur au moment où votre prochaine étape de dégagement commence. Si vous quittez la partie avant votre prochaine étape de dégagement, le permanent passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que votre tour aurait normalement commencé.
-

### Soupe communautaire

{2} {G}

Enchantement

Quand la Soupe communautaire arrive, n'importe quel nombre d'adversaires ciblés piochent chacun une carte.

Mettez un marqueur « ingrédient » sur la Soupe communautaire, puis mettez un marqueur « ingrédient » sur elle pour chaque carte piochée de cette manière.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, cette créature arrive avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs « ingrédient » sur la Soupe communautaire.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir des adversaires ciblés pour la première capacité de la Soupe communautaire. Cependant, si vous le faites et que toutes ces cibles sont illégales au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne pioche de cartes, et vous ne mettez aucun marqueur « ingrédient » sur la Soupe communautaire.
  - La valeur de X est calculée au moment où la dernière capacité de la Soupe communautaire se résout.
  - Si la Soupe communautaire quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, utilisez le nombre de marqueurs « ingrédient » qui étaient sur elle au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- 

### Talent de l'alchimiste

{3} {R}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Quand le Talent de l'alchimiste arrive, créez deux jetons Trésor engagés.

{1} {R} : Niveau 2

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

{4} {R} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, si du mana d'un trésor a été dépensé pour le lancer, cette classe inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à chaque adversaire.

- Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer la valeur de mana de ce sort.
-

Talent du diseur de bonne aventure

{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

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

{3}{U} : Niveau 2

Tant que vous avez lancé un sort ce tour-ci, vous pouvez jouer des cartes depuis le dessus de votre bibliothèque.

{2}{U} : Niveau 3

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {2} de moins à lancer.

- Vous pouvez 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, que vous jouez un terrain ou que vous activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les terrains joués et les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- La réduction de coût s'applique uniquement au mana générique dans le coût total des sorts que vous lancez depuis autre part que votre main.
- 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 cette capacité). 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.

---

Talent du gourmand

{G}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Pendant votre tour, les artefacts que vous contrôlez sont des nourritures en plus de leurs autres types et ont « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ».

{2}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 3/3 verte Raton-laveur.

{3}{G} : Niveau 3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Les artefacts gardent les types, sous-types, super-types et capacités qu'ils ont.

- Si le Talent du gourmand devient d'une manière quelconque un artefact, c'est aussi une nourriture pendant votre tour.
- Les capacités de classe de niveau 2 et de niveau 3 du Talent du gourmand ne se déclenchent pas si vous avez déjà gagné des points de vie plus tôt pendant le tour où il a gagné ces niveaux, même si vous gagnez à nouveau des points de vie plus tard pendant ce tour.

#### Talent du pêcheur

{2}{G}{U}

Enchantement : classe

*(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)*

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la révéler si c'est une carte de terrain. Créez un jeton de créature 1/1 bleue Poisson si vous l'avez révélée de cette manière. Puis piochez une carte.

{G}{U} : Niveau 2

Si vous deviez créer un jeton Poisson, créez un jeton de créature 3/3 bleue Requin à la place.

{2}{G}{U} : Niveau 3

Si vous deviez créer un jeton Requin, créez un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre à la place.

- Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte si c'est une carte de terrain. (Peut-être n'êtes-vous pas d'humeur pour du poisson. Ce n'est pas grave.)
- Les caractéristiques du jeton sont entièrement remplacées par un jeton de créature 3/3 bleue Requin ou un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre, selon les cas. Ils n'ont pas les autres caractéristiques lesquelles les jetons auraient été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant les jetons (comme engagé, attaquant, « Ce jeton acquiert la célérité » ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique quand même.
- Les capacités de classe de niveau 2 et de niveau 3 du Talent du pêcheur remplacent tous les jetons Poisson ou Requin que vous créez, pas seulement ceux créés par les capacités du Talent du pêcheur.

#### Tenter avec des lapins

{2}{W}

Rituel

*Offre tentante* — Piochez une carte et créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin. Puis chaque adversaire peut piocher une carte et créer un jeton de créature 1/1 blanche Lapin. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vous piochez une carte et vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Lapin.

- Vos adversaires décident dans l'ordre du tour s'ils acceptent ou non l'offre, en commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour. Chaque adversaire connaîtra la décision des adversaires précédents dans l'ordre du tour quand il prendra sa décision.
- Après que chaque adversaire a décidé, l'effet a lieu simultanément pour chacun de ceux qui ont accepté l'offre. Ensuite, l'effet a à nouveau lieu pour vous un nombre de fois égal au nombre d'adversaires ayant accepté.

---

Ursidé au pelage persistant

{4} {G}

Créature : élémental et ours

6/5

Piétinement

Cachette 3, cachette 3 (*Quand cette créature arrive, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Puis recommencez.*)

À chaque fois que l'Ursidé au pelage persistant inflige des blessures de combat à un joueur, s'il y a des cartes exilées par lui, vous pouvez jouer l'une d'elles sans payer son coût de mana.

- « Cachette N » signifie « Quand ce permanent arrive, regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque. Exiliez l'une d'elles face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. La carte exilée acquiert "Le joueur qui contrôle le permanent qui a exilé cette carte peut regarder cette carte dans la zone d'exil". »
- Tout joueur qui a contrôlé un permanent avec une capacité de cachette depuis qu'une carte a été exilée par ce permanent peut regarder cette carte.
- Vous choisissez et jouez la carte pendant que la dernière capacité de l'Ursidé au pelage persistant se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous pouvez la jouer uniquement si vous avez une mise en jeu de terrain restante ce tour-ci.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez 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, ils doivent être payés pour lancer le sort.

---

Zinnia, Voix de Vallée

{U} {R} {W}

Créature légendaire : oiseau et barde

1/3

Vol

Zinnia, Voix de Vallée gagne +X/+0, X étant le nombre d'autres créatures que vous contrôlez avec une force de base de 1.

Les sorts de créature que vous lancez ont progéniture {2}. (*Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez un sort de créature. Si vous faites ainsi, quand cette créature arrive, créez-en une copie jeton 1/1.*)

- Si Zinnia quitte le champ de bataille après que vous avez lancé un sort de créature et payé son coût de progéniture mais avant que ce sort ne se résolve, le permanent que ce sort devient n'a pas la progéniture quand il arrive. Par conséquent, vous ne créez pas un jeton 1/1 qui en est une copie.



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

---

Magic: The Gathering, Magic, Bloomburrow, Dominaria, La Guerre Fratricide, Phyrexia, Eldraine, Ixalan et Croisetonnerre sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2024 Wizards.