

Notes de publication *Mornebrune : la Maison de l'horreur*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 5 août 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 *Mornebrune : la Maison de l'horreur* portant le code d'extension DSK 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*, *Bloomburrow* et *Mornebrune*.

Les nouvelles cartes Commander *Mornebrune : la Maison de l'horreur* avec le code d'extension DSC et numérotées 1-40 (et leurs versions alternatives numérotées 41-67) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension DSC et numérotées 68-327 et 368-373 sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

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

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

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

Nouveau type d'enchantement : pièce

Vous êtes pris au piège dans une structure inquiétante recouvrant tout un plan ? Autant l'explorer ! Vous trouverez toutes sortes de *pièces* dans la Maison ; à la vérité, comme la Maison semble changer en permanence, vous pouvez

tomber sur n'importe laquelle d'entre elles. Certaines ne ressembleront pas à l'idée que vous vous faites d'une « pièce », et la plupart seront sinistres et terrifiantes.

Mais assez de ce préambule spectral. Comment fonctionnent-elles ? Eh bien, pièce est un nouveau type d'enchantement. Les cartes de pièce sont semblables aux cartes doubles, à une différence majeure près : ce sont des permanents. Chaque carte de pièce a deux moitiés, appelées « accès ». Choisissez une moitié à lancer, et cette accès se déverrouille sur le champ de bataille, vous donnant accès aux capacités de cette moitié. Payez du mana pour déverrouiller l'autre accès plus tard et circuler librement ! Les capacités qui se déclenchent « Quand vous déverrouillez cet accès » se déclenchent dans les deux cas.

Piscine sans fond

{U}

Quand vous déverrouillez cet accès, renvoyez jusqu'à une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

//

Vestiaire

{4}{U}

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

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Pour lancer un sort de pièce, choisissez une moitié (ou « accès ») à lancer. Il n'y a aucun moyen de lancer les deux moitiés d'une carte de pièce. Quand le sort de pièce se résout, l'accès correspondant est déverrouillé au moment où la pièce arrive.
- Les cartes de pièce ont deux rectos différents avec une ligne de type en commun sur une même carte. Les caractéristiques de l'accès que vous n'avez pas lancé sont ignorées pendant que le sort est sur la pile.
- Chaque carte de pièce est une seule carte. Par exemple, si vous vous en défaissez d'une carte de pièce, vous vous défaissez d'une seule carte, pas de deux. Si un effet compte le nombre de cartes d'enchantement dans votre cimetière, Piscine sans fond // Vestiaire est compté une fois, pas deux.
- Chaque carte de pièce a deux noms. Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez en choisir un, mais pas les deux.
- Si un effet vous permet de lancer un sort avec certaines caractéristiques, ne tenez compte que des caractéristiques de l'accès que vous lancez. Par exemple, si un effet vous permet de lancer un sort de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi les cartes de votre cimetière, vous pouvez lancer la Piscine sans fond de cette manière mais pas le Vestiaire.
- Lorsqu'elle est dans n'importe quelle autre zone que la pile ou le champ de bataille, les caractéristiques d'une carte de pièce sont une combinaison de ses deux accès. Par exemple, Piscine sans fond // Vestiaire a une valeur de mana de 6 tant qu'elle est dans votre bibliothèque. Si un effet vous permet de chercher une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 dans votre bibliothèque, vous ne pouvez pas trouver Piscine sans fond // Vestiaire.
- Sur le champ de bataille, les caractéristiques d'une pièce sont une combinaison des caractéristiques de ses accès déverrouillés. Par exemple, si Piscine sans fond // Vestiaire est sur le champ de bataille avec ses deux accès déverrouillés, ses noms sont Piscine sans fond et Vestiaire, sa valeur de mana est de 6, c'est un enchantement Pièce et il a les capacités de l'encadré de texte de chaque accès.

- Si un sort ou une capacité devait créer une copie d'un sort de pièce sur la pile, la copie conserve le choix de l'accès qui a été lancé mais aussi les caractéristiques complètes du sort. Les caractéristiques de l'accès qui n'a pas été lancé sont toujours ignorées tant que la copie est sur la pile, et quand la copie se résout, le jeton qu'elle devient arrive avec l'accès approprié déverrouillé.
- Si une pièce arrive depuis n'importe quelle autre zone que la pile, elle arrive avec ses deux moitiés verrouillées.
- Si aucun des accès d'une pièce n'est déverrouillé, c'est un enchantement Pièce sans nom et sans capacité.
- À tout moment où vous avez la priorité pendant une phase principale de votre tour et que la pile est vide, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé (aussi appelé son « coût de déverrouillage »). Cet accès devient déverrouillé. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Une capacité qui se déclenche « Quand vous déverrouillez cet accès » se déclenche quand cet accès devient déverrouillé. Ceci peut arriver d'une des deux façons suivantes : (1) l'accès devient déverrouillé sur le champ de bataille ou (2) l'accès devient déverrouillé au moment où la pièce arrive sur le champ de bataille parce que vous avez lancé la moitié correspondante. Dans ce dernier cas de figure, comme c'est le déverrouillage de l'accès qui déclenche la capacité, les effets qui déclenchent une fois supplémentaire des capacités qui se déclenchent quand un permanent arrive (comme celui du Panharmonicus) ne s'appliquent pas.
- Certaines capacités vous permettent de déverrouiller un accès d'une pièce que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas choisir de déverrouiller un accès qui est déjà déverrouillé avec une telle capacité. Si une telle capacité nécessite une cible, vous pouvez cibler une pièce même si ses deux accès sont déverrouillés, mais la capacité ne fera rien à sa résolution.
- Certaines capacités vous permettent de verrouiller un accès d'une pièce que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas choisir de verrouiller un accès qui est déjà verrouillé avec une telle capacité. Si une telle capacité nécessite une cible, vous pouvez cibler une pièce même si ses deux accès sont verrouillés, mais la capacité ne fera rien à sa résolution.
- Certains accès ont des capacités qui se déclenchent à chaque fois que vous les déverrouillez et qui nécessitent au moins une cible. Vous pouvez déverrouiller ces accès même s'il n'y a pas suffisamment de cibles légales pour cette capacité déclenchée. La capacité déclenchée ne va pas sur la pile.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce » se déclenche quand un accès devient déverrouillé et que l'autre accès de cette pièce est déjà déverrouillé, ou quand les deux accès de cette pièce deviennent déverrouillés simultanément.

Nouvelle capacité mot-clé : imminence

Parfois, la vraie terreur se trouve juste à la périphérie de votre vision. Vous savez qu'elle est là, sans pour autant pouvoir la voir. Le pire, c'est que vous savez qu'elle arrive, mais que vous ne pouvez rien y faire. Voilà qui résume bien l'*imminence*. Lancez un sort de créature pour son coût d'imminence, et il arrive avec des marqueurs « temps » sur lui, mais pas comme une créature. Une fois tous les marqueurs « temps » retirés, il se révèle comme la créature effrayante que vous attendiez depuis le début. La capacité d'imminence apparaît uniquement sur un cycle de cinq cartes rares mythiques avec « suzerain » dans leur nom.

Suzerain de Bouillecale

{4} {R} {R}

Créature-enchantement : avatar et horreur

5/5

Imminence 4 — {2} {R} {R} (*Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».*)

À chaque fois que le Suzerain de Bouillecale arrive ou qu'il attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

- « Imminence N — [coût] » est un mot-clé qui représente plusieurs capacités. Voici les règles officielles : (a) Vous pouvez choisir de payer [coût] à la place de payer le coût de mana de ce sort. (b) Si vous avez choisi de payer le coût d'imminence de ce sort, il arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « temps » sur lui. (c) Tant que ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, s'il a été lancé pour son coût d'imminence, ce n'est pas une créature. (d) Au début de votre étape de fin, si ce permanent a été lancé pour son coût d'imminence, retirez-lui un marqueur « temps ». Puis, s'il n'a pas de marqueur « temps » sur lui, il perd l'imminence.
- Si vous choisissez de payer le coût d'imminence à la place du coût de mana, vous lancez quand même le sort. Il va sur la pile, et on peut lui répondre, le contrecarrer, et ainsi de suite.
- Si vous choisissez de payer le coût d'imminence d'un sort de créature, c'est toujours un sort de créature sur la pile. Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'imminence uniquement quand vous pourriez lancer normalement ce sort de créature. La plupart du temps, cela veut dire pendant votre phase principale, quand la pile est vide.
- Si un objet arrive comme une copie d'un permanent qui a été lancé avec son coût d'imminence, il n'arrive pas avec des marqueurs « temps » et c'est une créature.

Nouvelle action mot-clé : manifester l'effroi

Sur Mornebrune, vos pires cauchemars prennent vie. Soit dit au passage, il ne s'agit pas d'une métaphore ; ils sont bien réels, et ils sont dangereux. Mécaniquement, tout ceci s'exprime avec l'action mot-clé *manifester l'effroi*, qui vous permet de choisir une carte parmi deux à mettre face cachée sur le champ de bataille. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible plus tard pour terroriser vos adversaires.

Rat inoffensif

{1} {B}

Créature : rat

1/1

Quand le Rat inoffensif meurt, manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

Reprise indésirable

{W}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste l'effroi. *(Ce joueur regarde les deux cartes du dessus de sa bibliothèque, puis met l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)*

- Pour manifester l'effroi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Manifestez-en une (en la mettant sur le champ de bataille face cachée) et mettez l'autre dans votre cimetière. La carte que vous avez mise sur le champ de bataille devient une créature 2/2 face cachée sans nom, sans coût de mana, sans types de créature ou capacités. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'il n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'il a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner face visible un permanent manifesté que vous contrôlez en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir le déguisement ou la mue si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de déguisement ou de mue.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée avec une capacité de déguisement ou de mue, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.
- Si votre bibliothèque contient une seule carte quand vous manifestez l'effroi, vous regardez cette carte et la mettez sur le champ de bataille face cachée. Vous n'avez pas l'option de la mettre dans votre cimetière à la place. Si votre bibliothèque ne contient pas de cartes quand vous manifestez l'effroi, vous ne faites rien.
- Certaines cartes de l'extension *Mornebrune* ont des capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous manifestez l'effroi ». Dans les cas de figure où il vous est instruit de manifester l'effroi mais que vous ne pouvez pas effectuer une partie ou la totalité des étapes de manifester l'effroi (probablement parce que votre bibliothèque contient une carte ou moins), ces capacités se déclenchent quand même.

Notes générales sur les cartes face cachée

- À tout moment, vous pouvez regarder un sort ou un permanent face cachée que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas regarder les sorts ou les permanents face cachée que vous ne contrôlez pas à moins qu'un effet ne vous instruisse ou ne vous permette de le faire.
- Si une créature face cachée perd ses capacités, elle ne peut pas être retournée face visible avec une capacité de déguisement ou de mue parce qu'elle n'aura plus cette capacité (ou le coût associé) une fois face visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.

- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblent ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés à moins que les nouvelles caractéristiques de l'objet changent la légalité de ces cibles ou attachements.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que ce permanent soit dégagé ou engagé.
- Si un sort face cachée quitte la pile et va dans n'importe quelle zone autre que le champ de bataille (par exemple s'il a été contrecarré), vous devez le révéler. De même, si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée doit être clair, de même que la capacité qui les a mis face cachée. (Ceci inclut manifester, le déguisement, voiler, la mue ainsi que quelques autres effets plus anciens qui retournent les cartes face cachée.) Les méthodes les plus courantes pour l'indiquer sont l'utilisation de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.
- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. En effet, bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.

Nouveau mot de capacité : survie

Quand on est coincé sur Mornebrune, une seule chose prime : la *survie*. Certaines fois, cela signifie coopérer avec les autres par souci de sécurité, et d'autres fois simplement courir plus vite qu'eux. Le mot de capacité *survie* indique des capacités qui se déclenchent au début de votre deuxième phase principale si la créature avec la survie est engagée.

Survivante prudente

{3}{G}

Créature : elfe et survivant

4/4

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si la Survivante prudente est engagée, vous gagnez 2 points de vie.

- Les capacités de survie (et les autres capacités qui se déclenchent au début de votre deuxième phase principale) se déclenchent au début de votre deuxième phase principale du tour. Elles ne se déclenchent pas pendant votre troisième, quatrième ou n-ième phase principale supplémentaire dans un même tour, si des effets font que vous avez plus de deux phases principales d'une manière quelconque.
- Si une créature avec une capacité de survie n'est pas engagée quand votre deuxième phase principale commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Vous ne pourrez pas l'engager pendant votre deuxième phase principale à temps pour déclencher cette capacité.
- Si la capacité de survie d'une créature se déclenche mais que cette créature est dégagée quand la capacité commence à se résoudre, cette capacité ne fait rien.

- Si la capacité de survie d'une créature se déclenche mais que la créature quitte le champ de bataille avant que la capacité ne se résolve, utilisez son statut engagé ou dégagé au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la capacité fait quoi que ce soit.

Nouveau mot de capacité : angoisse

Nous avons tous connu ce moment où nous savons clairement que quelque chose cloche. Il y a un hic. On ressent comme une certaine... *angoisse*. Est-ce une bonne chose ou pas ? Tout dépend de qui vous êtes. Le mot de capacité *angoisse* indique des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un enchantement arrive sous votre contrôle et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce.

Pilleuse de poubelles optimiste

{W}

Créature : humain et éclairé

1/1

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

- Si un permanent avec une capacité d'angoisse arrive en même temps qu'au moins un enchantement, sa capacité se déclenche pour chacun de ces enchantements.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce » se déclenche quand un accès devient déverrouillé et que l'autre accès de cette pièce est déjà déverrouillé, ou quand les deux accès de cette pièce deviennent déverrouillés simultanément.

Nouveau cycle de terrains non-base

L'extension *Mornebrune* inclut un cycle de dix terrains doubles qui arrivent engagés à moins qu'un joueur ait 13 points de vie ou moins.

Cabane au bord du lac

Terrain

La Cabane au bord du lac arrive engagée à moins qu'un joueur ait 13 points de vie ou moins.

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

- Si l'un de ces terrains arrive en même temps qu'un terrain « choc » (un cycle de terrains apparus dans le bloc *Ravnica* qui vous permettent de payer des points de vie ou de les faire arriver engagés), utilisez les totaux de points de vie de tous les joueurs avant que les choix ne soient effectués pour l'effet de remplacement de ce terrain « choc » pour déterminer si le terrain arrive engagé ou non. Par exemple, si une Cabane au bord du lac et un Bassin d'élevage que vous contrôlez arrivent en même temps (peut-être à cause de l'effet d'un sort comme *Changelieu*), que votre total de points de vie est 14, et que celui de votre adversaire est 20, alors la Cabane au bord du lac arrivera engagée, que vous choisissiez ou non de payer des points de vie au moment où le Bassin d'élevage arrive.

Retour de mot de capacité : délire

L'effroi constant qu'inspire Mornebrune use même les plus aguerris des survivants. Cet état de désorientation induit par la peur est représenté par le mot de capacité *délire*, qui identifie les capacités nécessitant au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Conseil démoniaque

{1}{B}

Rituel

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

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque n'importe quelle carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Mille-pattes cherchéchine

{2}{G}

Créature : insecte

2/1

Quand le Mille-pattes cherchéchine arrive, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Délire — Le Mille-pattes cherchéchine gagne +1/+2 et a la vigilance tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- Dans *Magic*, les types de carte incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte.
- Une même carte peut contribuer à plusieurs types de carte en ce qui concerne le délire. Par exemple, si votre cimetière contenant une Attaque-à-ressort (créature-artefact), un Sauvetage du fragmage (enchantement) et une Petite frayeur (éphémère), vous avez quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière et vos capacités de délire sont activées.
- Comme vous ne prenez en compte que les caractéristiques du recto d'une carte recto-verso tant qu'elle n'est pas sur le champ de bataille, les types de son verso ne sont pas comptés pour le délire.
- Certains éphémères et rituels avec des capacités de délire ont un effet amélioré quand ils se résolvent ou un coût modifié au moment où ils sont lancés s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. Ils vérifient ce nombre uniquement tant qu'ils se résolvent ou qu'ils sont lancés respectivement et ne se comptent pas eux-mêmes, comme ils ne sont pas encore dans votre cimetière.
- Certaines capacités de délire sont des capacités activées de permanents. Pour activer une telle capacité, il doit y avoir au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière. Le nombre de types de carte n'est pas revérifié au moment où la capacité se résout.
- La plupart des capacités déclenchées de délire (mais pas toutes) utilisent une clause d'intervention « si ». Il doit y avoir au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière pour que ces capacités se déclenchent, sinon elles ne se déclenchent pas. Il n'y a aucun moyen de déclencher la capacité s'il n'y a pas suffisamment de types de carte, même si vous avez l'intention d'augmenter ce nombre en réponse à la capacité déclenchée. Le nombre de types de carte est vérifié à nouveau au moment où la capacité déclenchée se résout, et s'il est devenu trop bas, la capacité ne fait rien. Si les types de carte dans votre cimetière changent mais que la quantité de types de carte reste la même (ou augmente), la capacité déclenchée de délire se résout toujours.
- Dans quelques rares cas, vous pouvez avoir un jeton ou une copie d'un sort dans votre cimetière au moment où la capacité de délire d'un objet compte le nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière,

avant que ce jeton ou que cette copie ne cesse d'exister. Comme les jetons et les copies de sort ne sont pas des cartes, même si ce sont des copies de carte, leurs types ne sont jamais comptés.

Retour de mécanique : machinations

Nouvelle variante de format : Archenemy Commander

La sortie des decks Commander *Mornebrune : la Maison de l'horreur* marque le retour du format Archenemy ! Chacun des quatre decks Commander s'accompagne d'un deck de machination (avec de nouvelles machinations pour cette extension) que vous pouvez utiliser pour instiller la peur dans le cœur de vos adversaires.

Si vous ne connaissez pas Archenemy, il s'agit d'un format dans lequel une équipe de trois joueurs (ou plus) affronte un joueur surpuissant, l'archennemi, qui est équipé d'un deck rempli de machinations. Mais cette fois, il y a une nouveauté : le format Archenemy Commander, qui combine le format Commander avec la structure de trois-contre-un d'Archenemy. En Archenemy Commander, l'équipe de trois ou plus partage un tour ainsi qu'un total commun de 60 points de vie, et l'archennemi a aussi 60 points de vie à lui tout seul. (C'est un peu différent d'Archenemy classique, où le tour est toujours partagé, mais où chaque joueur de l'équipe de trois a son propre total de points de vie.) Comme on peut s'y attendre, seul l'un des deux camps peut remporter la victoire.

L'archennemi dispose de plusieurs outils pour l'aider à égaliser les chances. Tout d'abord, c'est toujours lui qui joue en premier. (C'est plus cinématographique.) Deuxièmement, il a droit à un deck de machination, qui va dans sa zone de commandement et inclut au moins dix machinations. Ce deck ne peut pas inclure plus d'un exemplaire d'une carte de machination donnée. À chacun de ses tours, au début de sa première phase principale, l'archennemi met à exécution la carte du dessus de son deck de machination et déchaîne sa terrifiante puissance !

Vous êtes indigne de ma pitié

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, chaque adversaire sacrifie un permanent non-terrain. Si vous contrôlez au moins six terrains, chaque adversaire sacrifie trois permanents non-terrain à la place.

Je suis intouchable

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)

Vous et les permanents que vous contrôlez avez la défense talismanique.

Quand des blessures de combat vous sont infligées, créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Épouvantail avec la vigilance, puis abandonnez cette machination.

Pour mettre à exécution une machination, retournez face visible la carte du dessus de votre deck de machination et posez-la à côté de votre deck de machination dans la zone de commandement. Les capacités des machinations qui se déclenchent « Quand vous mettez cette machination à exécution » se déclenchent à ce moment. (Rien ne vous oblige à annoncer le nom de votre machination d'une voix théâtrale de méchant, mais la partie n'en sera que plus amusante.) Une fois qu'il n'y a plus de capacités déclenchées des machinations sur la pile ou attendant d'être mises sur la pile, retournez cette machination face cachée et mettez-la en dessous de votre deck de machination.

Les machinations continues sont un peu différentes ; une fois qu'elles sont face visible, elles restent face visible dans la zone de commandement et ont des effets jusqu'à ce qu'une condition qui fait que vous les abandonniez soit remplie. Il n'y a pas de limite au nombre de machinations continues que vous pouvez avoir face visible dans votre

zone de commandement, et avoir une machination continue ou plus dans votre zone de commandement ne vous empêche pas de mettre une machination à exécution au début de votre première phase principale.

Si les joueurs ne peuvent pas résister à la tension et à l'ivresse qu'apportent les machinations, nous vous recommandons la variante Supervillain Rumble. Au lieu d'une lutte entre une équipe et un seul archennemi, le Supervillain Rumble propose une partie où des archennemis jouent chacun pour eux ! Cette variante fonctionne comme une partie normale de Commander en Free-for-All : il n'y a pas d'équipes et les totaux de points de vie de départ sont fixés à 40. Mais il y a une nouveauté : tout le monde dispose d'un deck de machination en plus de son deck Commander. Les mêmes règles qu'auparavant s'appliquent à ces decks de machination ; le deck de machination de chaque joueur doit contenir au moins 10 machinations et ne peut pas inclure plus d'une carte de machination donnée. Rassemblez la collection de machinations la plus malfaisante possible, puis battez-vous pour voir qui parviendra à ses fins !

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE

Aéronavire non identifié

{1}{W}{W}

Artefact : véhicule

2/2

Vol

Quand l'Aéronavire non identifié arrive, exilez jusqu'à une créature ciblée avec une endurance inférieure ou égale à 5.

Quand l'Aéronavire non identifié quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée manifeste l'effroi.

Pilotage 1

- Si l'Aéronavire non identifié quitte le champ de bataille avant que sa deuxième capacité ne se résolve, la capacité exile quand même la créature ciblée.
 - S'il n'y a pas de carte exilée quand la troisième capacité de l'Aéronavire non identifié se résout (probablement parce que sa deuxième capacité ne s'est pas encore résolue), la capacité ne fait rien.
 - Si la deuxième capacité de l'Aéronavire non identifié a exilé plus d'une carte (probablement parce qu'un autre effet l'a faite se déclencher une fois supplémentaire), chaque joueur qui possède au moins une des cartes exilées manifeste l'effroi.
-

Altanak, Lui-Qu'on-Appelle-Trois-Fois

{5}{G}{G}

Créature légendaire : insecte et bête

9/9

Piétinement

À chaque fois qu'Altanak, Lui-Qu'on-Appelle-Trois-Fois devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, piochez une carte.

{1}{G}, défaussez-vous d'Altanak, Lui-Qu'on-Appelle-Trois-Fois : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

- La deuxième capacité d'Altanak se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un sort ou une capacité cible Altanak plus d'une fois, sa deuxième capacité ne se déclenche quand même qu'une seule fois.

Analyste paranormal

{1}{U}

Créature : humain et détective

1/3

À chaque fois que vous manifestez l'effroi, mettez dans votre main une carte que vous avez mise dans votre cimetière de cette manière.

- Si vous n'avez pas mis de cartes dans votre cimetière quand vous avez manifesté l'effroi (peut-être parce que votre adversaire contrôle la Ligne ley du vide), la capacité de l'Analyste paranormal se déclenche quand même, mais vous ne pouvez pas mettre de cartes dans votre main quand elle se résout. De même, si une carte mise dans votre cimetière quand vous avez manifesté l'effroi quitte votre cimetière avant la résolution de la capacité de l'Analyste paranormal, vous ne pouvez pas mettre cette carte dans votre main.

Anthropède

{3}{G}

Créature : insecte

3/4

Portée

Quand l'Anthropède arrive, vous pouvez vous défausser d'une carte ou payer {2}. Quand vous faites ainsi, détruisez une pièce ciblée.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de l'Anthropède au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez d'une carte ou que vous payez {2} 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.
-

Arabelle, poupée abandonnée

{R}{W}

Créature-artefact légendaire : jouet

1/3

À chaque fois qu'Arabelle, poupée abandonnée attaque, elle inflige X blessures à chaque adversaire et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de créatures avec une force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité d'Arabelle se résout.
-

Ascenseur central

{3}{U}

Quand vous déverrouillez cet accès, cherchez dans votre bibliothèque une carte de pièce qui n'a pas le même nom qu'une pièce que vous contrôlez, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

//

Escaliers prometteurs

{2}{U}

Au début de votre entretien, surveillez 1. Vous gagnez la partie s'il y a au moins huit noms différents parmi les accès déverrouillés des pièces que vous contrôlez.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Deux objets ou plus (cartes, permanents, sorts, etc.) ont le même nom s'ils ont au moins un nom en commun, même si au moins un de ces objets a des noms supplémentaires. La capacité de l'Ascenseur central vous permet de chercher dans votre bibliothèque n'importe quelle carte de pièce qui ne partage pas un nom avec une pièce que vous contrôlez sur le champ de bataille, en vérifiant uniquement les noms des accès déverrouillés. Si une pièce sur le champ de bataille n'a pas d'accès déverrouillés, elle n'a aucun de ses noms.
 - La capacité des Escaliers prometteurs compte les noms, pas les permanents. Une pièce avec deux accès déverrouillés a deux noms.
-

Atelier de peintre

{2} {R}

Quand vous déverrouillez cet accès, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

//

Galerie dégradée

{1} {R}

À chaque fois que vous attaquez, les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par l'Atelier de peintre. Par exemple, si l'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.
-

Atelier du fabricant de poupées

{1} {W}

À chaque fois qu'au moins une créature non-Jouet que vous contrôlez attaque un joueur, créez un jeton de créature-artefact 1/1 blanche Jouet.

//

Galerie de porcelaine

{4} {W} {W}

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- La capacité de l'Atelier du fabricant de poupées se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins une créature non-Jouet.
- Les créatures qui arrivent attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquants. Par conséquent, elles ne déclenchent pas la capacité de l'Atelier du fabricant de poupées.
- La capacité de la Galerie de porcelaine remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance des créatures que vous contrôlez à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer à une créature que vous contrôlez après que la Galerie de porcelaine est déverrouillée remplace cet effet sur cette créature.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance d'une créature, comme celui de la Petite frayeur, s'appliquent à cette 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.

- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées aux créatures que vous contrôlez pendant que la Galerie de porcelaine est déverrouillée peuvent devenir mortelles si d'autres créatures que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour.

Attirer dans les racines

{2} {B} {G}

Éphémère

Délire — Ce sort coûte {2} de moins à lancer tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

- Une fois que vous avez annoncé que vous lancez Attirer dans les racines, 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 pour changer le coût d'Attirer dans les racines.

Bestiole en patchwork

{G}

Créature-artefact : bête

3/3

Délire — La Bestiole en patchwork ne peut pas attaquer ou bloquer à moins qu'il n'y ait au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière.

Au début de votre entretien, vous pouvez meuler une carte. (*Vous pouvez mettre la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Une fois que la Bestiole en patchwork attaque ou bloque, réduire le nombre de types de cartes parmi les cartes dans votre cimetière ne retire pas la Bestiole en patchwork du combat.

Blessure grave

{3} {B} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : joueur

Le joueur enchanté ne peut pas gagner de points de vie.

À chaque fois que le joueur enchanté subit des blessures, il perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

- Les sorts et les capacités qui font que le joueur enchanté gagne des points de vie se résolvent quand même pendant que la Blessure grave est sur le champ de bataille. Le joueur enchanté ne gagne pas de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont quand même lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie du joueur enchanté à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.

- La dernière capacité de la Blessure grave se déclenche et se résout après que les blessures ont été infligées. Par exemple, si le joueur enchanté a 10 points de vie et qu'il subit 1 blessure, cette blessure réduit son total de points de vie à 9. Puis la capacité de la Blessure grave fait perdre 5 points de vie à ce joueur, ce qui lui en laisse 4.

Bloc opératoire

{1}{W}

Quand vous déverrouillez cet accès, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

//

Chambre d'hôpital

{3}{W}

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Carnage de Valgavoth

{X}{X}{G}

Rituel

Manifester l'effroi X fois, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune de ces créatures. *(Pour manifester l'effroi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Si un effet instruit un joueur de manifester plusieurs cartes de sa bibliothèque, ces cartes sont manifestées l'une après l'autre. Les joueurs ne peuvent pas agir entre ces événements. Cependant, une capacité qui se déclenche « À chaque fois qu'au moins une créature arrive » se déclenche une fois pour chaque événement.
- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous manifestez l'effroi X fois et le moment où vous mettez des marqueurs +1/+1 sur les créatures manifestées. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de retirer les créatures face cachée avant que les marqueurs ne soient placés sur elles.

Cartographe de la Maison

{1}{G}

Créature : humain et éclaireur et survivant

2/2

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si le Cartographe de la Maison est engagé, révéléz des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si vous révéléz toute votre bibliothèque et que vous ne révéléz aucune carte de terrain, vous remettez toutes les cartes révélées dans un ordre aléatoire. Comme vous n'avez jamais été instruit de mélanger votre bibliothèque, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un joueur mélange sa bibliothèque ne se déclenchent pas.
-

Cavaleur mort-vivant

{B}{R}

Créature : zombie

2/2

Piétinement, célérité

Vous pouvez lancer le Cavaleur mort-vivant depuis votre cimetière si une créature non-Zombie est morte ce tour-ci. Si vous faites ainsi, le Cavaleur mort-vivant arrive avec un marqueur +1/+1 sur lui.

- Vous payez toujours les coûts et obéissez aux règles de restriction de temps quand vous lancez le Cavaleur mort-vivant depuis votre cimetière avec la permission de sa dernière capacité.
 - Si le Cavaleur mort-vivant est contrecarré ou s'il meurt après avoir été lancé depuis votre cimetière, il retourne dans votre cimetière. Il peut être relancé de cette manière.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort depuis votre cimetière, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Chaos de minuit

{2}{R}{W}

Rituel

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gremlin. Les gremlins que vous contrôlez acquièrent la menace, le lien de vie et la célérité jusqu'à la fin du tour. (*Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

- Le Chaos de minuit affecte uniquement les gremlins que vous contrôlez au moment où il se résout, y compris les jetons Gremlin qu'il crée. Les gremlins que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent ni la menace, ni le lien de vie, ni la célérité.
-

Cheerleader acrobatique

{1}{W}

Créature : humain et survivant

2/2

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si la Cheerleader acrobatique est engagée, mettez un marqueur « vol » sur elle. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois.

- Une fois que la capacité de la Cheerleader acrobatique se déclenche, elle ne se déclenche plus tant qu'elle reste sur le champ de bataille, même si la capacité déclenchée est contrecarrée ou que le marqueur « vol » est retiré d'une manière quelconque. Si un effet devait déclencher à nouveau la capacité de la Cheerleader acrobatique, cette partie de l'effet ne fait rien.
- Si la Cheerleader acrobatique quitte le champ de bataille puis revient, c'est un nouvel objet sans souvenir de son existence précédente. Sa capacité peut se déclencher à nouveau.

Clown vicieux

{2}{R}

Créature : humain et clown

2/3

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 arrive, le Clown vicieux gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité du Clown vicieux vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive. Si une créature arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force d'une créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive mais qu'elle devient supérieure à 2 pendant que la capacité du Clown vicieux est encore sur la pile, le Clown vicieux gagne quand même +2/+0 jusqu'à la fin du tour quand sa capacité se résout.

Compagnon de jeu en chiffon

{1}{R}

Créature-artefact : jouet

2/2

{1}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois que la capacité du Compagnon de jeu en chiffon s'est résolue, augmenter la force de la créature affectée au-dessus de 2 ne fait pas qu'elle peut être bloquée ce tour-ci.
 - Une fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 a été bloquée, activer la capacité du Compagnon de jeu en chiffon en ciblant cette créature ne fait pas qu'elle arrête d'être bloquée une fois cette capacité résolue.
-

Conseil démoniaque

{1} {B}

Rituel

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

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque n'importe quelle carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- **ERRATUM** : Dans sa version française, la carte Conseil démoniaque a été imprimée par erreur avec les mots « révélez-la » dans la phrase « S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque n'importe quelle carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. ». Le texte du Conseil démoniaque apparaît ici dans sa version corrigée. Dans le cas où la capacité de délire du Conseil démoniaque vous permet de chercher n'importe quelle carte dans votre bibliothèque, vous n'êtes pas obligé de révéler cette carte. (Vous pourriez, mais en tant que votre conseiller démoniaque, je vous le déconseille.)
-

Coupe-vent maudit

{2} {U}

Artefact : équipement

Quand le Coupe-vent maudit arrive, manifestez l'effroi, puis attachez le Coupe-vent maudit à cette créature.

(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

La créature équipée a le vol.

Équipement {3}

- Vous manifesterez l'effroi même si cet équipement n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout.
-

Courage perpétuel

{2} {R} {R}

Créature-enchantement : chien et nitescence

3/3

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive, elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Quand le Courage perpétuel meurt, si c'était une créature, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. C'est un enchantement. *(Ce n'est pas une créature.)*

- Chien et Nitescence sont deux types de créature. Le Courage perpétuel n'aura pas ces types de créature quand sa dernière capacité le renverra sur le champ de bataille car il ne sera pas une créature.
- Un jeton qui est une copie du Courage perpétuel ne revient pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout.

- Si un permanent non-jeton qui est une copie du Courage perpétuel meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille en tant qu'enchantement quand sa dernière capacité se résout. Il n'a pas de types de carte autres qu'enchantement.
-

Crâne fendu

{2} {B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand le Crâne fendu arrive, regardez la main d'un joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Quand la créature enchantée subit des blessures, détruisez-la.

- Une créature bloquée par une créature enchantée avec le Crâne fendu doit toujours attribuer un nombre de blessures égal à l'endurance de la créature enchantée (moins les blessures déjà marquées sur la créature enchantée) avant d'infliger des blessures à la créature suivante dans l'ordre d'attribution des blessures ou d'infliger des blessures de piétinement à un joueur, un planeswalker ou une bataille.
-

Cultiste revenu à la vie

{2} {B}

Créature : humain et clerc

4/1

Délire — {2} {B} {B} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Cultiste revenu à la vie avec un marqueur « fatalité » sur lui. N'activez que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière et que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)

- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait 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.
-

Curiosité perpétuelle

{2} {U} {U}

Créature-enchantement : chat et nitescence

4/3

Flash

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

Quand la Curiosité perpétuelle meurt, si c'était une créature, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. C'est un enchantement. *(Ce n'est pas une créature.)*

- Chat et Nitescence sont deux types de créature. La Curiosité perpétuelle n'aura pas ces types de créature quand sa dernière capacité la renverra sur le champ de bataille car elle ne sera pas une créature.
- Un jeton qui est une copie de la Curiosité perpétuelle ne revient pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout.
- Si un permanent non-jeton qui est une copie de la Curiosité perpétuelle meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille en tant qu'enchantement quand sa dernière capacité se résout. Il n'a pas de types de carte autres qu'enchantement.

Dans l'impossibilité de crier

{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature-artefact Jouet avec une force et une endurance de base de 0/2 en plus de ses autres types.

Tant que la créature enchantée est face cachée, elle ne peut pas être retournée face visible.

- Si le permanent affecté acquiert une capacité après que Dans l'impossibilité de crier lui devient attaché, il garde cette capacité.
 - La deuxième capacité de Dans l'impossibilité de crier remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
 - Les effets qui modifient la force et l'endurance d'une créature, comme celui de la Petite frayeur, s'appliquent à cette 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.
-

Déchetuse de haies

{2} {G} {G}

Artefact : véhicule

5/5

À chaque fois que la Déchetuse de haies attaque, vous pouvez meuler deux cartes.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mettez-la, engagée, sur le champ de bataille.

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

- Si votre bibliothèque contient une carte ou moins quand la première capacité de la Déchetuse de haies commence à se résoudre, vous ne pouvez pas choisir de meuler deux cartes.
-

Défaillance inopportune

{1} {R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Détruisez un arteact ciblé.
 - Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.
 - Une ou deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
- Vous ne choisissez pas de nouvelle cible pour le sort ou la capacité ciblée par le deuxième mode de la Défaillance inopportune avant la résolution de la Défaillance inopportune. Vous devez remplacer la cible si possible. Cependant, vous ne pouvez pas remplacer la cible par une cible illégale. S'il n'y a aucune cible légale à choisir, la cible n'est pas remplacée. Peu importe que la cible d'origine soit devenue illégale d'une manière quelconque.
 - Si un sort ou une capacité cible plusieurs choses, vous ne pouvez pas le cibler avec le deuxième mode de la Défaillance inopportune, et ce même si toutes ses cibles sauf une sont devenues illégales.
 - L'effet du dernier mode de la Défaillance inopportune ne fait pas que les créatures qui bloquent déjà cessent de bloquer.
-

Démon de miasmes

{4} {B} {B}

Créature : démon

5/4

Vol

Quand le Démon de miasmes arrive, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes. Quand vous faites ainsi, ciblez jusqu'à autant de créatures.

Chacune gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas de cible pour la dernière capacité du Démon de miasmes au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous vous défaussez de

cartes de cette manière. Vous choisissez des cibles pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Disparaître de la vue

{3} {U}

Éphémère

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Surveillez 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où Disparaître de la vue essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne surveillez pas.
-

Domination de Mornebrune

{4} {U} {U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne -3/-0 et perd toutes ses capacités.

- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que la Domination de Mornebrune lui devient attachée, elle garde cette capacité.
-

Dressing

{2} {G}

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

//

Cave oubliée

{3} {G} {G}

Quand vous déverrouillez cet accès, vous pouvez lancer des sorts depuis votre cimetière ce tour-ci, et si une carte devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, exilez-la à la place.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- La capacité du Dressing ne modifie en rien les moments auxquels vous pouvez jouer ces cartes de terrain. Vous ne pouvez toujours jouer qu'un seul terrain par tour et uniquement pendant votre phase principale, quand vous avez la priorité et si la pile est vide.
- La capacité du Dressing ne vous permet pas d'activer des capacités (comme le recyclage) de cartes de terrain de votre cimetière.

- Les cartes qui devraient être mises dans votre cimetière le tour où la capacité de la Cave oubliée se résout sont exilées même si vous ne les avez pas jouées ce tour-ci.
- La capacité de la Cave oubliée n'empêche pas ces jetons d'aller dans votre cimetière normalement (et d'également cesser d'exister peu de temps après).
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis votre cimetière avec la permission accordée par la capacité de la Cave oubliée. Vous pouvez payer des coûts alternatifs comme des coûts d'imminence à la place du coût de mana du sort. Vous pouvez payer des coûts supplémentaires optionnels, comme le kick, et s'il y a des coûts supplémentaires obligatoires, ces derniers doivent être payés pour lancer le sort.

Écran hanté

{3}

Artefact

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

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.

{7} : Mettez sept marqueurs +1/+1 sur l'Écran hanté. Il

devient une créature 0/0 Esprit en plus de ses autres

types. N'activez qu'une seule fois.

- Si l'Écran hanté quitte le champ de bataille puis revient, c'est un nouvel objet sans souvenir de son existence précédente. Vous pouvez activer à nouveau sa dernière capacité.

Effroi manifeste

{1}{G}

Rituel

Manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

- Manifestez l'effroi.

Effroyeur apocalyptique

{B}{B}{B}{B}{B}{B}

Créature : démon

6/6

Vol

Quand l'Effroyeur apocalyptique arrive, s'il a été lancé, chaque joueur exile toutes les cartes de sa bibliothèque face cachée, à l'exception des six cartes du dessous.

Au début de votre entretien, piochez une carte.

- Un joueur avec six cartes ou moins restantes dans sa bibliothèque quand la deuxième capacité de l'Effroyeur apocalyptique se résout n'exile pas de cartes.

Égotiste populaire

{2} {B}

Créature : humain et gremlin

3/2

{1} {B}, sacrifiez une autre créature ou un autre enchantement : L'Égotiste populaire acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le. (*Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.*)

À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si vous sacrifiez un permanent en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la dernière capacité de l'Égotiste populaire se résout avant ce sort ou cette capacité. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée.
- Si vous sacrifiez l'Égotiste populaire, sa dernière capacité se déclenche. Si vous sacrifiez d'autres permanents en même temps, sa dernière capacité se déclenche aussi pour chacun de ces permanents.

Émergence monstrueuse

{1} {G}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, choisissez une créature que vous contrôlez ou révélez une carte de créature de votre main.

L'Émergence monstrueuse inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature que vous avez choisie ou de la carte que vous avez révélée à une créature ciblée.

- Si vous avez choisi une créature sur le champ de bataille, utilisez la force de cette créature quand l'Émergence monstrueuse se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si cette créature n'est plus sur le champ de bataille quand l'Émergence monstrueuse se résout, utilisez la force de cette créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

Emprise effrayante

{2} {U}

Rituel

Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière.*

Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où l'Emprise effrayante essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne manifestez pas l'effroi.
-

Enregistrement maudit

{2} {R} {R}

Artefact

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « temps » sur l'Enregistrement maudit. Puis, s'il y a au moins sept marqueurs « temps » sur lui, retirez ces marqueurs et il vous inflige 20 blessures.

{T} : Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère ou de rituel, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La copie créée par la dernière capacité de l'Enregistrement maudit 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- 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 la copie. 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.
- La copie créée par la dernière capacité de l'Enregistrement maudit est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Épreuve d'angoisse

{R}

Rituel

Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par le même adversaire. Ce joueur choisit l'une de ces créatures.

L'Épreuve d'angoisse inflige 5 blessures à cette créature, et l'autre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

- Si l'une des deux créatures ciblées est une cible illégale quand l'Épreuve d'angoisse se résout, le contrôleur de la créature restante doit choisir cette dernière. L'Épreuve d'angoisse inflige 5 blessures à cette créature.

Éventreur de Bouillecale

{4} {R}

Créature : humain et assassin

4/4

Quand l'Éventreur de Bouillecale arrive, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre enchantement.

Quand vous faites ainsi, l'Éventreur de Bouillecale inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de l'Éventreur de Bouillecale au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une autre créature ou un autre enchantement 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.

Fantôme infernal

{3} {R}

Créature : esprit

2/3

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, le Fantôme infernal gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

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

Feu du dragon dévastateur

{1} {R}

Éphémère

Le Feu du dragon dévastateur inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

- L'effet de remplacement du Feu du dragon dévastateur exile la créature ciblée ou le planeswalker ciblé s'il devait mourir ce tour-ci pour n'importe quelle raison, pas seulement à cause de blessures mortelles.

Fidèle de Valgavoth

{B}

Créature : humain et clerc

1/1

{3} {B}, sacrifiez la Fidèle de Valgavoth : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Comme les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés, la Fidèle de Valgavoth n'est pas une cible légale pour sa propre capacité car elle n'est pas dans le cimetière à ce moment.

Fongus insidieux

{G}

Créature : fongus

1/2

{2}, sacrifiez le Fongus insidieux : Choisissez l'un —

- Détruisez un artefact ciblé.
- Détruisez un enchantement ciblé.
- Piochez une carte. Puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

- Mettre une carte de terrain sur le champ de bataille avec le dernier mode de la capacité du Fongus insidieux ne compte pas comme jouer un terrain. Vous pouvez mettre une carte de terrain sur le champ de bataille même si vous avez déjà joué votre terrain pour le tour.
-

Fournaise impossible

{4} {R}

Éphémère

La Fournaise impossible inflige 6 blessures à une créature ciblée.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à la fin de votre prochain 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.
-

Fourneau rugissant

{1} {R}

Quand vous déverrouillez cet accès, cette pièce inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

//

Sauna bouillonnant

{3} {U} {U}

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre étape de fin, piochez une carte.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous déverrouillez le Sauna bouillonnant et que vous mettez ensuite la Profusion d'annulations (un enchantement qui dit que votre taille de main maximum est deux) sur le champ de bataille, votre taille de main maximale sera deux. Cependant, si c'est la Profusion d'annulations qui est arrivée en premier puis que vous déverrouillez le Sauna bouillonnant, vous n'aurez pas de taille de main maximale.
 - 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.
-

Foyer calciné

{3} {R}

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

//

Espace déformé

{4} {R} {R}

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort que vous lancez depuis l'exil.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la capacité du Foyer calciné. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si vous lancez un sort pour un coût alternatif de {0}, vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

Frimas, guide misanthrope

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

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/4

Parade {2}

Au début de votre entretien, chaque joueur pioche deux cartes.

Délire — Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, la taille de main maximum de chaque adversaire est égale à sept moins le nombre de ces types de carte.

- Si plusieurs effets modifient la taille de la main d'un joueur, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous mettez Frimas sur le champ de bataille et que votre adversaire joue ensuite une Tour du Reliquaire (un terrain avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main »), cet adversaire n'aura pas de taille de main maximale, peu importe quand vous avez commencé à avoir le délire. Cependant, si les permanents arrivent dans l'ordre inverse, la taille de main maximale de cet adversaire sera de sept moins le nombre de types de carte parmi les cartes dans votre cimetière si vous aviez le délire. À tout moment où vous n'aviez pas le délire, il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans sa main.
- La taille de main maximale d'un joueur est uniquement vérifiée pendant l'étape de nettoyage de son tour. À d'autres moments, il peut avoir plus de cartes dans sa main que la taille maximale de sa main.

Intervention de Frimas

{1} {B}

Éphémère

L'Intervention de Frimas inflige 2 blessures à une créature ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où l'intervention de Frimas essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Fumoir enfumé

{2} {R}

Au début de votre première phase principale, ajoutez {R} {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de pièce et déverrouiller des accès.

//

Salon brumeux

{3} {U}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton de créature X/X bleue Esprit avec le vol, X étant le nombre d'accès déverrouillés parmi les pièces que vous contrôlez.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la capacité du Salon brumeux se résout. Les modifications du nombre d'accès déverrouillés parmi les pièces que vous contrôlez qui surviennent après la résolution de la capacité n'affectent pas la force ou l'endurance du jeton.
-

Funérarium

{2} {B}

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

//

Salle d'éveil

{6} {B} {B}

Quand vous déverrouillez cet accès, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature depuis votre cimetière.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Si le Funérarium est déverrouillé et que cette pièce quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature que vous contrôlez meurt, sa capacité se déclenche une fois pour chacune de ces créatures.
-

Fureteur de couloir silencieux

{1}{U}

Créature-enchantement : horreur

1/1

Le Fureteur de couloir silencieux ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que le Fureteur de couloir silencieux

inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez

l'un qui n'a pas été choisi —

- Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Fureteur de couloir silencieux.
- Piochez une carte.
- Le Fureteur de couloir silencieux devient une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- L'expression « qui n'a pas été choisi » fait uniquement référence à ce Fureteur de couloir silencieux spécifique. Si le Fureteur de couloir silencieux quitte le champ de bataille puis y revient plus tard, c'est un nouvel objet sans souvenir des modes choisis quand il a quitté le champ de bataille.
 - Le Fureteur de couloir silencieux copie exactement ce qui est imprimé sur la créature ciblée et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si la créature copiée est un jeton, le Fureteur de couloir silencieux copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé.
 - Si la créature copiée copie autre chose, le Fureteur de couloir silencieux devient une copie de ce que cette créature copie.
 - Quand le Fureteur de couloir silencieux devient une copie de la créature ciblée, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
 - Si le troisième mode est choisi pour la dernière capacité du Fureteur de couloir silencieux mais que la créature ciblée est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.
 - Tant que le Fureteur de couloir silencieux est une copie d'une autre créature, il n'a aucune de ses capacités précédentes.
-

Galerie des miroirs

{2} {U}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est un reflet en plus de ses autres types de créature.

//

Royaume fracturé

{5} {U} {U}

Si une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Hormis l'exception notée ici, le jeton créé par la capacité de la Galerie des miroirs copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, 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, avec l'exception décrite.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception indiquée.
- 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.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité du Royaume fracturé. Par exemple, une créature 1/1 qui arrive sous votre contrôle « avec un marqueur +1/+1 sur elle » ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » ou « au moment où [cette créature] est retournée face visible » ne sont pas non plus affectées par la capacité du Royaume fracturé.
- La capacité du Royaume fracturé ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.

- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.
- Les capacités qui s'appliquent « Quand [cette créature] est retournée face visible » se déclenchent une fois supplémentaire à cause de la capacité du Royaume fracturé.

Gobe-mouche omnivore

{2} {G}

Créature : plante

2/4

Délire — À chaque fois que le Gobe-mouche omnivore arrive ou qu'il attaque, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, distribuez deux marqueurs +1/+1 parmi une ou deux créatures ciblées. Puis, s'il y a au moins six types de carte parmi les cartes de votre cimetière, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur ces créatures.

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur un permanent, mettez sur lui un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont il dispose déjà. Les autres effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur lui interagissent avec cet effet en conséquence.

Gremlin irrévérencieux

{1} {R}

Créature : gremlin

2/2

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

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez arrive, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.

- La deuxième capacité du Gremlin irrévérencieux vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive. Si une créature arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force d'une créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive mais qu'elle devient supérieure à 2 pendant que la deuxième capacité du Gremlin irrévérencieux est encore sur la pile, vous avez quand même le choix de vous défausser d'une carte quand la capacité se résout.

Grenier délabré

{2} {B}

Quand vous déverrouillez cet accès, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

//

Belvédère

{3} {B}

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+0 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, la capacité accordée par le Belvédère ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat. De même, les créatures qui arrivent attaquantes au combat plus tard ne sont pas prises en compte au moment de déterminer si une créature a attaqué seule ou non.

Grimoire de Marina Vendrell

{5} {U}

Artefact légendaire

Quand le Grimoire de Marina Vendrell arrive, si vous l'avez lancé, piochez cinq cartes.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main et vous ne perdez pas la partie si vous avez 0 point de vie ou moins.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, défaussez-vous d'autant de cartes. Puis, si vous n'avez pas de carte en main, vous perdez la partie.

- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main, quel que soit votre total de points de vie.

Guérisseur du culte

{2} {W}

Créature : humain et docteur

3/3

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, le Guérisseur du culte acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
-

Guivre de balustrade

{3}{G}{G}

Créature : guivre

5/5

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piétinement, célérité

Délire — {2}{G}{G} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, la Guivre de balustrade avec un marqueur « fatalité » sur elle. N'activez que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière et que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- 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.

Hurlleur de Hantebois

{1}{G}{G}

Créature : bête et mutant

3/3

À chaque fois que le Hurlleur de Hantebois attaque, manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

{1}{G} : Révélez un permanent face cachée ciblé. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible.

- La dernière capacité du Hurlleur de Hantebois ne regarde que les caractéristiques de la carte imprimée. Les capacités statiques qui affectent les caractéristiques des permanents sur le champ de bataille ne sont pas prises en compte. Par exemple, si la carte révélée est une carte d'artefact non-créature et que la Marche des machines (un enchantement avec « Chaque artefact non-créature est une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égales à sa valeur de mana. ») est sur le champ de bataille, elle n'est pas retournée face visible.
-

Images retrouvées

{1}

Artefact : indice

Vous pouvez regarder les créatures face cachée que vos adversaires contrôlent à tout moment.

{2}, sacrifiez les Images retrouvées : Surveillez 2, puis piochez une carte. *(Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)*

- La première capacité des Images retrouvées vous permet de regarder les créatures face cachée à chaque fois que vous le voulez, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce que sont ces cartes devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
 - La première capacité des Images retrouvées ne vous permet pas de regarder les sorts face cachée que vous ne contrôlez pas sur la pile.
-

Infection sporogène

{1}{B}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Infection sporogène arrive, un joueur ciblé sacrifie une créature autre que la créature enchantée.

Quand la créature enchantée subit des blessures, détruisez-la.

- La deuxième capacité de l'Infection sporogène peut cibler n'importe quel joueur, pas seulement le contrôleur de la créature enchantée.
-

Innocence perpétuelle

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : mouton et nitescence

2/1

Lien de vie

À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez arrive, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

Quand l'Innocence perpétuelle meurt, si c'était une créature, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. C'est un enchantement. *(Ce n'est pas une créature.)*

- La deuxième capacité de l'Innocence perpétuelle vérifie la force des autres créatures uniquement au moment où elles arrivent. Si une créature arrive avec des marqueurs, ces marqueurs sont inclus. Si la force d'une créature est inférieure ou égale à 2 quand elle arrive mais devient supérieure à 2 alors que la deuxième capacité de l'Innocence perpétuelle est toujours sur la pile, vous piochez quand même une carte quand la capacité se résout.

- Mouton et Nitescence sont deux types de créature. L'Innocence perpétuelle n'aura pas ces types de créature quand sa dernière capacité la renverra sur le champ de bataille car elle ne sera pas une créature.
- Un jeton qui est une copie de l'Innocence perpétuelle ne revient pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout.
- Si un permanent non-jeton qui est une copie de l'Innocence perpétuelle meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille en tant qu'enchantement quand sa dernière capacité se résout. Il n'a pas de types de carte autres qu'enchantement.

Inquiétante allégresse

{B}{R}

Enchantement

Quand l'Inquiétante allégresse arrive, vous pouvez sacrifier un autre enchantement ou une autre créature. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.

Quand vous sacrifiez l'Inquiétante allégresse, manifestez l'effroi. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Vous ne pouvez pas sacrifier l'Inquiétante allégresse à moins qu'un autre effet ne vous autorise à le faire.

Instruments de dissection

{5}

Artefact : équipement

Quand les Instruments de dissection arrivent, manifestez l'effroi, puis attachez les Instruments de dissection à cette créature.

La créature équipée gagne +2/+2 et a le contact mortel et le lien de vie.

Équipement — Sacrifiez une créature.

- Vous manifestez l'effroi même si cet équipement n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout.
- Vous pouvez sacrifier n'importe quelle créature que vous contrôlez pour payer le coût d'équipement des Instruments de dissection, y compris la créature que les Instruments de dissection équipent actuellement.
- Si vous sacrifiez la créature ciblée par la capacité d'équipement, alors la capacité ne se résout pas et l'équipement reste attaché à ce à quoi il était attaché (le cas échéant). Nous vous déconseillons de disséquer sans raison vos propres créatures dans la plupart des cas, mais si vous cherchez simplement à sacrifier quelque chose, vous avez les bons outils entre les mains.

Kaito, fléau des cauchemars

{2} {U} {B}

Planeswalker légendaire : Kaito

4

Ninjutsu {1} {U} {B} (*{1} {U} {B}*, renvoyez dans votre main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez :

Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

Pendant votre tour, tant que Kaito a au moins un marqueur « loyauté » sur lui, c'est une créature 3/4 Ninja et il a la défense talismanique.

+1: Vous gagnez un emblème avec « Les ninjas que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

0: Surveillez 2. Puis piochez une carte pour chaque adversaire qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

-2: Engagez une créature ciblée. Mettez deux marqueurs « étourdissement » sur elle.

- La capacité de ninjutsu ne peut être activée qu'après la déclaration des bloqueurs. Avant cela, les créatures attaquantes ne sont ni bloquées ni non-bloquées.
- Au moment où vous activez la capacité de ninjutsu de Kaito, vous révélez Kaito depuis votre main et vous renvoyez la créature attaquante. Kaito n'est pas mis sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité. Si Kaito quitte votre main avant cela, alors il n'arrive pas du tout.
- Kaito arrive attaquant le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que la créature renvoyée attaquait. C'est une règle spécifique au ninjutsu. Dans d'autres cas, quand une créature est mise, attaquante, sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille elle attaque.
- Même si Kaito arrive attaquant quand sa capacité de ninjutsu se résout, il n'est jamais déclaré comme une créature attaquante (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
- La capacité de ninjutsu peut être activée pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, l'étape des blessures de combat ou l'étape de fin de combat. Si vous attendez jusqu'à après l'étape de déclaration des bloqueurs, comme toutes les blessures de combat sont infligées en même temps, Kaito n'inflige normalement pas de blessures de combat.
- Si au moins une créature en combat a l'initiative ou la double initiative, vous pouvez activer la capacité de ninjutsu de Kaito pendant l'étape des blessures de combat d'initiative. Dans ce cas, Kaito infligera des blessures de combat pendant l'étape des blessures de combat normale, même s'il a l'initiative.
- La deuxième capacité de Kaito fait qu'il cesse d'être un planeswalker pendant votre tour tant qu'il a au moins un marqueur « loyauté » sur lui. Tant qu'il est une créature, les blessures qui lui sont infligées ne lui retirent pas de marqueurs « loyauté ». Vous pouvez toujours activer les capacités de loyauté de Kaito.
- La quatrième capacité de Kaito s'intéresse au fait que des adversaires aient perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont leur 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 ce tour-là.
- Si un adversaire a perdu des points de vie et qu'il a ensuite perdu la partie, la quatrième capacité de Kaito compte quand même ce joueur pour déterminer combien de cartes piocher.
- Un marqueur « étourdissement » ou plus sur un permanent crée un effet de remplacement unique qui empêche le permanent de se dégager. Cet effet est le suivant : « Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » sur lui devait devenir dégagé, retirez-lui un marqueur « étourdissement » à la place. »

L'Écorcheur d'esprit

{U}{U}{U}

Créature-enchantement légendaire : cauchemar

10/1

L'Écorcheur d'esprit ne peut pas être bloqué.

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures et chaque adversaire meule autant de cartes.

- Si vous contrôlez d'une manière quelconque plus d'un exemplaire de L'Écorcheur d'esprit, les effets de remplacement multiples n'ont aucun effet. Les blessures infligées à un adversaire par une source que vous contrôlez ne sont remplacées qu'une seule fois pour faire meuler à cet adversaire autant de cartes.

La Sauveteuse Vagabonde

{3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï et noble

3/4

Flash

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.*)

Double initiative

Les autres créatures engagées que vous contrôlez ont la défense talismanique.

- Vous ne pouvez pas engager plus de créatures pour lancer ce sort en utilisant la convocation qu'il n'en faut pour payer son coût total.

Le conte de Tamiyo

{2}{U}

Enchantement légendaire : saga

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

I, II, III — Meulez deux cartes. Si deux cartes qui partagent un type de carte ont été meulées de cette manière, piochez une carte et répétez ce processus.

IV — Exilez n'importe quel nombre de cartes d'éphémère, de rituel et/ou de planeswalker Tamiyo ciblées depuis votre cimetière. Copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de ces copies.

- Quand la première, la deuxième ou la troisième capacité de chapitre de Le conte de Tamiyo se résout, la capacité continue jusqu'à ce que vous meuliez un ensemble de deux cartes qui ne partagent pas de types de carte ou que vous meuliez une carte ou moins. Vous ne pouvez pas mettre l'histoire en pause quand vous le souhaitez. (Et pourquoi le feriez-vous ? C'est une sacrée histoire.)

- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte.
- Vous lancez les copies pendant que la dernière capacité de chapitre de Le conte de Tamiyo se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour les lancer plus tard pendant le tour.
- Comme vous payez les coûts des sorts, si l'un des sorts copiés a {X} dans son coût de mana, vous pouvez choisir sa valeur normalement.
- Si vous ne voulez pas lancer une partie (ou l'intégralité) des copies, vous pouvez choisir de ne pas le faire. Toute copie que vous ne lancez pas cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Le joyeux fabricant de ballons

{1} {R} {W}

Créature légendaire : humain et clown

1/4

Célérité

{1}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est une créature 1/1 rouge Ballon en plus de ses autres couleurs et de ses autres types et qu'il a le vol et la célérité.

Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Hormis les exceptions listées, le jeton créé par la capacité de Le joyeux fabricant de ballons copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature copie autre chose ou ne soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est un jeton, 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, avec les exceptions décrites.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception indiquée.
- 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 Roller-écraseur

{X}{2}{R}

Enchantement légendaire

Délire — Si une source que vous contrôlez devrait infliger des blessures non-combat à un permanent ou à un joueur tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Quand Le Roller-écraseur arrive, choisissez jusqu'à X créatures ciblées. Il inflige X blessures à chacune d'elles.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par Le Roller-écraseur à moins qu'il ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'une source que vous contrôlez devrait infliger alors que vous avez le délire (par exemple en en prévenant une partie), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de la première capacité de Le Roller-écraseur ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs pendant que vous avez le délire, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'être doublées. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite doublés à 4 et 6 respectivement.

Ligne ley d'espoir

{2}{W}{W}

Enchantement

Si la Ligne ley d'espoir est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si vous contrôlez deux Lignes ley d'espoir et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Une troisième Ligne ley d'espoir vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- La deuxième capacité de la Ligne ley d'espoir s'applique une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la deuxième capacité de la Ligne ley d'espoir ne s'applique qu'une seule fois.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la deuxième capacité de la Ligne ley d'espoir s'applique à ces deux événements séparément. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez

inflige des blessures de combat à plusieurs permanents et/ou joueurs 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 s'applique qu'une seule fois.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s'appliquer la deuxième capacité de la Ligne ley d'espoir, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Comme les blessures restent marquées sur les créatures jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à des créatures que vous contrôlez peuvent devenir mortelles si la Ligne ley d'espoir quitte le champ de bataille ou que vous n'avez plus au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ.

Ligne ley de mutation

{2} {G} {G}

Enchantement

Si la Ligne ley de mutation est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

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

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour d'autres coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Oculus abject, vous devez les payer pour lancer le sort.
- Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort pour lequel du mana peut être dépensé comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur, vous pouvez le lancer pour le coût alternatif de la deuxième capacité de la Ligne ley de mutation et quand même dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur.

Ligne ley de résonance

{2} {R} {R}

Enchantement

Si la Ligne ley de résonance est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'une créature unique que vous contrôlez, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur

main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.

- La copie créée par la dernière capacité de la Ligne ley de résonance a les mêmes cibles (à savoir la même créature que vous contrôlez) 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- 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 la copie. 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.
- La copie créée par la dernière capacité de la Ligne ley de résonance est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée ».

Ligne ley de transformation

{2}{U}{U}

Enchantement

Si la Ligne ley de transformation est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Au moment où la Ligne ley de transformation arrive, choisissez un type de créature.

Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
 - Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme humain ou survivant. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « humain et survivant ». 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 Kaito, véhicule ou trésor, non plus.
 - Les effets de remplacement qui modifient les créatures d'un certain type au moment où elles arrivent s'appliquent après que vous appliquez cet effet. Par exemple, si guerrier est le type de créature choisi et que vous contrôlez le Parangon de boisronce (une créature avec « Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. »), un Ours runegriffe arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire.
-

Ligne ley du vide

{2} {B} {B}

Enchantement

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

- La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
- Si votre adversaire se défausse d'une carte pendant que vous contrôlez la Ligne ley du vide, les capacités qui s'intéressent au fait qu'une carte est défaussée (comme Celui-qui-est-creux, ou une capacité de folie de la carte défaussée) fonctionnent toujours, même si cette carte n'atteint jamais le cimetière de ce joueur. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques de la carte défaussée peuvent trouver cette carte en exil.
- Tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille, les créatures non-jeton que vos adversaires contrôlent ne meurent pas. Elles sont exilées à la place. Les capacités qui se déclencheraient quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Les jetons peuvent toujours mourir tant que la Ligne ley du vide est sur le champ de bataille.

Machette conductrice

{4}

Artefact : équipement

Quand la Machette conductrice arrive, manifestez l'effroi, puis attachez la Machette conductrice à cette créature. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

La créature équipée gagne +2/+1.

Équipement {4}

- Vous manifesterez l'effroi même si cet équipement n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout.

Marché du traître

{1} {R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou un enchantement ou payez {2}.

Le Marché du traître inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- Si le Marché du traître se résout, son effet fait que la créature est exilée à tout moment où elle devrait mourir ce tour-là, pas seulement si elle devait mourir parce qu'elle a subi des blessures du Marché du traître.
-

Marvin, mimique meurtrier

{2}

Créature-artefact légendaire : jouet

2/2

Marvin, mimique meurtrier a toutes les capacités activées des créatures que vous contrôlez qui n'ont pas le même nom que cette créature.

- Marvin n'acquiert que des capacités activées. Il n'acquiert ni des capacités déclenchées, ni des capacités statiques. Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils peuvent avoir deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
 - Si une capacité activée d'une créature que vous contrôlez qui n'a pas le même nom que Marvin fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée avec son nom, traitez la version de Marvin de cette capacité comme si elle faisait référence à Marvin à la place. Par exemple, supposons que vous contrôlez Marvin et le Noyeur de Fossecrue (qui a la capacité « {1}{U}, {T} : Mélangez le Noyeur de Fossecrue et une créature ciblée avec un marqueur « étourdissement » sur elle dans les bibliothèques de leurs propriétaires. »). Vous traiterez la version de Marvin de cette capacité comme si elle disait « {1}{U}, {T} : Mélangez Marvin, mimique meurtrier et une créature ciblée avec un marqueur « étourdissement » sur elle dans les bibliothèques de leurs propriétaires. »
 - Une fois que l'une des capacités de Marvin a été activée, peu importe si l'autre créature que vous contrôlez avec cette capacité quitte le champ de bataille ; la capacité se résout quand même.
-

Masque de tueur

{2} {B}

Artefact : équipement

Quand le Masque de tueur arrive, manifestez l'effroi, puis attachez le Masque de tueur à cette créature.

(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

La créature équipée a la menace.

Équipement {2}

- Vous manifesterez l'effroi même si cet équipement n'est pas sur le champ de bataille au moment où sa première capacité se résout.
-

Massacre au croc de boucher II

{X} {X} {B} {B} {B} {B}

Enchantement légendaire

Quand le Massacre au croc de boucher II arrive, chaque joueur sacrifie X créatures.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sous votre contrôle avec un marqueur « fatalité » sur elle.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, il peut payer 3 points de vie. S'il ne le fait pas, renvoyez cette carte sous votre contrôle avec un marqueur « fatalité » sur elle.

- Si une créature qui meurt quitte le cimetière avant que la deuxième ou la troisième capacité (le cas échéant) du Massacre au croc de boucher II ne se résolve, cette créature ne retourne pas sur le champ de bataille, peu importe si des points de vie ont été payés ou non.
- Quand une créature-jeton meurt, la deuxième ou la troisième capacité (le cas échéant) du Massacre au croc de boucher II se déclenche. Le joueur concerné a l'option de payer 3 points de vie, mais quoi qu'il choisisse, le jeton ne retournera pas sur le champ de bataille.
- 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, 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.

Meneur de horde tranchesang

{4} {R}

Créature : humain et clown et berserker

4/4

Célérité

À chaque fois que vous attaquez, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gremlin.

- Attaquer avec des créatures provoque le déclenchement de la dernière capacité du Meneur de horde tranchesang. Le Meneur de horde tranchesang ne doit pas nécessairement être parmi elles.
-

Modèle réticent

{1}{W}

Créature : humain et survivant

2/2

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si le Modèle réticent est engagé, mettez un marqueur « vol », « lien de vie » ou +1/+1 sur lui.

À chaque fois que le Modèle réticent ou une autre créature que vous contrôlez meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur jusqu'à une créature ciblée.

- Si le Modèle réticent meurt en même temps qu'au moins une autre créature avec des marqueurs sur elle, sa dernière capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.
- La dernière capacité du Modèle réticent ne vous fait pas déplacer des marqueurs de la créature qui est morte sur la créature ciblée. Plutôt, vous mettez sur la créature ciblée le même nombre de chaque sorte de marqueurs que la créature avait sur elle quand elle est morte. Les autres effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur cette créature interagissent avec cet effet en conséquence.
- 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 Modèle réticent meurt, vous mettez le nombre approprié de chaque sorte de marqueur à la fois sur L'Ozolithé et la créature ciblée.
- Si la créature qui est morte avait des marqueurs -1/-1 sur elle quand elle est morte, la dernière capacité du Modèle réticent inclut également ceux-ci. Ceci pourrait également entraîner la mort de la créature ciblée.

Némésis hurlante

{2}{R}

Créature : esprit

3/3

Célérité

À chaque fois que la Némésis hurlante subit des blessures, elle inflige autant de blessures à n'importe quelle autre cible. Si un joueur subit des blessures de cette manière, il ne peut pas gagner de points de vie pour le reste de la partie.

- Si des blessures mortelles sont infligées à la Némésis hurlante, sa dernière capacité se déclenche quand même.
- Si la Némésis hurlante subit des blessures de plusieurs sources à la fois (par exemple si elle est bloquée par deux créatures), sa dernière capacité se déclenche une seule fois et une cible subit autant de blessures.
- Une fois que la dernière capacité de la Némésis hurlante lui fait infliger des blessures à un joueur, ce joueur ne peut plus gagner de points de vie pour le reste de la partie. Peu importe si la Némésis hurlante reste sur le champ de bataille ou non.
- Les sorts et les capacités qui font qu'un joueur affecté par la dernière capacité de la Némésis hurlante gagne des points de vie se résolvent toujours. Ce joueur ne gagnera pas de points de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité auront 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 qu'il est affecté par la dernière capacité de la Némésis hurlante, son total de points de vie n'est pas modifié.

Niko, lueur d'espoir

{2} {W} {U}

Créature légendaire : humain et sorcier

3/4

Quand Niko, lueur d'espoir arrive, créez deux jetons

« éclat ». (*Ce sont des enchantements avec « {2}\», sacrifiez cet enchantement : Regard 1, puis piochez une carte. »*)

{2}, {T} : Exilez une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez. Les éclats que vous contrôlez en deviennent des copies jusqu'au début de la prochaine étape de fin. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Niko essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les éclats que vous contrôlez ne deviennent pas des copies de la créature.
- Si les éclats que vous contrôlez deviennent des copies de la créature, ils utilisent les valeurs copiables de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Ils ne copient pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle, qu'elle ait eu des auras et/ou des équipements qui lui étaient 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 qui a été exilée copiait autre chose, les éclats qui deviennent des copies de cette créature utilisent les valeurs copiables de cette créature. Dans la plupart des cas, ils seront des copies de ce que cette créature copiait. Si elle copiait un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.

Nitescence curieuse

{W} {U}

Créature-enchantement : renard et nitescence

2/3

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

Les coûts de déverrouillage que vous payez coûtent {1} de moins.

- La réduction de coût de la première capacité de la Nitescence curieuse ne s'applique qu'au mana générique du coût total des sorts d'enchantement que vous lancez. De même, la réduction de coût de sa deuxième capacité ne s'applique qu'au mana générique des coûts de déverrouillage des pièces que vous contrôlez. (En d'autres termes, il est impossible pour ces capacités de se combiner pour réduire le coût de quelque chose de {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 le lancer.
-

Norin, survivaliste agile

{R}

Créature légendaire : humain et couard

2/1

Norin, survivaliste agile ne peut pas bloquer.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez l'exiler. Vous pouvez jouer cette carte depuis l'exil ce tour-ci.

- La dernière capacité de Norin se déclenche avant que des blessures de combat ne soient infligées. Si vous choisissez d'exiler la créature, elle n'inflige ni ne subit de blessures de combat.
- 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 une carte exilée avec la dernière capacité de Norin est une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez lancer ce sort de créature que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Noyeur de Fossecrue

{1}{U}

Créature : ondin

2/1

Flash

Vigilance

Quand le Noyeur de Fossecrue arrive, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.

{1}{U}, {T} : Mélangez le Noyeur de Fossecrue et une créature ciblée avec un marqueur « étourdissement » sur elle dans les bibliothèques de leurs propriétaires.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Noyeur de Fossecrue essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le Noyeur de Fossecrue n'est pas mélangé dans la bibliothèque de son propriétaire.

Oculus abject

{2}{U}

Créature : œil

5/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez six cartes depuis votre cimetière.

Vol

Au début de l'entretien de chaque adversaire, manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

- Le coût supplémentaire de l'Oculus abject doit être payé même s'il est lancé « sans payer son coût de mana » ou pour un coût alternatif.

Orphelins du blé

{1}{W}

Créature : humain

2/1

À chaque fois que les Orphelins du blé attaquent, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez. Les Orphelins du blé gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature engagée de cette manière.

- Vous pouvez engager n'importe quelles créatures dégagées que vous contrôlez, y compris des créatures que vous n'avez pas contrôlées de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour la capacité des Orphelins du blé.
- Si les Orphelins du blé sont dégagés au moment où leur capacité se résout (par exemple s'ils ont la vigilance), ils peuvent être engagés pour leur propre capacité.

Passage à tabac par une bestiole

{R}{G}

Rituel

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Délire — S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature que vous contrôlez.

La créature que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne pouvez pas lancer le Passage à tabac par une bestiole à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature qu'un adversaire contrôle comme cibles.
- Si l'une des créatures est une cible illégale au moment où le Passage à tabac par une bestiole essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale, vous ne mettez pas deux marqueurs +1/+1 sur elle, même si vous avez le délire.

Pénétrer dans l'énigme

{U}

Rituel

Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand Pénétrer dans l'énigme essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
-

Percussionniste mécanique

{R}

Créature-artefact : singe et jouet

1/1

Célérité

Quand le Percussionniste mécanique meurt, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à la fin de votre prochain 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.
-

Petite frayeur

{W}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+2, acquiert le vol et devient une créature-enchantement

Horreur en plus de ses autres types.

- La polyvalence de la Petite frayeur en fait un excellent exemple pour les interactions de cartes expliquées dans de nombreuses autres entrées des notes de publication. Bouh !
-

Peur de brûler vif

{4} {R} {R}

Créature-enchantement : cauchemar

4/4

Quand la Peur de brûler vif arrive, elle inflige 4 blessures à chaque adversaire.

Délire — À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, la Peur de brûler vif inflige cette quantité de blessures à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

- Les blessures de combat sont les blessures qui sont infligées automatiquement par des créatures attaquantes et bloqueuses. Tout autre blessure est une blessure non-combat, même si elle est infligée pendant une phase de combat par une créature attaquante ou bloqueuse.
 - Si une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à plusieurs adversaires simultanément alors qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, la dernière capacité de la Peur de brûler vif se déclenche une fois pour chaque adversaire qui subit des blessures non-combat de cette manière.
-

Peur de la chute

{3}{U}{U}

Créature-enchantement : cauchemar

4/4

Vol

À chaque fois que la Peur de la chute attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle gagne -2/-0 et perd le vol jusqu'à votre prochain tour.

- Une créature qui perd le vol à cause de l'effet de la dernière capacité de la Peur de la chute peut toujours acquérir le vol avec l'effet d'un autre sort ou d'une autre capacité, comme la Petite frayeur.

Peur de l'enlèvement

{4}{W}{W}

Créature-enchantement : cauchemar

5/5

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une créature que vous contrôlez.

Vol

Quand la Peur de l'enlèvement arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Quand la Peur de l'enlèvement quitte le champ de bataille, mettez chaque carte exilée par elle dans la main de son propriétaire.

- Si la Peur de l'enlèvement quitte le champ de bataille avant que sa troisième capacité ne se résolve, la capacité exile quand même la créature ciblée.
- S'il n'y a pas de cartes exilées quand la dernière capacité de la Peur de l'enlèvement se résout (probablement parce que sa troisième capacité ne s'est pas encore résolue), la capacité ne fait rien.

Peur de rater quelque chose

{1}{R}

Créature-enchantement : cauchemar

2/3

Quand la Peur de rater quelque chose arrive, défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.

Délire — À chaque fois que la Peur de rater quelque chose attaque pour la première fois à chaque tour, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, dégagez une créature ciblée. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de la Peur de rater quelque chose essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Il n'y a pas de phase de combat supplémentaire.
 - La dernière capacité de la Peur de rater quelque chose ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.
-

Peur des dents perdues

{B}

Créature-enchantement : cauchemar

1/1

Quand la Peur des dents perdues meurt, elle inflige

1 blessure à n'importe quelle cible et vous gagnez

1 point de vie.

- Si la cible de la capacité de la Peur des dents perdues 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 gagnez pas de points de vie.
-

Peur des imposteurs

{1}{U}{U}

Créature-enchantement : cauchemar

3/2

Flash

Quand la Peur des imposteurs arrive, contrecarrez un sort

ciblé. Son contrôleur manifeste l'effroi. *(Ce joueur*

regarde les deux cartes du dessus de sa bibliothèque,

puis met l'une d'elles sur le champ de bataille face

cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans son

cimetière. Si c'est une carte de créature, elle peut être

retournée face visible à tout moment pour son coût de

mana.)

- Un sort qui ne peut pas être contrecarré est une cible légale pour la dernière capacité de la Peur des imposteurs. Le sort n'est pas contrecarré quand la dernière capacité se résout, mais son contrôleur manifeste quand même l'effroi.
-

Piscine sans fond

{U}

Quand vous déverrouillez cet accès, renvoyez jusqu'à une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

//

Vestiaire

{4}{U}

À chaque fois qu'au moins une créature que vous

contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur,

piochez une carte.

//

Enchantement : pièce *(Vous pouvez lancer la moitié de*

vos choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de

bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel,

vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé

pour le déverrouiller.)

- Si des créatures que vous contrôlez infligent des blessures de combat à plusieurs joueurs en même temps, la capacité du Vestiaire se déclenche une fois pour chaque joueur ayant subi des blessures de combat de cette manière.
-

Possession vengeresse

{2} {R}

Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Possession vengeresse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'aurez pas la possibilité de vous défausser d'une carte pour piocher une carte.
 - La Possession vengeresse peut cibler n'importe quelle créature, même une créature dégagée ou que vous contrôlez déjà.
 - Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.
-

Poupée craquelée

{1} {W}

Créature-artefact : jouet

2/1

Quand la Poupée craquelée arrive, piochez une carte. Puis défaussez-vous d'une carte à moins que vous ne contrôliez une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2.

- Une fois que la capacité de la Poupée craquelée commence à se résoudre, les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous piochez une carte et le moment où vous devriez vous défausser d'une carte. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de retirer des créatures que vous contrôlez de force inférieure ou égale à 2 pour vous forcer à vous défausser.
-

Poupée tressillante

{1} {G}

Créature-artefact : araignée et jouet

2/2

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « nid » sur la Poupée tressillante. {T}, sacrifiez la Poupée tressillante : Créez un jeton de créature 2/2 verte Araignée avec la portée pour chaque marqueur sur la Poupée tressillante. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La première capacité de la Poupée tressillante est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
-

Pris au piège

{1} {B}

Enchantement

Flash

Quand Pris au piège arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Les créatures que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités comme si elles n'avaient pas la défense talismanique. Les capacités de parade de ces créatures ne se déclenchent pas.

- Si un sort ou une capacité que vous contrôlez cible une créature qu'un adversaire contrôle avec la défense talismanique et que Pris au piège quitte le champ de bataille pendant que ce sort ou cette capacité est sur la pile, cette créature devient une cible illégale pour ce sort ou cette capacité. Ceci inclut la propre capacité déclenchée de Pris au piège.
- Si un sort ou une capacité ciblant une créature qu'un adversaire contrôle avec une capacité de parade est sur la pile, faire que Pris au piège quitte le champ de bataille ne déclenchera pas cette capacité de parade.
- Les capacités de parade des créatures que vos adversaires contrôlent ne se déclenchent pas tant que Pris au piège est sur le champ de bataille. Peu importe qu'elles aient la défense talismanique ou non.

Prisonnier de l'écran

{2} {W}

Enchantement

Parade {2} (*À chaque fois que cet enchantement devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

Quand Prisonnier de l'écran arrive, exilez une cible qu'un adversaire contrôle, artefact, créature ou enchantement, jusqu'à ce que Prisonnier de l'écran quitte le champ de bataille.

- Si Prisonnier de l'écran quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
 - Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
-

Protégé par les fantômes

{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand Protégé par les fantômes arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Protégé par les fantômes quitte le champ de bataille.

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le lien de vie et parade {2}.

- Si Protégé par les fantômes 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.
-

Quinquet rampant

{1}{U}

Créature : œil

2/1

{T} : Ajoutez {U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'enchantement, déverrouiller un accès ou retourner un permanent face visible.

- Le mana produit par la capacité activée du Quinquet rampant peut être utilisé pour payer les coûts de mue ou de déguisement au moment de retourner face visible un permanent face cachée ou pour payer les coûts associés avec le retournement face visible d'un permanent manifesté ou voilé.
-

Rat de bibliothèque insouciant

{G}{U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Au début de votre étape de fin, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte à moins qu'un permanent ne soit arrivé sur le champ de bataille face cachée sous votre contrôle ce tour-ci ou que vous ayez retourné un permanent face visible ce tour-ci.

- Une fois que la capacité du Rat de bibliothèque insouciant commence à se résoudre, il est trop tard pour mettre des permanents sur le champ de bataille face caché sous votre contrôle ou pour retourner des permanents face visible afin de vous éviter de devoir vous défausser d'une carte si vous choisissez de piocher une carte.
-

Réceptacle réticent

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

3/2

Vigilance

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, mettez un marqueur « possession » sur le Réceptacle réticent.

Quand le Réceptacle réticent meurt, créez un jeton de créature X/X bleue Esprit avec le vol, X étant le nombre de marqueurs sur le Réceptacle réticent.

- Dans le rare cas où le Réceptacle réticent a des marqueurs +1/+1 sur lui puis reçoit une quantité de marqueurs -1/-1 qui le fait mourir, utilisez le nombre total de marqueurs qui étaient sur le Réceptacle réticent quand il est mort, en incluant tous les marqueurs +1/+1 et -1/-1, pour déterminer la valeur de X.
-

Reprise indésirable

{W}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste l'effroi. *(Ce joueur regarde les deux cartes du dessus de sa bibliothèque, puis met l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)*

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Reprise indésirable essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur de la créature ne manifeste pas l'effroi.
-

Restez caché et pas un bruit

{1}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand Restez caché et pas un bruit arrive, engagez la créature enchantée.

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

{4}{U}{U} : Mélangez la créature enchantée dans la bibliothèque de son propriétaire, puis manifestez l'effroi.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Seul le contrôleur de Restez caché et pas un bruit peut activer sa dernière capacité.
-

Revenir à l'anormal

{2}{B}

Rituel

Détruisez une créature ciblée. Si une carte de créature est mise dans un cimetière de cette manière, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Sacrifiez-la au début de votre prochaine étape de fin.

- Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous détruisez la créature ciblée et le moment où elle retourne sur le champ de bataille sous votre contrôle. Notamment, ils ne peuvent pas essayer de retirer cette carte de créature depuis le cimetière pour l'empêcher de retourner sur le champ de bataille.

Rip, chasseuse d'engeances

{2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et survivant

4/4

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si Rip, chasseuse d'engeances est engagée, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant sa force. Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de véhicule avec des forces différentes parmi elles dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité de Rip se résout.
- Si Rip quitte le champ de bataille avant que sa capacité ne se résolve (et qu'elle était encore engagée à son départ), utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Rite de la phalène

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

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. *(Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exilez-la à la place.)*
Flashback {3}{W}{W}{B} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- 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.
-

Sauveur des petits

{3} {W}

Créature : kor et survivant

3/4

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si le Sauveur des petits est engagé, renvoyez dans votre main une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière.

- Si le coût de mana d'une carte de votre cimetière inclut {X}, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Séparation cathartique

{1} {G}

Rituel

Le propriétaire d'une cible qu'un adversaire contrôle, artefact ou enchantement, la mélange dans sa bibliothèque. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

- Vous pouvez cibler zéro carte dans votre cimetière et choisir quand même de mélanger votre bibliothèque.
-

Solitaire cynique

{1} {B}

Créature : humain et survivant

3/1

La Solitaire cynique ne peut pas être bloquée par les nitescences.

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si la Solitaire cynique est engagée, vous pouvez chercher une carte dans votre bibliothèque, la mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

- Une fois que la Solitaire cynique a été bloquée par une créature, donner à cette créature le type de créature Nitescence ne fait pas que la Solitaire cynique devienne débloquée.
-

Sonder par-delà le voile

{2} {R} {G}

Éphémère

Défaussez-vous de votre main. Puis piochez X cartes, X étant le nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où Sonder par-delà le voile se résout, après que vous avez défaussé votre main. Comme Sonder par-delà le voile est toujours sur la pile au moment de sa résolution, il ne se compte pas lui-même.
-

Sortir

{U} {U}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez un sort de créature ou d'enchantement ciblé.
 - Renvoyez dans votre main une ou deux cibles, créatures et/ou enchantements que vous possédez.
- Le dernier mode de Sortir peut cibler n'importe quelle créature et/ou n'importe quel enchantement que vous possédez, y compris ceux qu'un autre joueur contrôle.
-

Sous la peau

{2} {G}

Rituel

Manifestez l'effroi. (*Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

Vous pouvez renvoyer une carte de permanent depuis votre cimetière dans votre main.

- La carte de permanent peut être l'une des cartes que vous avez meulées en manifestant l'effroi, mais ce n'est pas obligatoire.
-

Spécialiste des diversions

{3} {R}

Créature : humain et guerrier

4/3

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

{1}, sacrifiez une autre créature ou un autre enchantement : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

- 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.
-

Suceur de sang fringant

{3}{B}

Créature : vampire et guerrier

2/5

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, le Suceur de sang fringant gagne +2/+0 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
-

Survivant sageracine

{3}{G}{G}

Créature : humain et survivant

3/4

Célérité

Survie — Au début de votre deuxième phase principale, si le Survivant sageracine est engagé, mettez trois marqueurs +1/+1 sur jusqu'à un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental en plus de ses autres types. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

- La dernière capacité du Survivant sageracine n'a pas de durée, ce qui signifie que le terrain reste une créature indéfiniment.
-

Suzerain de Hantebois

{3}{G}{G}

Créature-enchantement : avatar et horreur

6/5

Imminence 4 — {1}{G}{G} (*Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».*)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu'il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

- Le jeton Partout créé par la dernière capacité du Suzerain de Hantebois a les types de terrain plaine, île, marais, montagne et forêt. Il a aussi la capacité de mana de chaque type de terrain de base (par exemple, les forêts ont « {T} : Ajoutez {G}. »). Il n'a pas le super-type de base.
-

Suzerain de Sombreur

{3} {B} {B}

Créature-enchantement : avatar et horreur

5/5

Imminence 5 — {1} {B} (*Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec cinq marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».*)

À chaque fois que le Suzerain de Sombreur arrive ou qu'il attaque, meulez quatre cartes, puis vous pouvez renvoyer dans votre main une carte de créature non-Avatar ou une carte de planeswalker de votre cimetière.

- Vous pouvez renvoyer n'importe quelle carte de créature non-Avatar ou de planeswalker de votre cimetière dans votre main avec la dernière capacité du Suzerain de Sombreur, pas seulement une de celles que vous avez meulées pendant la résolution de cette capacité.
-

Tabassage coordonné

{G}

Rituel

Engagez une ou deux créatures dégagées ciblées que vous contrôlez. Chacune d'elles inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si l'une des créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Tabassage coordonné commence à se résoudre (par exemple parce qu'elle n'est plus sur le champ de bataille ou qu'elle est engagée), cette créature n'inflige pas de blessures. Si la créature ciblée qu'un adversaire contrôle est une cible illégale, aucune blessure n'est infligée.
-

Taillepeau à lame de scie

{1} {B} {R}

Créature : humain et assassin

3/2

Menace

{2}, sacrifiez une autre créature ou un autre enchantement : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Taillepeau à lame de scie.

Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié au moins un permanent ce tour-ci, le Taillepeau à lame de scie inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

- Si vous n'avez pas sacrifié de permanent pendant votre tour au moment où votre étape de fin commence, la dernière capacité du Taillepeau à lame de scie ne se déclenche pas du tout. Vous ne pouvez pas sacrifier quoi que ce soit pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
-

Ténacité perpétuelle

{2} {B} {B}

Créature-enchantement : serpent et nitescence

4/3

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Quand la Ténacité perpétuelle meurt, si c'était une créature, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. C'est un enchantement. *(Ce n'est pas une créature.)*

- Si une capacité se déclenche à chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie et que son effet vous gagne des points de vie, comme la capacité du Sang délectable, cela crée une boucle jusqu'à ce que vous gagniez la partie ou jusqu'à ce qu'un joueur agisse pour interrompre la boucle.
- 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 première capacité de la Ténacité perpétuelle se déclenche deux fois et vous pouvez choisir un adversaire différent pour chacun des déclenchements. 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, ces gains de points de vie sont un événement unique et la première capacité de la Ténacité perpétuelle 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 première capacité de la Ténacité perpétuelle, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.
- Serpent et Nitescence sont deux types de créature. La Ténacité perpétuelle n'aura pas ces types de créature quand sa dernière capacité la renverra sur le champ de bataille car elle ne sera pas une créature.
- Un jeton qui est une copie de la Ténacité perpétuelle ne revient pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout.
- Si un permanent non-jeton qui est une copie de la Ténacité perpétuelle meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille en tant qu'enchantement quand sa dernière capacité se résout. Il n'a pas de types de carte autres qu'enchantement.

Tête d'aiguille tranchesang

{R} {R}

Créature : humain et assassin

2/2

La Tête d'aiguille tranchesang a l'initiative pendant votre tour.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Tête d'aiguille tranchesang lui inflige 1 blessure.

- Si un sort ou une capacité fait qu'un adversaire met des cartes dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.
-

Théâtre éblouissant

{3} {W}

Les sorts de créature que vous lancez ont la convocation.

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

//

Salle d'accessoires

{2} {W}

Dégagez chaque créature que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Si vous sacrifiez le Théâtre éblouissant pendant que vous lancez un sort de créature (par exemple, pour activer une capacité de mana), le sort n'a pas la convocation quand vous payez ses coûts à moins qu'il ait la convocation d'une autre manière quelconque.
 - Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
 - Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
 - Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature est 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 n'est pas sur le champ de bataille quand vous payez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pouvez pas l'engager pour la convocation.
 - Certains effets peuvent empêcher les créatures de se dégager pendant une étape de dégagement. Cependant, les effets qui empêchent une créature de se dégager « pendant votre étape de dégagement » ou « pendant l'étape de dégagement de son contrôleur » n'empêchent pas cette créature de se dégager pendant l'étape de dégagement d'un autre joueur et par conséquent, la capacité de la Salle d'accessoires fait que cette créature se dégage.
 - Toutes vos créatures se dégagent pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur si la Salle d'accessoires est déverrouillée. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas en dégager certaines à moins qu'un autre effet ne l'indique.
-

Toby, apprivoiseur de bestioles
{2}{W}
Créature légendaire : humain et sorcier
1/1

Quand Toby, apprivoiseur de bestioles arrive, créez un jeton de créature 4/4 blanche Bête avec « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer seule. »
Tant que vous contrôlez au moins quatre jetons de créature, les jetons de créature que vous contrôlez ont le vol.

- Si vous contrôlez plus d'une créature avec « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer seule », elles peuvent attaquer ou bloquer ensemble, même si aucune autre créature n'attaque ni ne bloque.
- Bien que le jeton Bête ne puisse pas attaquer seul, les autres créatures attaquantes ne sont pas obligées d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille. Par exemple, le jeton Bête peut attaquer un adversaire et une autre créature peut attaquer un planeswalker. De même, les autres créatures bloqueuses ne sont pas contraintes de bloquer la même créature que le jeton Bête.
- Une fois que le jeton Bête a attaqué ou bloqué, retirer toutes vos autres créatures attaquantes ou bloqueuses ne fait pas qu'il arrête d'attaquer ou de bloquer.
- Si un effet dit que le jeton Bête attaque ou bloque « si possible » et que vous contrôlez au moins une autre créature capable d'attaquer ou de bloquer, vous devez attaquer ou bloquer avec le jeton Bête et au moins une autre créature.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, le jeton Bête peut attaquer ou bloquer en même temps qu'une créature contrôlée par votre équipier, même si aucune autre créature que vous contrôlez n'attaque ou ne bloque.

Tordejonc osseux
{1}{B}
Créature-artefact : épouvantail
2/2

Lien de vie
Délire — Au début de votre étape de fin, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, chaque adversaire peut sacrifier un permanent non-terrain ou se défausser d'une carte. Puis le Tordejonc osseux inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire qui n'a pas sacrifié de permanent ou ne s'est pas défaussé d'une carte de cette manière.

- Pendant que la dernière capacité du Tordejonc osseux se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour choisit une carte dont se défausser sans la révéler, choisit un permanent non-terrain à sacrifier, ou choisit de ne faire aucune de ces deux choses. Chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait ensuite de même. Puis toutes les actions se déroulent simultanément. Les adversaires connaissent les choix faits par leurs prédécesseurs dans l'ordre du tour, même si les cartes choisies pour être défaussées de cette manière ne sont pas révélées avant d'être défaussées à la fin du processus.
- Utilisez la force du Tordejonc osseux au moment où sa dernière capacité se résout pour déterminer combien de blessures il inflige à chaque adversaire qui n'a pas sacrifié de permanent ou ne s'est pas défaussé d'une carte de cette manière. Si le Tordejonc osseux n'est plus sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille.

Tourment flétrisseur

{2} {B}

Éphémère

Détruisez une cible, créature ou enchantement. Vous perdez 2 points de vie.

- Si la créature ciblée ou l'enchantement ciblé est une cible illégale au moment où le Tourment flétrisseur essaie de se résoudre, il ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne perdez pas de points de vie.

Tyvar, le marteleur

{1} {G} {G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/3

Engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez :

Tyvar, le marteleur acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

{3} {G} {G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent

+X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

- Vous pouvez activer la première capacité de Tyvar même si Tyvar est déjà engagé.
- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité de Tyvar se résout.

Valgavoth, dévoreur de terreur

{6} {B} {B} {B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

9/9

Vol, lien de vie

Parade — Sacrifiez trois permanents non-terrain.

Si une carte que vous ne contrôliez pas devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes exilées par Valgavoth. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.

- Vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés et les terrains joués avec la permission accordée par la dernière capacité de Valgavoth.
 - Les sorts que vous lancez en utilisant la permission accordée par la dernière capacité de Valgavoth ont un coût alternatif qui consiste à payer l'équivalent en points de vie de leur valeur de mana. Vous ne pouvez pas choisir de payer leur coût de mana et ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick, et vous pouvez les payer avec du mana normalement. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
-

Valse de rage

{3}{R}{R}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature.

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Si la créature ciblée est une cible illégale quand la Valse de rage essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucune blessure n'est infligée, et la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt ce tour-ci.
- La créature est la source des blessures, pas la Valse de rage.
- Utilisez la force de la créature ciblée au moment où la Valse de rage se résout pour déterminer quelle quantité de blessures cette créature inflige à chaque autre créature.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées avec la permission accordée par la capacité déclenchée à retardement de la Valse de rage. Par exemple, si l'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.

Victor, sénéchal de Valgavoth

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et psychagogue

3/3

Angoisse — À chaque fois qu'un enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, surveillez 2 si c'est la première fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois, chaque adversaire se défait d'une carte. Si c'est la troisième fois, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

- La capacité de Victor n'a aucun effet passée la troisième fois où elle se résout pendant un tour.

Vil mutilateur

{5}{B}{B}

Créature : démon

6/5

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

Vol, piétinement

Quand le Vil mutilateur arrive, chaque adversaire sacrifie un enchantement non-jeton, puis sacrifie une créature non-jeton.

- Pendant la résolution de la dernière capacité du Vil mutilateur, le prochain adversaire dans l'ordre du tour choisit un enchantement non-jeton qu'il contrôle, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de

même. Puis, tous les enchantements non-jeton choisis sont sacrifiés simultanément. Enfin, répétez ce processus pour les créatures non-jeton.

Vitalité perpétuelle

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : élan et nitescence

3/3

Vigilance

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

Quand la Vitalité perpétuelle meurt, si c'était une créature, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. C'est un enchantement. *(Ce n'est pas une créature.)*

- Élan et Nitescence sont deux types de créature. La Vitalité perpétuelle n'aura pas ces types de créature quand sa dernière capacité la renverra sur le champ de bataille car elle ne sera pas une créature.
 - Un jeton qui est une copie de la Vitalité perpétuelle ne revient pas sur le champ de bataille quand sa dernière capacité se résout.
 - Si un permanent non-jeton qui est une copie de la Vitalité perpétuelle meurt pendant qu'il est une créature, il revient sur le champ de bataille en tant qu'enchantement quand sa dernière capacité se résout. Il n'a pas de types de carte autres qu'enchantement.
-

Zélateur luxuriant

{1}{G}

Créature : elfe et druide

0/4

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

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour retourner des permanents face visible.

- Le mana produit par la dernière capacité du Zélateur luxuriant peut être utilisé pour payer les coûts de mue ou de déguisement au moment de retourner face visible un permanent face cachée ou de payer les coûts associés avec le retournement face visible d'un permanent manifesté ou voilé.
-

Zimone, toujours interrogatrice

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/1

Au début de votre étape de fin, si un terrain est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci et que vous contrôlez un nombre premier de terrains, créez Primo, l'indivisible, un jeton de créature légendaire 0/0 verte et bleue Fractale, puis mettez autant de marqueurs +1/+1 sur lui. *(2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 et 31 sont des nombres premiers.)*

- Il existe encore quelques nombres premiers supplémentaires, mais nous ne pouvons pas tous les faire rentrer sur la carte. (Certains auraient occupé à eux seuls plus d'espace que ce dont nous disposons dans l'encadré de texte, mais il est peu probable que vous contrôliez autant de terrains.)
- Au cas où vous vous retrouveriez avec plus de 31 terrains, les nombres premiers restants en dessous de 100 sont 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 et 97.
- Si un terrain n'est pas arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant votre tour au moment où votre étape de fin commence, la capacité de Zimone ne se déclenche pas du tout. Vous ne pouvez pas mettre de terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant votre étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
- Si vous ne contrôlez pas un nombre premier de terrains au moment où la capacité de Zimone essaie de se résoudre, elle ne se résout pas.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX

Chaleur impie

{R}

Éphémère

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire — La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- La Chaleur impie vérifie votre cimetière au moment où elle se résout pour déterminer si elle inflige 2 ou 6 blessures. À ce moment-là, la Chaleur impie n'est pas encore dans le cimetière.

Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

- Chacune des cartes de créature peut avoir une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce n'est pas la valeur de mana totale des deux cartes.
-

Exproprier

{7}{U}{U}

Rituel

Dilemme du conseil — En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou argent. Pour chaque vote pour temps, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Pour chaque vote pour argent, choisissez un permanent possédé par le votant et acquérez-en le contrôle. Exilez Exproprier.

- Les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, et chaque joueur connaît les votes des joueurs qui ont déjà voté.
- Chaque joueur doit voter pour l'une des options disponibles. Il ne peut pas s'abstenir.
- Aucun joueur ne vote avant qu'Exproprier ne se résolve. Les réponses au sort doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

À chaque fois qu'une autre créature arrive, vous gagnez 1 point de vie.

- Si la Garde des âmes arrive en même temps qu'au moins une autre créature, sa capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Image phantasmatique

{1}{U}

Créature : illusion

0/0

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

- L'Image phantasmatique copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous), et elle acquiert le type de créature Illusion et la capacité déclenchée. Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Le type de créature Illusion et la capacité déclenchée que l'Image phantasmatique acquiert en tant que partie de son effet de copie sont des valeurs copiables que d'autres effets peuvent copier.
- Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature choisie copie quelque chose d'autre (par exemple, si la créature choisie est une autre Image phantasmatique), l'Image phantasmatique arrive en tant que ce que la créature choisie a copié.

- Si la créature choisie est un jeton, l'Image phantasmatique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. L'Image phantasmatique n'est pas un jeton dans ce cas.
- Les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand l'Image phantasmatique arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Si l'Image phantasmatique arrive d'une manière quelconque en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

Maléfice accablant

{1} {R} {R}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort non-créature, lancez un d6. Le Maléfice accablant inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au résultat. Puis attachez le Maléfice accablant à un autre de vos adversaires choisis au hasard.

- Les dés sont identifiables par leur nombre de faces. Par exemple, un d6 est un dé à 6 faces.
- Les dés doivent avoir des probabilités de résultats égales et le lancer doit être juste. Même si nous recommandons l'utilisation de dés physiques, les substituts numériques sont autorisés à partir du moment où ils disposent du même nombre de résultats possibles que dans les instructions de lancer originales.

Réanimation délétère

{G/P}

Éphémère

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

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

- Une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût de mana a chaque couleur qui apparaît dans ce coût de mana, quelle que soit la manière dont ce coût a été payé.
- Pour calculer la valeur de mana d'une carte avec des symboles de mana phyrexian dans son coût, comptez chaque symbole de mana phyrexian comme 1.
- Au moment où vous lancez un sort ou que vous activez une capacité ayant au moins un symbole de mana phyrexian dans son coût, vous choisissez comment payer chaque symbole de mana phyrexian au moment où vous devriez choisir des modes ou une valeur pour X.
- Si vous avez 1 point de vie ou moins, vous ne pouvez pas payer 2 points de vie.
- Phyrexian n'est pas une couleur de mana.

Sacrifice
{B}
Éphémère
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de
la créature sacrifiée.

- Utilisez la valeur de mana de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de {B} à ajouter.

Chaleur impie
{R}
Éphémère
La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature
ou planeswalker.
Délire — La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place
s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de
votre cimetière.

- La Chaleur impie vérifie votre cimetière au moment où elle se résout pour déterminer si elle inflige 2 ou 6 blessures. À ce moment-là, la Chaleur impie n'est pas encore dans le cimetière.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER

Aminatou, perce-voile
{1}{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain et sorcier
2/4
Au début de votre entretien, surveillez 2. (*Regardez les
deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez
n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière
et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans
n'importe quel ordre.*)
Chaque carte d'enchantement dans votre main a le
miracle. Son coût de miracle est égal à son coût de mana
réduit de {4}. (*Vous pouvez lancer une carte pour son
coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
- Vous pouvez révéler et lancer une carte avec le miracle à n'importe quel tour, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
- La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée et lancée en utilisant sa capacité de miracle.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.

- Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée qui a le miracle si vous ne voulez pas la lancer à ce moment précis.
- Vous ne pouvez lancer une carte pour son coût de miracle qu'au moment où la capacité déclenchée de miracle se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), vous ne pourrez pas la lancer plus tard pour le coût de miracle.
- Vous lancez la carte avec le miracle pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte.
- Le miracle est un coût alternatif pour lancer le sort avec le miracle. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ». Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.
- Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.

Arrache-gueule, nid grinçant

{3} {B} {G}

Créature-artefact légendaire : épouvantail

5/5

Menace, portée

Quand Arrache-gueule, nid grinçant arrive et à chaque fois que vous jouez une carte avec au moins deux types de carte, chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 noire Oiseau engagé avec le vol. Les jetons sont incités pour le reste de la partie. *(Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte.
- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire contrôle, ou un joueur qui l'a incitée.

- Être incitée n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Athlète vedette

{1} {R} {R}

Créature : humain et guerrier

3/2

Menace

À chaque fois que l'Athlète vedette attaque, choisissez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur peut le sacrifier. S'il ne le fait pas, l'Athlète vedette inflige 5 blessures à ce joueur.

Blitz {3} {R} (*Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.*)

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

Bestiole conservatrice

{4} {G} {G}

Créature : bête

6/6

Portée

Les créatures incolores que vous contrôlez arrivent avec deux marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elles.

À chaque fois que la Bestiole conservatrice arrive ou qu'elle attaque, manifestez l'effroi. *(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*

- Si la Bestiole conservatrice arrive sous votre contrôle en même temps qu'au moins une créature incolore, ces créatures incolores n'arriveront pas avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires. La raison est qu'un effet de remplacement qui est créé par un objet qui arrive ne peut s'appliquer qu'à cet objet lui-même.
- La carte face cachée mise sur le champ de bataille par la dernière capacité de la Bestiole conservatrice est une créature incolore que vous contrôlez arrivant sur le champ de bataille (à moins qu'un effet ne lui donne une couleur). Elle arrive donc avec des marqueurs +1/+1 si la Bestiole conservatrice est toujours sur le champ de bataille.

Bonneteau sadique

{4} {B}

Rituel

En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une créature que vous ne contrôlez pas. Détruisez les créatures choisies.

- Chaque joueur connaît les choix faits par les joueurs plus tôt dans l'ordre du tour.

Choix déconcertant

{3} {G}

Rituel

Pour chaque adversaire, choisissez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent choisi de cette manière, son contrôleur peut l'exiler. Puis, si au moins un des permanents choisis est encore sur le champ de bataille, vous cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à autant de cartes de terrain, vous les mettez sur le champ de bataille engagées, puis vous mélangez.

- Quand le Choix déconcertant se résout, le prochain adversaire dans l'ordre du tour qui contrôle un permanent choisi avec le Choix déconcertant décide d'exiler ou non ce permanent. Chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait ensuite de même. Ensuite, tous les permanents appropriés sont exilés simultanément. Les adversaires connaissent les choix faits par leurs prédécesseurs dans l'ordre du tour.
-

Conduits étroits

{3} {B}

Quand vous déverrouillez cet accès, cette pièce inflige 6 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Vous gagnez autant de points de vie que le surplus de blessures infligées de cette manière.

//

Labyrinthe d'accès

{5} {B} {B}

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Dans certains cas inhabituels, les Conduits étroits peuvent avoir le contact mortel. Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature.
- Vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés avec la capacité du Labyrinthe d'accès.
- Les sorts que vous lancez en utilisant la capacité du Labyrinthe d'accès ont un coût alternatif qui consiste à payer l'équivalent en points de vie de leur valeur de mana. Vous ne pouvez pas choisir de payer leur coût de mana et ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez encore payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick, et vous pouvez les payer avec du mana normalement. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

Constricteur tenace

{4} {B}

Créature : zombie et serpent

5/3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, il perd 1 point de vie et vous mettez un marqueur -1/-1 sur jusqu'à une créature ciblée qu'il contrôle.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la première capacité du Constricteur tenace essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne perd de points de vie.
- Si une carte avec la persistance est retirée du cimetière après sa mort mais avant la résolution du déclencheur de la capacité, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.

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

Contrat démoniaque

{4} {B} {B}

Enchantement de clan : démon

À chaque fois qu'au moins un démon que vous contrôlez attaque un joueur, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol, puis meulez deux cartes. Si deux cartes qui partagent tous leurs types de carte ont été meulées de cette manière, sacrifiez le Contrat démoniaque.

- La première capacité du Contrat démoniaque se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins un démon.
- Les créatures qui arrivent attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquants. Par conséquent, elles ne déclenchent pas la première capacité du Contrat démoniaque.
- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte.
- La dernière capacité du Contrat démoniaque vous fait uniquement sacrifier le Contrat démoniaque si les deux cartes ont exactement la même combinaison de types de cartes. Les super-types et les sous-types ne sont pas pris en compte.

Convertir en boue

{3} {B} {G}

Rituel

Détruisez jusqu'à un artefact ciblé, jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un enchantement ciblé.

Délire — Puis, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la valeur de mana totale des permanents détruits de cette manière.

- Si vous détruisez certains de vos propres permanents avec Convertir en boue, ils vont dans votre cimetière à temps pour que leurs types soient comptés pour la capacité de délire.
- Utilisez la valeur de mana des permanents détruits au moment où ils ont cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Corridor orné de piques

{3} {R}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

//

Fosse de torture

{3} {R}

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

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

- Les 2 blessures supplémentaires sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures supplémentaires ne sont pas infligées par la Fosse de torture à moins que la Fosse de torture ne soit la source d'origine des blessures.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures non-combat que la source devrait infliger, y compris en prévenant certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de la Fosse de torture ne s'applique plus.
- Si les blessures non-combat infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées à plusieurs joueurs, divisez la quantité d'origine avant d'ajouter 2. Par exemple, si vous lancez un sort de rituel qui inflige 4 blessures réparties comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre de cibles, vous pouvez faire qu'il inflige 3 blessures à un adversaire et 1 blessure à un autre adversaire. Ces quantités sont ensuite augmentées à 5 et 3 blessures respectivement.

Dans le puits

{2} {B}

Enchantement

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

Vous pouvez lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque en sacrifiant un permanent non-terrain en plus de payer ses autres coûts.

- Pendant que vous contrôlez Dans le puits, 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, jouez un terrain, activez une capacité ou faites une action spéciale, 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 payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
- Tant que vous contrôlez Dans le puits, si la carte du dessus de votre bibliothèque a le déguisement ou la mue, vous pouvez la lancer face cachée depuis le dessus de votre bibliothèque en payant {3} et en sacrifiant un permanent non-terrain.

Dévoreur hurlebois

{5}{G}{G}

Créature : sylvain

7/5

Piétinement

À chaque fois que vous attaquez avec au moins une créature, dégagez jusqu'à X terrains, X étant la force la plus élevée parmi ces créatures.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Dévoreur hurlebois se résout. Cela signifie que la valeur de X peut être différente de celle que vous espériez quand les attaquants ont été déclarés si des créatures attaquantes ont quitté le champ de bataille ou que leur force a changé.
- Les créatures qui arrivent attaquantes ne sont jamais déclarées comme attaquantes, donc la dernière capacité du Dévoreur hurlebois ne les prend pas en compte.

Enquêteurs de phénomènes

{2}{U}{B}

Créature : humain et détective

3/4

Au moment où les Enquêteurs de phénomènes arrivent, choisissez Croire ou Douter.

- Croire — À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 noire Horreur.
 - Douter — Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoyer dans votre main un permanent non-terrain que vous possédez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
- Si vous contrôlez les Enquêteurs de phénomènes d'une façon quelconque et qu'aucun choix n'a été fait pour eux (par exemple parce qu'un autre permanent sur le champ de bataille en est devenu une copie, ou qu'ils ont été manifestés puis retournés face visible plus tard), ils n'ont aucune des deux capacités déclenchées, peu importe à quel point vous voulez y croire (ou pas).

Fanatique de métamorphose

{4} {B} {B}

Créature : humain et clerc

4/4

Lien de vie

Quand le Fanatique de métamorphose arrive, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur « lien de vie » sur elle.

Miracle {1} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
 - Vous pouvez révéler et lancer une carte avec le miracle à n'importe quel tour, pas seulement le vôtre, si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-là.
 - La pioche de plusieurs cartes est toujours traitée comme une séquence de pioches de carte individuelles. Par exemple, si vous n'avez pas encore pioché de carte pendant un tour et que vous lancez un sort qui vous instruit de piocher trois cartes, vous les piocherez l'une après l'autre. Seule la première carte piochée de cette manière peut être révélée et lancée en utilisant sa capacité de miracle.
 - Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser le mot « piocher », la carte n'a pas été piochée.
 - Vous n'êtes pas contraint de révéler une carte piochée qui a le miracle si vous ne voulez pas la lancer à ce moment précis.
 - Vous ne pouvez lancer une carte pour son coût de miracle qu'au moment où la capacité déclenchée de miracle se résout. Si vous ne voulez pas la lancer à ce moment (ou que vous ne pouvez pas la lancer, par exemple parce qu'il n'y a pas de cible légale disponible), vous ne pourrez pas la lancer plus tard pour le coût de miracle.
 - Vous lancez la carte avec le miracle pendant la résolution de la capacité déclenchée. Ignorez les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte.
 - Le miracle est un coût alternatif pour lancer le sort avec le miracle. Il ne peut pas être combiné avec d'autres coûts alternatifs, comme lancer un sort « sans payer son coût de mana ». Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de miracle) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - Si la carte avec le miracle quitte votre main avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, vous ne pourrez pas la lancer avec sa capacité de miracle.
 - Vous piochez quand même la carte, que vous utilisiez la capacité de miracle ou non. Par exemple, toute capacité qui se déclenche à chaque fois que vous piochez une carte se déclenche. Si vous ne lancez pas la carte avec sa capacité de miracle, elle reste dans votre main.
-

Frimas, opportuniste cynique

{2} {B} {G}

Créature légendaire : humain et psychagogue

2/5

Contact mortel

À chaque fois que Frimas attaque, meulez trois cartes.

Délire — Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes depuis votre cimetière avec au moins quatre types de carte parmi elles. Si vous faites ainsi, mettez une carte de permanent parmi elles sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur elle.

- 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.

Genèse informe

{2} {G}

Rituel de clan : changeforme

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

Créez un jeton de créature X/X incolore Changeforme avec le changelin et le contact mortel, X étant le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière.

Pistage (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.*)

- Le changelin est une capacité de définition de caractéristique. Elle fonctionne dans toutes les zones.
- Le sous-type changeforme qui apparaît dans la ligne de type est principalement présent pour renforcer l'ambiance. Un sort ou un jeton avec le changelin est tout autant un elfe, un nain, un slivoïde, une chèvre, un couard et un zombie qu'un changeforme.
- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la Genèse informe se résout. La force et l'endurance du jeton ne changent pas si le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière change plus tard.
- Lancer une carte avec sa capacité de pistage fonctionne comme lancer n'importe quel autre sort, à deux exceptions près : vous la lancez depuis votre cimetière au lieu de votre main, et vous devez vous défausser d'une carte de terrain en plus de tous les autres coûts.
- Une carte avec le pistage lancée depuis votre cimetière suit les règles de restriction de temps normales pour son type de carte.

- Quand un sort avec le pistage que vous lancez depuis votre cimetière se résout, ne parvient pas à se résoudre ou est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.
- Si le joueur actif lance un sort avec le pistage, ce joueur peut relancer cette carte après sa résolution, avant qu'un autre joueur ne puisse retirer la carte du cimetière. Le joueur actif a la priorité après la résolution du sort. Par conséquent, il peut immédiatement lancer un nouveau sort. Puisque lancer une carte avec le pistage depuis le cimetière envoie cette carte sur la pile, personne d'autre ne peut l'affecter tant qu'elle est toujours dans le cimetière.

Gremlin au flamboiement barbelé

{3} {R}

Créature : gremlin

3/2

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si le Gremlin au flamboiement barbelé est engagé, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. Puis ce terrain inflige 1 blessure à ce joueur.

- La dernière capacité du Gremlin au flamboiement barbelé est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Grouillepique babilleur

{4}

Créature-artefact : jouet

1/1

Indestructible

À chaque fois que le Grouillepique babilleur attaque, qu'il bloque ou qu'il devient la cible d'un sort, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

{5} : Monstruosité 5. *(Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)*

- Si le Grouillepique babilleur n'est plus sur le champ de bataille quand sa deuxième capacité se résout, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures il inflige.
- Une fois qu'une créature devient monstrueuse, elle ne peut pas devenir à nouveau monstrueuse. Si la créature est déjà monstrueuse quand la capacité de monstruosité se résout, rien ne se passe.
- Monstrueux n'est pas une capacité qu'une créature a. C'est simplement quelque chose de vrai concernant cette créature. Si la créature cesse d'être une créature ou qu'elle perd ses capacités, elle continue d'être monstrueuse.

Hypothèse de Zimone

{3} {U} {U}

Éphémère

Vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur une créature.

Puis choisissez pair ou impair. Renvoyez chaque créature avec une force de la nature choisie dans la main de son propriétaire. (*Zéro est pair.*)

- Vous choisissez pair ou impair pendant la résolution de l'Hypothèse de Zimone. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où vous faites ce choix et celui où les créatures sont renvoyées dans la main de leur propriétaire.
-

Incendiaire joviale

{2} {R}

Créature : humain et sorcier

1/2

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, l'Incendiaire joviale inflige un nombre de blessures égal à sa force à ce joueur.

Survivance (*Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.*)

- La première capacité de l'Incendiaire joviale se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Si l'Incendiaire joviale n'est plus sur le champ de bataille quand sa première capacité se résout, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures elle inflige.
 - Une fois que la survivance renvoie la créature, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras qui lui étaient attachées ne sont pas renvoyées sur le champ de bataille. Un équipement qui lui était attaché reste détaché. Tout marqueur qui était sur elle n'est pas mis sur la nouvelle créature.
-

Interprète de dysfonctionnement

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/3

Quand l'Interprète de dysfonctionnement arrive, si vous ne contrôlez pas de permanent face cachée, renvoyez l'Interprète de dysfonctionnement dans la main de son propriétaire et manifestez l'effroi.

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

- La première capacité de l'Interprète de dysfonctionnement ne se déclenche pas si vous contrôlez au moins un permanent face cachée quand il arrive. Si elle se déclenche mais que vous contrôlez d'une manière quelconque au moins un permanent face cachée quand elle se résout, la capacité ne fait rien. Vous ne renvoyez pas l'Interprète de dysfonctionnement dans votre main et vous ne manifestez pas l'effroi.

- Si l'Interprète de dysfonctionnement n'est plus sur le champ de bataille quand sa première capacité se résout et que vous ne contrôlez aucun permanent face cachée, vous manifestez quand même l'effroi.
-

Le Maître des clés

{X} {W} {U} {B}

Créature-enchantement légendaire : horreur

3/3

Vol

Quand Le Maître des clés arrive, mettez X marqueurs

+1/+1 sur lui et meulez deux fois X cartes.

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

- Si Le Maître des clés n'est plus sur le champ de bataille quand sa deuxième capacité se résout, vous meulez quand même deux fois X cartes.
 - Si une carte n'a pas de coût de mana, son coût d'échappée est un coût impayable, donc vous ne pouvez pas la lancer pour ce coût.
 - Si vous lancez une pièce avec l'échappée, vous choisissez quelle moitié lancer, puis vous payez le coût approprié plus l'exil de trois cartes. C'est aussi vrai pour les cartes doubles, les cartes d'aventurier et les cartes de prototype.
 - Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.
 - La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
 - Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Il peut à nouveau s'échapper.
 - Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
 - Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
 - Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il va immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
-

Le Seigneur de la Souffrance

{3} {B} {R}

Créature légendaire : humain et assassin

5/5

Menace

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

À chaque fois qu'un joueur lance son premier sort à

chaque tour, choisissez un autre joueur ciblé. Le

Seigneur de la Souffrance inflige un nombre de blessures

égal à la valeur de mana de ce sort au joueur choisi.

- Les sorts et les capacités qui font que vos adversaires gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que Le Seigneur de la Souffrance est sur le champ de bataille. Ils ne gagnent pas de points de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont quand même lieu.
 - Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un adversaire à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.
 - La dernière capacité de Le Seigneur de la Souffrance doit cibler un joueur autre que celui qui a lancé le sort ayant déclenché la capacité. Cela signifie que s'il n'y a que vous et un autre joueur dans la partie, vous devrez vous cibler vous-même quand ce joueur lance son premier sort à chaque tour. (À quoi vous vous attendiez ? Vous avez invoqué Le Seigneur de la Souffrance !)
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.
-

Monstruosité ursidée

{2} {G}

Créature : ours et mutant

3/3

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, meulez une carte

et choisissez un adversaire au hasard. La Monstruosité ursidée attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

Jusqu'à la fin du tour, la Monstruosité ursidée acquiert

l'indestructible et gagne +1/+1 pour chaque type de carte

parmi les cartes dans votre cimetière.

- Si vous ne pouvez pas meuler une carte, vous suivez quand même le reste des instructions de la dernière capacité de la Monstruosité ursidée.
- La Monstruosité ursidée doit attaquer le joueur choisi si possible, pas un planeswalker qu'il contrôle ou une bataille qu'il protège.
- Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, la Monstruosité ursidée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque du joueur choisi par la Monstruosité ursidée, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas forcée d'attaquer ce joueur dans ce cas non plus.
- Si la Monstruosité ursidée n'est pas contrainte d'attaquer le joueur choisi pour une des raisons ci-dessus mais qu'elle peut quand même attaquer, vous pouvez choisir de faire qu'elle attaque un autre joueur, un planeswalker, une bataille, ou qu'elle n'attaque pas du tout.

- Si votre tour comporte plusieurs phases de combat, la dernière capacité de la Monstruosité ursidée se déclenche au début de chacune d'elles. Ignorez les choix effectués pour sa dernière capacité pendant les phases de combat précédentes.
- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte.

Peine suspendue

{3} {B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Ce joueur perd 3 points de vie. Exilez la Peine suspendue avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 — {1} {B} (*Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1} {B} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.*)

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié sur elle (le nombre avant le tiret) en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous donne l'option de lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré.
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsqu'il est exilé.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

- Au moment où la deuxième capacité déclenchée de suspension se résout, vous pouvez lancer la carte. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte (ou que vous ne le pouvez pas), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, 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 si vous voulez lancer la carte.
- La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.

Peur de la paralysie du sommeil

{5} {U}

Créature-enchantement : cauchemar

6/6

Vol

Angoisse — À chaque fois que la Peur de la paralysie du sommeil ou qu'un autre enchantement que vous contrôlez arrive et à chaque fois que vous déverrouillez complètement une pièce, engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Les marqueurs « étourdissement » ne peuvent pas être retirés des permanents que vos adversaires contrôlent. (*Ils ne se dégagent pas s'ils ont des marqueurs « étourdissement ».*)

- Tant que vous contrôlez la Peur de la paralysie du sommeil, si un permanent qu'un adversaire contrôle avec un marqueur « étourdissement » devait se dégager, il ne se dégager pas et le marqueur « étourdissement » n'est pas retiré.
- Si une capacité essaie de déplacer un marqueur « étourdissement » d'un permanent qu'un adversaire contrôle vers un autre permanent pendant que vous contrôlez la Peur de la paralysie du sommeil, ce marqueur n'est pas déplacé. Aucun marqueur « étourdissement » n'est retiré ni mis sur quoi que ce soit.
- Tant que vous contrôlez la Peur de la paralysie du sommeil, les adversaires ne peuvent pas utiliser des permanents engagés avec des marqueurs « étourdissement » sur eux pour payer des coûts qui incluent de dégager un permanent. Ceci inclut les coûts qui utilisent le symbole {Q} (dégager).

Planche de spiritisme

{2}

Artefact

Morbidité — Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez un marqueur « âme » sur la Planche de spiritisme.

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs « âme » sur la Planche de spiritisme. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère, de rituel, de démon et d'esprit.

- ERRATUM : Dans sa version française, la carte Planche de spiritisme a été imprimée par erreur avec le texte « Ajoutez X manas de la couleur de votre choix » au lieu de « Ajoutez X manas d'une seule couleur

de votre choix ». Le texte de la carte apparaît ici dans sa version corrigée. Si aucune créature n'est morte pendant un tour au moment où l'étape de fin de ce tour commence, la première capacité de la Planche de spiritisme ne se déclenche pas du tout. Faire qu'une créature meure pendant l'étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

Porteur de la lumière en essor

{4} {W}

Créature-enchantement : oiseau et nitescence

4/5

Vol

Les autres créatures-enchantements que vous contrôlez ont le vol.

À chaque fois que vous attaquez un joueur, créez un jeton de créature-enchantement 1/1 blanche Nitescence engagé et attaquant ce joueur.

- La dernière capacité du Porteur de la lumière en essor se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez.
-

Rejeton de cave ancien

{1} {B} {B}

Créature-enchantement : horreur

3/3

Chaque sort que vous lancez qui est un démon, une horreur ou un cauchemar coûte {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana dépensée pour le lancer était inférieure à sa valeur de mana, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la différence.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La dernière capacité du Rejeton de cave ancien se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
 - Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.
 - Si le sort n'est plus sur la pile quand la dernière capacité du Rejeton de cave ancien se résout, utilisez sa valeur de mana au moment où il a cessé d'exister sur la pile.
-

Réparation du destin

{6} {W} {W}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de votre cimetière.

Miracle {3} {W} (*Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.*)

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, celui qui contrôlera l'aura 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 au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
- Si une aura est mise sur le champ de bataille en même temps qu'une créature, cette aura ne peut pas enchanter cette créature.

Salle de jeu secrète

{4} {W}

Les permanents non-terrain que vous contrôlez et les sorts de permanent que vous contrôlez sont des enchantements en plus de leurs autres types.

//

Petit salon poussiéreux

{2} {W}

Ciblez jusqu'à une créature. À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle égal à la valeur de mana de ce sort.

//

Enchantement : pièce

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

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

Valgavoth, herseur d'âmes

{2} {B} {R}

Créature légendaire : ancêtre et démon

4/4

Vol

Parade — Payez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie pour la première fois pendant chacun de ses tours, mettez un marqueur +1/+1 sur Valgavoth, herseur d'âmes et piochez une carte.

- Si Valgavoth arrive sur le champ de bataille d'une manière quelconque pendant le tour d'un adversaire et que cet adversaire a perdu des points de vie plus tôt pendant le tour, sa dernière capacité ne se déclenche pas si cet adversaire perd des points de vie plus tard dans le tour.

NOTES SUR DES CARTES DE MACHINATION SPÉCIFIQUES D'ARCHENEMY

Aucun secret ne m'échappe

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Puis si vous contrôlez au moins six terrains, répétez ce processus une fois.

- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Oculus abject, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Choisissez votre champion

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, un adversaire ciblé choisit un joueur. Jusqu'à votre prochain tour, seuls vous et le joueur choisi pouvez lancer des sorts et attaquer avec des créatures.

- L'effet cesse juste avant votre prochaine étape de dégagement (même si un effet fait passer cette étape de dégagement).
 - Le joueur est choisi au moment où la capacité se résout. Une fois un joueur choisi, il est trop tard pour que les autres joueurs répondent en lançant des sorts.
 - L'adversaire ciblé peut se choisir lui-même.
 - L'adversaire ciblé peut vous choisir. Dans ce cas, seul vous pouvez lancer des sorts et attaquer avec des créatures avant le début de votre prochain tour.
 - Les joueurs autres que vous et le joueur choisi peuvent toujours effectuer des actions de jeu en dehors de lancer des sorts et d'attaquer avec des créatures : ils peuvent bloquer avec des créatures, activer des capacités, effectuer des actions spéciales, et ainsi de suite.
-

Choisissez votre mort

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en un tas face cachée et un tas face visible. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez les cartes de ce tas dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Vous choisissez un adversaire pour faire le choix final du tas qui est mis dans votre main, mais tous les joueurs peuvent discuter et le conseiller sur son choix.

- Vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes du tas face cachée, peu importe dans quelle zone elles sont mises. Résistez à l'envie de narguer les héros si leur décision va dans le sens de vos manigances (au moins jusqu'à ce qu'ils aient validé leur choix).
 - La répartition ne doit pas nécessairement être équitable. Les tas peuvent être répartis en une carte unique dans un tas et trois cartes dans l'autre. Un tas peut même ne contenir aucune carte. Dans ce cas, un adversaire choisit si vous mettez toutes les cartes dans votre main ou dans votre bibliothèque.
-

De noires ailes précipiteront votre chute
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois que vous attaquez, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol, engagé et attaquant.
Au début de chaque étape de fin, si au moins deux créatures sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci, abandonnez cette machination.

- Si une créature ou moins est morte sous votre contrôle pendant un tour au moment où l'étape de fin de ce tour commence, la dernière capacité de De noires ailes précipiteront votre chute ne se déclenche pas du tout. Faire que des créatures meurent pendant l'étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
-

Des complots qui traversent les siècles
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, la prochaine fois que vous devriez mettre une machination à exécution, mettez trois machinations à exécution à la place.

- On ne peut mettre qu'une machination à exécution à la fois. Si un joueur est instruit de mettre plusieurs machinations à exécution, ce joueur met à exécution une machination autant de fois.
-

Fuir ne sert à rien
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez n'importe quel nombre de créatures avec des valeurs de mana différentes. Détruisez ces créatures.

- Vous ne choisissez pas de créatures avant que la capacité ne se résolve.
-

J'appelle au massacre

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus 1 à la place.

- Si des blessures infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents et/ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant d'ajouter 1. Par exemple, si vous attaquez avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces montants sont ensuite modifiés à 3 et 4, respectivement.

Je ne suis jamais seul

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, créez un jeton qui est une copie de votre commandant, excepté qu'il n'est pas légendaire.

- Cet effet peut trouver votre commandant dans toutes les zones, y compris dans votre bibliothèque, dans votre main et sur la pile.
- Le jeton créé n'est pas considéré comme votre commandant. De même, les sorts qui sont des copies de votre commandant ne sont pas considérés comme votre commandant.
- Hormis l'exception notée ici, le jeton créé par la capacité de Je ne suis jamais seul copie uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien de plus (à moins que la carte d'origine ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce commandant 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 commandant copié a {X} dans son coût de mana, X est 0 à moins que ce ne soit un sort sur la pile. Dans ce cas, X est la valeur choisie pour ce sort.
- Si le commandant copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que cette créature copiait, avec l'exception indiquée.
- Toutes les capacités d'arrivée du commandant copié se déclenchent quand le jeton arrive. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » du commandant copié fonctionnent aussi.

Je savourerai vos souffrances

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Détruisez une créature ciblée.
- Un joueur ciblé pioche une carte.
- Un joueur ciblé gagne 5 points de vie.

- 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 la capacité se déclenche. Par exemple, si vous choisissez le premier mode plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour détruire les créatures ciblées.
 - Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de la capacité, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, la capacité se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.
-

Je suis intouchable
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
Vous et les permanents que vous contrôlez avez la défense talismanique.
Quand des blessures de combat vous sont infligées, créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Épouvantail avec la vigilance, puis abandonnez cette machination.

- La dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois à chaque fois que vous subissez des blessures de combat, quel que soit le nombre de créatures qui vous infligent des blessures de combat en même temps.
-

Je suis Mornebrune
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
Au début de votre étape de fin, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, abandonnez cette machination.

- Vous choisissez de lancer ou non le sort au moment où la capacité de Je suis Mornebrune se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité. Les règles de restriction de temps basées sur les types de la carte sont ignorées.
 - Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Oculus abject, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - Si un sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
-

Le contrôle de la réalité m'appartient
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez abandonner cette machination. Si vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- La capacité déclenchée et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré.
- 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
- 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 la copie. 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.
- Au moment où une copie d'un sort de permanent se résout, elle est mise sur le champ de bataille comme un jeton plutôt qu'une copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie résolue d'un sort de permanent devient n'est pas « créé ». Les capacités qui font référence à un jeton étant créé n'interagissent pas avec la copie qui se résout.

Ma vérité est l'Unique vérité
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous piochez une carte.
Au début de votre entretien, si vous avez pioché une carte au dernier tour, abandonnez cette machination.

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

Ma volonté est inéluctable
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez jusqu'à trois permanents non-terrain que vous ne contrôlez pas. Un adversaire ciblé choisit l'un de ces permanents. Vous acquérez le contrôle du reste.

- Si l'adversaire ciblé est une cible illégale au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu.
-

Mes ailes enveloppent tout

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez l'un —

- Piochez deux cartes.
- Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La copie créée par le deuxième mode 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. Les nouvelles cibles doivent être légales.
 - 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 ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d'autres.
 - 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 la copie. 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.
-

Mes vrilles s'enfoncent profondément

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)

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

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins six terrains, piochez deux cartes, puis abandonnez cette machination.

- L'effet de Mes vrilles s'enfoncent profondément qui vous permet de jouer un terrain supplémentaire est cumulable avec des effets similaires. Par exemple, si Mes vrilles s'enfoncent profondément est dans votre zone de commandement face visible et que vous contrôlez 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.
-

Mon écrasant coup de maître

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, acquérez le contrôle de tous les permanents non-terrain que vos adversaires contrôlent jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces permanents. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Chacun d'eux attaque son propriétaire ce tour-ci si possible.

- Chacun de ces permanents attaque son propriétaire si possible, pas nécessairement le joueur de qui vous en avez acquis le contrôle.
- Chacun de ces permanents qui est une créature au moment où votre étape de déclaration des attaquants commence doit attaquer son propriétaire si possible. Ceci inclut les permanents qui sont devenus des créatures après que vous en avez acquis le contrôle. Parmi ces permanents, ceux qui ne sont pas des créatures à ce moment ne peuvent pas attaquer.
- Si, pendant votre étape de déclaration des attaquants, l'un des permanents dont vous avez acquis le contrôle de cette manière est une créature engagée ou est affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas attaquer, il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de cette créature, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si l'une de ces créatures ne peut pas attaquer son propriétaire ce tour-ci à cause d'un sort ou d'une capacité (comme celle de l'Évasion chromomantique), vous pouvez faire qu'elle attaque un autre joueur, un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou qu'elle n'attaque pas du tout. S'il y a un coût pour que cette créature attaque son propriétaire, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût, et vous pouvez donc faire qu'elle attaque un autre joueur, un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou qu'elle n'attaque pas du tout.

Mon rire résonne
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois que vous mettez une machination non-continue à exécution, vous pouvez abandonner cette machination. Si vous faites ainsi, mettez à nouveau cette machination à exécution.

- Vous pouvez résoudre la capacité déclenchée de la nouvelle machination non-continue avant de décider de la mettre ou non à nouveau à exécution.

Prosternez-vous devant mes légions
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez l'un —

- Créez un jeton de créature-artefact 4/4 incolore Épouvantail avec la vigilance.
- Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Le deuxième mode n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où il se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +3/+3 et n'acquièrent pas la vigilance ni le piétinement.

Moi seul sais ce qui vous attend
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, pour chaque type de carte parmi les permanents que vos adversaires contrôlent, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de ce type depuis votre main.

- Dans *Magic*, les types de cartes incluent artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; horreur et pièce sont des sous-types, pas des types de carte. Les machinations ne sont pas des permanents.
-

Puissance sans égale

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, piochez trois cartes. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour. Si vous contrôlez au moins six terrains, vous pouvez lancer jusqu'à trois sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

- Le nombre de terrains que vous contrôlez est vérifié au moment où la capacité déclenchée de cette machination se résout. Vous ne pouvez pas jouer de terrain pendant votre tour avant sa résolution.
 - Si vous contrôlez au moins six terrains, vous piocherez trois cartes et pourrez lancer trois sorts gratuitement. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous piochez trois cartes et celui où vous terminez de lancer des sorts gratuitement.
 - Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Oculus abject, vous devez les payer pour lancer le sort.
 - 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.
 - Vous lancez n'importe lesquels des trois sorts que vous souhaitez lancer gratuitement pendant que la capacité de cette machination se résout. Vous devrez payer le coût de mana de tous les sorts lancés plus tard pendant le tour, même si vous en avez lancé moins de trois au moment de la résolution de cette capacité. Les sorts seront ajoutés sur la pile dans l'ordre dans lequel vous les avez lancés.
-

Quand apprendrez-vous ?

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi les cartes exilées de cette manière sans payer leur coût de mana.

- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme ceux de l'Oculus abject, vous devez les payer pour lancer le sort.
- 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.
- Vous lancez n'importe lesquelles des cartes exilées que vous souhaitez lancer gratuitement pendant que la capacité de cette machination se résout. Vous ne pouvez pas attendre plus tard pendant le tour. Les cartes qui ne sont pas lancées de cette manière restent exilées pour le reste de la partie. Les sorts seront ajoutés sur la pile dans l'ordre dans lequel vous les avez lancés.

- Si le propriétaire d'une des cartes exilées quitte la partie, cette carte quitte aussi la partie.
-

Une prémonition de votre trépas

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, révéléz les deux cartes du dessus de votre bibliothèque et mettez-les dans votre main. Quand vous révéléz au moins une carte non-terrain de cette manière, cette machination inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana totale à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour Une prémonition de votre trépas au moment où sa capacité se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous révéléz au moins une carte non-terrain 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 le coût de mana d'une carte révélée de cette manière inclut $\{X\}$, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
-

Vos plans sont sans conséquence

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, n'importe quel nombre de joueurs ciblés se défaussent chacun de leur main. Chaque adversaire pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes dont ce joueur s'est défaussé moins une. Puis si vous vous êtes défaussé d'une carte de cette manière, piochez sept cartes.

- Les joueurs qui ne se sont pas défaussés de cartes de cette manière ne piochent pas de cartes.
-

Votre erreur est mon triomphe

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, chaque joueur meule trois cartes. Puis vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent parmi les cartes meulées.

- Si une aura est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée, celui qui contrôlera l'aura 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 au permanent avec la défense talismanique d'un adversaire par exemple), mais la capacité d'enchanter de l'aura restreint ce à quoi elle peut être attachée. Si l'aura ne peut pas être légalement attachée à quoi que ce soit, elle reste dans sa zone actuelle.
-

Votre propre visage se rit de vous

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Pour chacune d'elles, créez un jeton qui en est une copie. Si vous avez créé moins de deux jetons de cette manière, créez un nombre de jetons de créature-artefact 4/4 incolore Épouvantail avec la vigilance égal à la différence.

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

Vous connaîtrez la véritable souffrance

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, elle inflige à chaque créature non-commandant que vos adversaires contrôlent un nombre de blessures égal à la valeur de mana de votre commandant.

- Si vous avez plus d'un commandant (par exemple grâce à une capacité de partenariat), vous choisissez l'un de vos commandants quand la capacité se résout pour déterminer combien de blessures la capacité inflige.

Vous êtes indigne de ma pitié

Machination

Quand vous mettez cette machination à exécution, chaque adversaire sacrifie un permanent non-terrain. Si vous contrôlez au moins six terrains, chaque adversaire sacrifie trois permanents non-terrain à la place.

- Quand la capacité de cette machination se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour choisit un permanent non-terrain (ou trois permanents non-terrain) qu'il contrôle à sacrifier. Chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait ensuite de même. Puis tous les permanents choisis sont sacrifiés simultanément. Les adversaires connaissent les choix faits par leurs prédécesseurs dans l'ordre du tour.
-

Vous ne pouvez pas m'échapper
Machination continue
(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur a moins de la moitié de son total de points de vie de départ, abandonnez cette machination.

- Dans une partie avec des totaux de points de vie partagés (comme une partie d'Archenemy Commander), les effets qui se réfèrent au total de points de vie d'un joueur utilisent le total de points de vie partagé de l'équipe.

Vous ne vivez que parce que tel est mon désir
Machination
Quand vous mettez cette machination à exécution, vous pouvez redistribuer n'importe quel nombre de totaux de points de vie. *(Chaque joueur ou équipe affectée récupère l'un de ces totaux de points de vie.)*

- Vous choisissez quel joueur ou quelle équipe obtient quel total de points de vie quand la capacité se résout.
- Dans une partie avec des totaux de points de vie partagés (comme une partie d'Archenemy Commander), chaque équipe possède un unique total de points de vie.
- Quand les totaux de points de vie sont redistribués, chaque joueur gagne ou perd la quantité de points de vie requise pour égaler le total de points de vie de l'autre joueur. Par exemple, si un joueur a 10 points de vie et que l'autre a 17 points de vie, le premier joueur gagne 7 points de vie et l'autre perd 7 points de vie. Les effets de remplacement peuvent modifier ces gains et pertes, et les capacités déclenchées peuvent se déclencher avec eux.