

Notes de publication *Innistrad Remastered*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 3 septembre 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. 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 *Innistrad Remastered* sont légales pour le jeu Construit dans les formats qui autorisent déjà leur utilisation. En outre, nombre de ces cartes ne sont pas légales dans les formats Standard ou Pioneer.

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

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

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

Retour de mécaniques de jeu

Plusieurs capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans *Innistrad Remastered*. Certaines cartes avec ces mécaniques ont des notes individuelles dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, le cas échéant. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension.

Dans cette partie, vous verrez des notes relatives à certaines des mécaniques les plus courantes et les plus complexes.

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

Les cartes recto-verso ont fait leurs débuts dans l'extension *Innistrad* d'origine, alors ce ne devrait pas être une surprise qu'elles soient de retour.

Une carte recto-verso a deux faces : un recto et un verso. Elle n'a pas de dos de carte *Magic*. Contrairement aux cartes modales recto-verso trouvées dans certaines extensions récentes, le verso des cartes recto-verso qui se transforment n'a pas de coût de mana et ne peut pas être lancé (même si la capacité de perturbation, qui revient elle aussi dans cette extension, crée une exception). Cependant, ces cartes peuvent se transformer. Transformer une carte, c'est la retourner de son recto à son verso, ou vice-versa.

Les cartes recto-verso elles-mêmes n'ont pas changé depuis la dernière fois que nous les avons vues, mais les règles qui gouvernent leurs copies jeton ont récemment changé. Voici quelques informations supplémentaires :

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée face visible (excepté pour les cartes lancées en utilisant la capacité de perturbation). Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme a généralement un indicateur de couleur qui définit sa couleur.
- Une carte recto-verso qui se transforme arrive sur le champ de bataille avec son recto visible par défaut, à moins qu'un sort ou une capacité ne vous instruisse de la mettre sur le champ de bataille transformée, ou de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible. (Remarquez que l'extension *Innistrad Remastered* n'inclut pas de carte qui puisse donner à la partie la désignation jour/nuit.)
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à face unique est une copie de la Main des moissons, son déclenchement à sa mort ne renvoie pas la carte sur le champ de bataille.
- À cause d'un changement de règles survenu en 2023, un jeton qui est créé comme une copie d'un permanent qui se transforme ou d'une carte recto-verso qui se transforme dans une autre zone est un jeton qui se transforme. Il a à la fois le recto et le verso de l'objet qu'il copie. S'il copie un permanent qui se transforme dont le verso est visible, le jeton arrive avec son verso visible. Il peut se transformer s'il en reçoit l'instruction.

Retour de thème : les loups-garous recto-verso

Bon nombre des loups-garous qui se transforment des différentes extensions *Innistrad* font leur grand retour. Certains d'entre eux partagent une série de capacités déclenchées qui provoquent leur transformation d'une face à l'autre au début de chaque entretien.

Recruteur de la garde crépusculaire

{1}{G}

Créature : humain et guerrier et loup-garou

2/2

{2}{G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au dernier tour, transformez cette créature.

////

Hurlleur Krallenhorde

Créature : loup-garou

3/3

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

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au dernier tour, transformez cette créature.

- Ces capacités tiennent compte de tout le tour précédent, même si le loup-garou qui a cette capacité n'était pas sur le champ de bataille pour au moins une partie de ce tour.
- Pour déclencher la capacité de transformation du verso, un joueur doit avoir lancé au moins deux sorts pendant le tour précédent. Si plusieurs joueurs lancent chacun un seul sort pendant le tour précédent, la capacité ne se déclenche pas.

Retour de capacité mot-clé : perturbation

Les loups-garous ne sont pas les seules cartes recto-verso qui rôdent dans cette extension. La capacité de *perturbation*, qui vous permet de lancer le verso de certaines cartes recto-verso depuis votre cimetière, fait elle aussi son grand retour.

Vétéran lunarque

{W}

Créature : humain et clerc

1/1

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

Perturbation {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.*)

////

Fantôme lumineux

Créature : esprit et clerc

1/1

Vol

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

Si le Fantôme lumineux devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

- La perturbation n'apparaît que sur le recto de certaines cartes recto-verso.
- « Perturbation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte transformée depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana. »
- Quand vous lancez un sort en utilisant la capacité de perturbation d'une carte, la carte est mise sur la pile, verso face visible. Le sort qui en résulte a toutes les caractéristiques de cette face.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de perturbation) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana d'un sort lancé en utilisant la perturbation est déterminée par le coût de mana du recto de la carte, quel qu'ait été le coût total de lancement du sort. (C'est une règle spéciale qui s'applique uniquement aux cartes recto-verso qui se transforment, y compris celles qui ont la perturbation.)
- Un sort lancé de cette manière arrive sur le champ de bataille verso visible.
- Si vous copiez un sort de permanent lancé de cette manière (par exemple avec une carte comme la Double spécialisation), la copie devient un jeton qui est une copie du verso de la carte. La valeur de mana de ce jeton est la valeur de mana du recto. Bien que le jeton n'ait pas une capacité qui lui permette de se transformer, il peut se transformer si un autre sort ou une autre capacité lui instruit de le faire.
- Le verso de chaque carte avec la perturbation a une capacité qui instruit son contrôleur de l'exiler si elle devait être mise dans un cimetière depuis n'importe où. Ceci inclut aller au cimetière depuis la pile. Alors si le sort est contrecarré après que vous l'avez lancé avec la capacité de perturbation, il est mis en exil.

Retour d'action mot-clé : assimilation

Il reste encore à discuter d'un type de carte recto-verso : les cartes avec l'*assimilation*. Assemblez la bonne paire de permanents dans les bonnes circonstances, et vous pouvez les assimiler en une seule monstruosité capable de prendre le contrôle de la partie à elle seule. Chacune de ces cartes a une icône Assimilation dans le coin supérieure gauche de son recto et une moitié de la carte plus grande sur son verso.

Bruna, la lumière pâissante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

5/7

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature Ange ou Humain ciblée.

Vol, vigilance

(Assimiler avec Gisela, la lame brisée.)

////

Gisela, la lame brisée

{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

4/3

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela et une créature appelée Bruna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

////

Brisela, voix des cauchemars

Créature légendaire : eldrazi et ange

9/10

Vol, initiative, vigilance, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- Quand deux cartes (par exemple, Bruna, la lumière pâissante et Gisela, la lame brisée) sont assimilées, il en résulte un permanent unique (dans le cas présent, Brisela, voix des cauchemars) représenté par deux cartes. Si le permanent assimilé est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, les deux cartes sont mises dans votre cimetière. Au moment où le permanent assimilé quitte le champ de bataille, les deux cartes sont à nouveau retournées face visible. Si les cartes sont mises au-dessus ou au-dessous d'une bibliothèque, leur propriétaire choisit leur ordre relatif.
- L'une des cartes de chaque paire avec l'assimilation a une capacité qui vous instruit d'exiler les deux cartes et de les assimiler. Si vous contrôlez plus d'un objet du nom spécifié, vous choisissez un objet avec ce nom pour l'exiler.
- Quand deux cartes sont exilées et assimilées, elles quittent toutes deux le champ de bataille, puis sont renvoyées ensemble en tant que nouvel objet dégagé sans relation avec aucun des objets qui a quitté le champ de bataille. Les marqueurs, auras, équipements et autres effets qui affectaient ces deux cartes n'affectent pas le permanent assimilé.
- Seules deux cartes appartenant à la même paire avec l'assimilation peuvent être assimilées. Les jetons, les cartes qui n'ont pas l'assimilation ou les cartes avec l'assimilation qui ne forment pas une paire avec l'assimilation ne peuvent pas être assimilés. Si un effet instruit un joueur d'assimiler des cartes qui ne peuvent pas être assimilées, ces cartes restent en exil.
- Tant qu'une carte avec l'assimilation est dans n'importe quelle autre zone que le champ de bataille, elle n'a que les caractéristiques de son recto. C'est aussi vrai tant qu'elle est sur le champ de bataille côté recto visible.
- Tant qu'un permanent assimilé est sur le champ de bataille, il n'a que les caractéristiques des versos combinés. Tous les effets qui modifient la manière dont le nouvel objet arrive sur le champ de bataille ne considèrent que les versos combinés.

- Veuillez noter que le permanent représenté par les versos combinés est incolore à moins qu'il n'ait un indicateur de couleur.
- La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Un permanent qui devient une copie d'un permanent assimilé n'a que les caractéristiques de ces versos combinés, et sa valeur de mana est 0.
- Un joueur devant nommer une carte peut nommer les versos combinés, et chaque joueur a le droit de connaître les caractéristiques de ces versos combinés à tout moment.
- Si un effet déplace un permanent assimilé vers une nouvelle zone et qu'il affecte ensuite « cette carte », il affecte les deux cartes.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte avec l'assimilation est uniquement déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle de son recto. Aucun symbole ou texte de règle du permanent auquel elle est assimilée n'est pris en considération.

Retour de capacité mot-clé : émergence

Les créatures avec l'*émergence* peuvent jaillir des cadavres de vos créatures les plus sacrificiables. C'est facile : il vous suffit de sacrifier une créature et de payer le coût d'émergence de la nouvelle créature, moins la valeur de mana de la créature sacrifiée.

Décimateur des provinces

{10}

Créature : eldrazi et sanglier

7/7

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

Quand vous lancez ce sort, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Piétinement, célérité

- L'émergence représente deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que le sort qui l'a est sur la pile. « Émergence [coût] » signifie « Vous pouvez lancer ce sort en payant [coût] et en sacrifiant une créature à la place de payer son coût de mana » et « Si vous choisissez de payer le coût d'émergence de ce sort, son coût total est réduit d'une quantité de mana générique égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée. »
- Si vous sacrifiez une créature avec {X} dans son coût de mana, ce X est 0.
- La valeur de mana d'une créature est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit un permanent assimilé ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est 0. Si c'est une carte à une seule face sans symbole de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), sa valeur de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) qui ont été payés au moment où la créature a été lancée.
- Les composants de mana coloré des coûts d'émergence ne peuvent pas être réduits avec l'émergence.
- Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana de 0, comme un jeton de créature qui n'est pas une copie d'un autre permanent, pour lancer un sort pour son coût d'émergence. Vous payez simplement la totalité du coût d'émergence sans réduction.

- Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale au coût d'émergence. Si vous faites ainsi, vous ne payez que le composant de mana coloré du coût d'émergence.
- La valeur de mana du verso d'une carte recto-verso est la valeur de mana de son recto. La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Une créature qui est une copie de l'un d'eux a une valeur de mana de 0.
- La valeur de mana d'un sort de créature avec l'émergence n'est pas affectée par le fait que son coût d'émergence soit payé ou non. Par exemple, si vous lancez le Décimateur des provinces pour son coût d'émergence et que vous sacrifiez une créature dont la valeur de mana est 3, la valeur de mana du Décimateur des provinces reste 10.
- La créature choisie pour être sacrifiée est encore sur le champ de bataille au moment où le coût du sort avec l'émergence est déterminé et au moment où vous activez les capacités de mana pour lancer le sort avec l'émergence. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, s'il a une capacité qui se déclenche quand un sort est lancé, il est sacrifié avant que cette capacité ne puisse se déclencher.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'émergence, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », comme un coût d'émergence, vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour d'autres coûts alternatifs. 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 le lancer.

Retour de capacité mot-clé : folie

Que vos adversaires adorent vous obliger à vous défausser de cartes ou que vous aimiez jouer des cartes qui vous font vous défausser de cartes pour des effets supplémentaires, la *folie* est la mécanique qu'il vous faut. Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, vous pouvez la lancer pour son coût de folie. Bon deal !

Visiteuse d'asile

{1}{B}

Créature : vampire et sorcier

3/1

Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Folie {1}{B} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, vous vous en défaussez vers l'exil à la place de la mettre dans votre cimetière. Quand vous faites ainsi, vous pouvez la lancer depuis l'exil pour son coût de folie ou la mettre dans votre cimetière.
- Dans une partie de *Magic*, les cartes sont uniquement défaussées depuis la main d'un joueur. Les effets qui mettent des cartes dans le cimetière d'un joueur depuis n'importe quelle autre zone ne font pas que ces cartes sont défaussées.
- La folie fonctionne indépendamment de la raison pour laquelle vous vous défaussez de la carte. Vous pourriez vous en défausser pour payer un coût, parce qu'un sort ou une capacité vous indique de le faire, ou

parce que vous avez trop de cartes dans votre main pendant votre étape de nettoyage. En revanche, vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte avec la folie uniquement parce que vous en avez envie.

- Une carte avec la folie qui est défaussée compte comme ayant été défaussée même si elle est mise en exil au lieu d'être mise dans un cimetière. Si elle a été défaussée pour payer un coût, ce coût est quand même payé. Les capacités qui se déclenchent quand une carte est défaussée se déclenchent quand même.
- Un sort lancé pour son coût de folie est mis sur la pile comme tout autre sort. Il peut être contrecarré, copié, et ainsi de suite. Au moment où il se résout, il est mis sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent ou dans le cimetière de son propriétaire si c'est une carte d'éphémère ou de rituel.
- Lancer un sort avec la folie ignore les règles de restriction de temps basées sur le type de carte de la carte. Par exemple, vous pouvez lancer une carte de créature avec la folie si vous vous en défaussez pendant le tour d'un adversaire.
- Si vous choisissez de ne pas lancer une carte avec la folie quand la capacité déclenchée de folie se résout, elle est mise dans votre cimetière. La folie ne vous donne pas une autre chance de la lancer plus tard.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pour payer le coût d'un sort ou d'une capacité activée, la capacité déclenchée de folie de cette carte (et le sort que cette carte devient si vous choisissez de la lancer) se résout avant le sort ou la capacité que la défausse a payée.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, elle va immédiatement en exil. Continuez de résoudre ce sort ou cette capacité, en notant que la carte dont vous vous êtes défaussée n'est pas dans votre cimetière à ce moment-là. Sa capacité déclenchée de folie sera placée sur la pile une fois que ce sort ou cette capacité aura complètement fini de se résoudre.

Retour de capacité mot-clé : flashback

Le flashback est de retour ! Le flashback donne aux cartes une deuxième chance d'avoir un impact en vous permettant de les lancer depuis votre cimetière pour leur coût de flashback.

Déluge de réminiscences

{2}{U}{U}

Éphémère

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort.

Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Flashback {5}{U}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Retour de capacité mot-clé : intensification

Avoir de la valeur plus tard n'est pas toujours la meilleure option. Parfois, il faut faire monter les enchères tout de suite. La capacité d'*intensification* vous permet de combattre les horreurs d'Innistrad en choisissant plusieurs modes pour un sort modal.

Brutalité collective

{1}{B}

Rituel

Intensification — Défaussez-vous d'une carte. (*Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.*)

Choisissez l'un ou plus —

- Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
 - Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
 - Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
- Vous choisissez tous les modes en une seule fois. Vous ne pouvez pas attendre d'effectuer les actions d'un mode puis décider d'en choisir d'autres.
 - Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois un même mode.
 - Si deux des modes choisis d'un sort avec l'intensification ciblent une créature, vous pouvez choisir la même créature pour cible de chaque mode, ou choisir des créatures différentes. C'est vrai aussi si les modes choisis ciblent un joueur (ou un adversaire).
 - Si une cible d'un sort avec l'intensification devient illégale, les autres cibles sont quand même affectées. Si toutes les cibles deviennent illégales, le sort ne se résout pas.
 - Les effets qui réduisent le coût des sorts réduisent le coût total, y compris tout coût d'intensification ajouté.
 - Si un effet vous permet de lancer un sort qui a l'intensification sans payer son coût de mana, vous payez des coûts d'intensification pour ce sort si vous choisissez plus d'un seul mode.
 - Les coûts supplémentaires n'affectent pas la valeur de mana d'un sort.

Retour de jeton : sang

Avec autant de vampires sur Innistrad, le retour des jetons *Sang* était inévitable. Par eux-mêmes, les jetons Sang vous aident à faire circuler de nouvelles cartes dans votre main, mais en combinaison avec des cartes spécifiques, ils peuvent être encore plus utiles.

Moissonneur de la dîme de sang

{B} {R}

Créature : vampire

3/2

Quand cette créature arrive, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

{T}, sacrifiez cette créature : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le double du nombre de jetons Sang que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si un effet fait référence à un jeton Sang, cela signifie tout jeton d'artefact avec le sous-type sang, même s'il a acquis d'autres sous-types.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Sang pour payer plusieurs coûts.
- Certaines capacités déclenchées se déclenchent « à chaque fois que vous sacrifiez un jeton Sang. » Ces capacités se déclenchent indépendamment de la raison pour laquelle vous avez sacrifié ce jeton Sang.
- Certains sorts qui vous instruisent de créer un jeton Sang nécessitent des cibles. Vous ne pouvez pas lancer ces sorts sans choisir toutes les cibles requises, et si toutes ces cibles deviennent des cibles illégales, le sort ne se résout pas et vous ne créez pas de jeton Sang. Si certaines de ces cibles, mais pas toutes, deviennent illégales, vous faites autant que possible, y compris créer des jetons Sang.

Retour de jeton : indice

Retour d'action mot-clé : enquêter

Nous avons peut-être déjà beaucoup de réponses aux questions que nous nous posons au sujet d'Innistrad, mais il y a toujours d'autres choses à apprendre. Certaines des cartes de cette extension vous instruisent d'*enquêter*, ce qui signifie que vous créez un jeton *Indice*.

Journal de Tamiyo

{5}

Artefact légendaire

Au début de votre entretien, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

- Indice est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines cartes avec d'autres types de permanent, ce n'est jamais un type de créature, un type de terrain, ou autre chose qu'un type d'artefact.
- Si un effet fait référence à un indice, cela signifie n'importe quel artefact Indice, pas seulement un jeton d'artefact Indice. Par exemple, vous pouvez sacrifier la Clé à molette (une carte d'artefact avec le sous-type indice) pour payer la capacité activée du Journal de Tamiyo.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un indice pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Indice pour activer sa propre capacité et pour activer aussi la dernière capacité du Journal de Tamiyo.

- Certains sorts et capacités qui enquêtent peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créez pas de jetons Indice.
- Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous sacrifiez un indice. » Ces capacités se déclenchent à chaque fois que vous sacrifiez un indice pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'un indice.

Retour de cycle de terrains doubles

Le cycle de terrains doubles d'*Innistrad : chasse de minuit* et *Innistrad : nocte écarlate* qui arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains est présent dans son intégralité dans cette extension.

Plage désertée

Terrain

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

- Si ce terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un ou plusieurs autres terrains, ces autres terrains ne comptent pas quand vous déterminez si ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé ou dégagé.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

La plupart des cartes de l'extension *Innistrad Remastered* sont apparues précédemment dans une ou plusieurs des extensions *Innistrad*. Cependant, certaines des cartes de cette extension ne faisaient pas partie des extensions *Innistrad* précédentes, mais ont été incluses parce qu'elles représentaient de bons ajouts thématiques à l'univers. Nous espérons que vous apprécierez ces petites surprises saupoudrées dans l'extension !

Adepte optimiste

{W}

Créature : humain et psychagogue

1/2

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

{2} {W}, retirez deux marqueurs +1/+1 parmi des créatures que vous contrôlez : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

- La capacité d'entraînement d'une créature ne se déclenche que lorsque cette créature et une créature de force supérieure sont déclarées comme attaquants. Augmenter la force d'une créature après que les attaquants ont été déclarés ne provoque pas le déclenchement d'une capacité d'entraînement.
- Une fois que la capacité d'entraînement d'une créature s'est déclenchée, détruire l'autre créature attaquante ou réduire sa force n'empêche pas la créature avec l'entraînement de gagner un marqueur +1/+1.

Alchimie interdite

{2} {U}

Éphémère

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Si vous avez moins de quatre cartes dans votre bibliothèque, vous regarderez toutes les cartes qui s'y trouvent, vous en mettrez une dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Amalgame surchargé

{2} {U} {U}

Créature : zombie et horreur

3/3

Flash

Vol

Exploitation (*Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand cette créature exploite une créature, contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée.

- Les capacités activées sont toujours écrites sous la forme « [Coût] : [Effet] ». Certaines capacités mots-clés, comme équipement et pilotage, sont des capacités activées ; elles ont un deux-points dans leur texte de rappel de règle.
 - 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, comme la prouesse et la fabrication, sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
 - Si vous contrecarrez une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début de la « prochaine » occurrence d'une étape ou d'une phase spécifiée, cette capacité ne se déclenchera pas à nouveau la prochaine fois que cette phase ou que cette étape aura lieu.
 - La capacité d'exploitation de l'Amalgame surchargé ne peut pas cibler les capacités de mana. Une capacité de mana activée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout, n'a pas de cible et n'est pas une capacité de loyauté. Une capacité de mana déclenchée est une capacité qui pourrait ajouter du mana au moment où elle se résout et se déclenche sur la base de l'activation d'une capacité de mana.
 - Les capacités qui créent des effets de remplacement, comme un permanent qui arrive engagé ou avec des marqueurs sur lui, ne peuvent pas être ciblées. Les capacités qui s'appliquent « au moment où [cette créature] arrive » sont également des effets de remplacement et ne peuvent pas être ciblées.
-

Ancêtre felleux des profondeurs

{8}

Créature : eldrazi et pieuvre

5/6

Flash

Émergence {5}{U}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.*)

Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

3/4

Flash

Vol

Quand cette créature arrive, vous pouvez exiler une créature non-Ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. Si vous aviez temporairement acquis le contrôle d'une créature, elle n'est pas renvoyée sous le contrôle de son contrôleur précédent. Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, une créature que vous avez prise avec l'effet de l'Ange de la restauration est exilée.
-

Annonce du mariage

{2}{W}

Enchantement

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « invitation » sur cet enchantement. Si vous avez attaqué avec au moins deux créatures ce tour-ci, piochez une carte. Sinon, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. Ensuite, si cet enchantement a au moins trois marqueurs « invitation » sur lui, transformez-le.

////

Festivités du mariage

Enchantement

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

- La capacité de l'Annonce du mariage regarde dans le passé la phase de combat de ce tour, même si elle n'était pas encore sur le champ de bataille quand vous avez attaqué. Si vous avez attaqué avec au moins deux créatures ce tour-ci, vous piochez une carte au moment où la capacité se résout. C'est vrai même si au moins un de ces permanents n'est plus une créature ou n'est plus sur le champ de bataille.
- La transformation fait partie de la capacité déclenchée qui met les marqueurs « invitation » sur l'Annonce du mariage. Si d'autres effets font que l'Annonce du mariage a au moins trois marqueurs « invitation » sur elle, elle ne se transforme pas avant la prochaine fois que sa capacité déclenchée se résout.
- L'Annonce du mariage garde ses marqueurs « invitation » au moment où elle se transforme en Festivités du mariage.

Appel du cathare

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée a la vigilance et « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. »

- Le contrôleur de la créature enchantée crée le jeton Humain, même s'il n'est pas le contrôleur de l'Appel du cathare.

Arbre de la perte

{3}{B}

Créature : plante

0/13

Défenseur

{T} : Échangez le total de points de vie d'un adversaire ciblé contre l'endurance de cette créature.

- Si l'Arbre de la perte n'est pas sur le champ de bataille quand la capacité se résout, l'échange ne peut pas se faire et la capacité n'a aucun effet. Notamment, activer la capacité et faire gagner -13/-13 à l'Arbre de la perte en réponse ne fait pas perdre la partie à votre adversaire.

- Quand la capacité se résout, l'endurance de l'Arbre de la perdition devient égale à l'ancien total de points de vie de l'adversaire ciblé et ce joueur gagne ou perd la quantité de points de vie requise pour que son total de points de vie soit égal à l'ancienne endurance de l'Arbre de la perdition. D'autres effets qui interagissent avec le gain ou la perte de points de vie interagissent avec cet effet en conséquence.
- Tout effet, marqueur, aura ou équipement modifiant l'endurance s'applique après que son endurance est définie à l'ancien total de points de vie du joueur. Par exemple, disons que l'Arbre de la perdition est équipé du Bâton de cultiste (ce qui en fait une créature 2/15) et que le total de points de vie du joueur est 7. Après l'échange l'Arbre de la perdition est une créature 2/9 (son endurance est devenue 7, puis a été modifiée par le Bâton de cultiste) et le total de points de vie du joueur est 15.

Arbre-goule

{7}{G}

Créature : zombie et sylvain

10/10

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

- La capacité de l'Arbre-goule ne peut pas réduire le coût total de lancement du sort à moins de {G}.
- Une fois que vous commencez à lancer l'Arbre-goule, aucun joueur ne peut agir avant que vous ayez fini. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de créature de votre cimetière pour changer le coût de l'Arbre-goule.

Archange Avacyn

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

4/4

Flash

Vol, vigilance

Quand l'Archange Avacyn arrive, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Quand une créature non-Ange que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.

////

Avacyn, la purificatrice

Créature légendaire : ange

6/5

Vol

Quand cette créature se transforme en Avacyn, la purificatrice, elle inflige 3 blessures à chaque autre créature et à chaque adversaire.

- La capacité déclenchée à retardement de l'Archange Avacyn se déclenche au début du prochain entretien quel que soit le joueur dont c'est le tour.
- La capacité déclenchée à retardement de l'Archange Avacyn ne la transforme pas à nouveau en Archange Avacyn si elle s'est déjà transformée en Avacyn, la purificatrice, par exemple parce que plusieurs créatures sont mortes pendant le même tour.

Archigoule de Thraben

{2} {B}

Créature : zombie et clerc

3/2

À chaque fois que cette créature ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de zombie, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous ne mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

- Si l'Archigoule de Thraben et un autre zombie que vous contrôlez meurent en même temps, cette capacité se déclenche une fois pour chacun d'eux.

Aristocrate indulgent

{B}

Créature : vampire et noble

1/1

Lien de vie

{2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

- Vous pouvez sacrifier l'Aristocrate indulgent pour payer le coût de sa propre capacité activée.

Arlinn Kord

{2} {R} {G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

3

+1: Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.

0: Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

Transformez Arlinn Kord.

////

Arlinn, étreinte par la lune

Planeswalker légendaire : Arlinn

+1 : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

-1: Arlinn inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Transformez Arlinn, étreinte par la lune.

-6: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la célérité et '{T}' : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible. »

- Vous pouvez contrôler deux exemplaires de ce permanent, un recto visible et l'autre verso visible, en même temps.
- Arlinn, étreinte par la lune n'est pas une carte de loup-garou. Elle n'a pas le type de créature loup-garou. Les sorts et les capacités qui font référence aux cartes de loup-garou ou aux loups-garous ne s'appliquent pas à Arlinn.

- Quand la capacité qui transforme Arlinn Kord en Arlinn, étreinte par la lune (ou vice versa) se résout, le nombre de marqueurs « loyauté » sur elle ne change pas.
- Vous ne pouvez pas activer une capacité de loyauté d'Arlinn Kord et, plus tard pendant ce même tour, après qu'elle s'est transformée, activer une capacité de loyauté d'Arlinn, étreinte par la lune (et vice versa).
- La série de créatures affectées par la première capacité d'Arlinn, étreinte par la lune est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1 ou n'acquièrent pas le piétinement.
- L'emblème accorde la capacité activée à vos créatures. Utilisez la force de la créature au moment où la capacité activée se résout pour déterminer combien de blessures sont infligées. Si la créature n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là, utilisez sa force au moment où elle a quitté le champ de bataille. Remarquez que ceci fonctionne différemment de l'action mot-clé se battre, qui nécessite que les deux créatures soient sur le champ de bataille pour que des blessures soient infligées.

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

0/1

À chaque fois que cette créature ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Si l'Artiste de sang et au moins une autre créature meurent en même temps, sa capacité se déclenche pour chacune de ces créatures.

Assistant dément

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

1/1

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

- Une fois que la capacité de l'Assistant dément a été activée, elle ne peut pas être inversée pour quelque raison que ce soit. Si vous l'activez pendant que vous lancez un sort et que vous découvrez que vous ne pouvez pas produire suffisamment de mana pour payer les coûts de ce sort, le sort est inversé. Le sort retourne dans la zone depuis laquelle vous l'aviez lancé. Vous pouvez inverser d'autres capacités de mana que vous avez activées pendant que vous lancez le sort, mais la capacité de l'Assistant dément ne peut pas l'être. Vous aurez quand même le mana que la capacité a produit, et la carte meulée sera quand même dans votre cimetière.

Attirance mortelle

{B}

Rituel

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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

- Si la créature ciblée attaque, le joueur défenseur doit lui attribuer au moins un bloqueur pendant l'étape de déclaration des bloqueurs si ce joueur contrôle des créatures qui pourraient la bloquer.
-

Avaleur Falkenrath

{R}

Créature : vampire et berserker

2/1

Chaque carte de créature Vampire que vous possédez qui n'est pas sur le champ de bataille a la folie. Le coût de folie est égal à son coût de mana. *(Si vous vous défaussez*

d'une carte avec la folie, défaussez-vous en vers l'exil.

Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

- La capacité de l'Avaleur Falkenrath ne s'applique que tant qu'il est sur le champ de bataille. Si vous vous en défaussez, il ne se donne pas la folie à lui-même.
 - Si l'Avaleur Falkenrath quitte le champ de bataille avant la résolution du déclencheur de folie pour une carte de vampire qui a acquis la folie avec sa capacité, la capacité de folie vous laissera quand même lancer cette carte de vampire pour le coût approprié même si elle n'a plus la folie.
 - Si vous vous défaussez d'une carte de créature Vampire qui a déjà une capacité de folie, vous choisissez quelle capacité de folie l'exile. Vous pouvez choisir celle qu'elle a normalement ou celle qu'elle acquiert de l'Avaleur Falkenrath.
-

Bandit de la Chaîne de Geier

{2} {R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

3/2

Célérité

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au dernier tour, transformez cette créature.

////

Alpha de la meute Vildin

Créature : loup-garou

4/3

À chaque fois qu'un loup-garou que vous contrôlez arrive, vous pouvez le transformer.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au dernier tour, transformez cette créature.

- Si une créature avec la célérité se transforme et n'a plus la célérité pendant le tour où elle arrive sous votre contrôle, par exemple si vous lancez un Bandit de la Chaîne de Geier alors que vous contrôlez déjà un Alpha de la meute Vildin et que vous choisissez de le transformer, il ne peut pas attaquer ce tour-là.
 - Si vous contrôlez trois Alphas de la meute Vildin et qu'un loup-garou arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez le transformer, le transformer à nouveau, et le transformer une troisième fois.
-

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}

Créature : esprit

4/4

Morbidité — Quand cette créature arrive, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de morbidité de la Banshee de Morkrut se déclenche une seule fois, pas une fois pour chaque créature qui est morte ce tour-ci. Si aucune créature n'est morte au moment où la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, sa capacité ne se déclenche pas du tout.
- S'il n'y a aucune créature sur le champ de bataille quand la capacité de morbidité se déclenche, la capacité doit cibler la Banshee de Morkrut elle-même.

Bruna, la lumière pâlisante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

5/7

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature Ange ou Humain ciblée.

Vol, vigilance

(Assimiler avec Gisela, la lame brisée.)

////

Gisela, la lame brisée

{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

4/3

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela et une créature appelée Bruna, la lumière pâlisante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

////

Brisela, voix des cauchemars

Créature légendaire : eldrazi et ange

9/10

Vol, initiative, vigilance, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

- La capacité déclenchée de Bruna se résout avant Bruna. Elle se résout même si le sort d'origine est contrecarré, et le sort d'origine se résout même si la capacité déclenchée est contrecarrée.
- Les effets qui augmentent ou réduisent le coût de lancement d'un sort (comme ceux d'intensification et d'émergence) n'affectent pas la valeur de mana d'un sort. Ils ne modifient donc pas le fait que la dernière capacité de Brisela empêche ce sort d'être lancé.
- Pour les sorts avec X dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer si la valeur de mana du sort est inférieure ou égale à 3. Par exemple, votre adversaire pourrait lancer la Vague meurtrière (un sort avec un coût de mana de {X}{B}) avec X égal à 3, mais pas avec X égal à 2.
- Dans une partie de Commander, votre commandant peut être Bruna, la lumière pâlisante ou Gisela, la lame brisée, et l'autre peut être dans votre deck. Si elles sont assimilées en Brisela, voix des cauchemars,

Brisela sera aussi votre commandant, mais si elle quitte le champ de bataille, seule la carte choisie comme commandant au début de la partie peut être mise dans la zone de commandement.

Cabinet du conjurateur

{5}

Artefact

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Si vous acquérez le contrôle d'une créature « jusqu'à la fin du tour », vous la contrôlez pendant l'étape de fin de ce tour.
 - Quand un effet renvoie la carte exilée « sous votre contrôle », vous la contrôlez indéfiniment après ça. Dans une partie multijoueurs, si un joueur quitte la partie, toutes les cartes qu'il possède quittent également la partie. Si vous quittez la partie, toute créature que vous contrôliez grâce à l'effet du Cabinet du conjurateur est exilée.
-

Calice de la vie

{3}

Artefact

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Puis, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez cet artefact.

////

Calice de la mort

Artefact

{T} : Un joueur ciblé perd 5 points de vie.

- Votre total de points de vie de départ est le total de points de vie avec lequel vous avez commencé la partie. Pour la plupart des formats à deux joueurs, c'est 20. Pour le Troll à deux têtes, c'est le total de points de vie avec lequel votre équipe a commencé, généralement 30. En partie Commander, le total de points de vie de départ est 40.
 - Vous vérifiez votre total de points de vie pour déterminer si le Calice de la vie se transforme uniquement quand sa capacité se résout.
-

Capitaine inspiratrice

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

3/3

Quand cette créature arrive, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée de la Capitaine inspiratrice n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+1.
-

Chandra, tout feu tout flamme

{1} {R} {R}

Planeswalker légendaire : Chandra

3

+1: Ajoutez {R}. Chandra inflige 1 blessure à jusqu'à une cible, joueur ou planeswalker.

+1: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle est rouge, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

-7: Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Parmi elles, vous pouvez lancer des sorts rouges ce tour-ci. Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort rouge, cet emblème inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. »

- La première capacité de Chandra utilise la pile et on peut lui répondre, même si aucune cible n'a été choisie. Ce n'est pas une capacité de mana.
 - La deuxième capacité de Chandra vérifie les caractéristiques de la carte que vous avez exilée pour voir si elle est rouge. Si la carte est rouge, mais que le sort que cette carte devient n'est pas rouge pour n'importe quelle raison, vous pouvez quand même la lancer. Par exemple, Rowan, érudite en étincelles, le recto d'une carte recto-verso modale, est rouge. Will, érudit en gel, le verso de la même carte, est bleu. En exil, cette carte est rouge, alors vous pouvez lancer n'importe quelle face si vous l'exilez avec cette capacité.
 - Au contraire, la dernière capacité de Chandra ne vous permet que de lancer des sorts qui sont rouges quand vous les lancez, quelle que soit la carte en exil. Si Rowan, érudite en étincelles (une carte recto-verso modale) est exilée par cette capacité, vous ne pourrez pas lancer son verso, Will, érudit en gel, de cette manière parce que ce serait un sort bleu.
 - Vous devez payer tous les coûts des sorts lancés via les deux dernières capacités de Chandra. Pour la capacité du milieu, vous devez également suivre toutes les restrictions de temps.
 - La capacité déclenchée de l'emblème vérifie la quantité exacte de mana dépensée pour lancer le sort. Si un effet vous a fait payer plus ou moins de mana pour ce sort au moment où vous l'avez lancé, c'est pris en considération pour déterminer la valeur de X. Si un effet devait contrecarrer ce sort à moins que vous ne payiez une certaine quantité de mana, ce mana ne compte pas comme du mana dépensé pour le lancer.
-

Charognards de minuit

{4}{B}

Créature : humain et gredin

3/3

Quand cette créature arrive, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

(Assimiler avec les Rats du graf.)

////

Rats du graf

{1}{B}

Créature : rat

2/1

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois cette créature et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

////

Hôte bruyant

Créature : eldrazi et horreur

5/6

Célérité

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

Quand cette créature arrive, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- Si une carte dans le cimetière d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- La série de créatures affectées par la capacité déclenchée de l'Hôte bruyant est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +1/+0 ou n'acquièrent pas la menace.

Chasseur de fielleux

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

1/3

Quand cette créature arrive, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

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

- Si le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille avant que sa première capacité ne se soit résolue, sa deuxième capacité se déclenche et ne fait rien. Puis sa première capacité se résout et exile la créature ciblée indéfiniment. Ceci diffère des capacités sur d'autres cartes qui exilent un permanent « jusqu'à ce que » quelque chose se passe.
- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Dans une partie multijoueurs, si vous perdez la partie, la créature exilée par le Chasseur de fielleux reste exilée indéfiniment. Ceci diffère également des capacités sur d'autres cartes qui exilent un permanent « jusqu'à ce que » quelque chose se passe.
-

Chercheur aberrant

{3}{U}

Créature : humain et insecte

3/2

Vol

Au début de votre entretien, meulez une carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel a été meulée de cette manière, transformez cette créature. *(Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

////

Forme perfectionnée

Créature : insecte et horreur

5/4

Vol

- Aucun joueur ne peut agir entre les deux étapes de la capacité déclenchée du Chercheur aberrant. Si la carte mise dans votre cimetière est une carte d'éphémère ou de rituel, le Chercheur aberrant se sera transformé avant qu'un joueur ne puisse agir.
 - Si un effet de remplacement fait en sorte que la carte du dessus de votre bibliothèque aille dans une zone autre que votre cimetière, le Chercheur aberrant se transforme quand même si c'était une carte d'éphémère ou de rituel.
-

Cherchesang agité

{1}{B}

Créature : vampire

1/3

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton Sang. *(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

Sacrifiez deux jetons Sang : Transformez cette créature.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

////

Fêtard sanguinolent

Créature : vampire

3/3

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton Sang. *(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

{4}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Si vous n'avez pas gagné de points de vie pendant le tour au début de votre étape de fin, la capacité du Cherchesang agité (et de même, celle du Fêtard sanguinolent) ne se déclenche pas du tout. Gagner des points de vie pendant votre étape de fin ne provoque pas le déclenchement de la capacité.
- La première capacité du Cherchesang agité et du Fêtard sanguinolent se déclenche si vous avez gagné des points de vie à tout moment pendant le tour, même si vous avez également perdu autant ou plus de points de vie pendant le même tour.

Colère ancestrale

{R}

Rituel

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant 1 plus le nombre de cartes appelées Colère ancestrale dans votre cimetière. Piochez une carte.

- La Colère ancestrale n'est pas mise dans votre cimetière avant qu'elle ne finisse de se résoudre, alors elle ne se compte pas elle-même pour son propre effet.

Collet à lanterne de geist

{2}{U}

Éphémère

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un esprit. Il coûte également {1} de moins à lancer si vous contrôlez un enchantement.

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {3}.

- Le Collet à lanterne de geist coûte {2} de moins si vous contrôlez un esprit et un enchantement. Il coûte également {2} de moins si vous contrôlez un permanent qui est à la fois un enchantement et un esprit.

Colosse cultivateur

{4}{G}{G}{G}

Créature : plante et bête

/

Piétinement

La force et l'endurance du Colosse cultivateur sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Quand cette créature arrive, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte et répétez ce processus.

- Vous répétez le processus dans le cadre de la résolution de la capacité déclenchée du Colosse cultivateur. Si le terrain que vous mettez sur le champ de bataille a provoqué le déclenchement de capacités, ces capacités ne vont pas sur la pile avant que la capacité ait terminé de se résoudre.
- Ce processus est répété jusqu'à ce que vous ne mettiez pas une carte de terrain sur le champ de bataille.

Commère de la ville

{W}

Créature : humain

1/1

{T}, engagez une créature délogée que vous contrôlez :

Transformez cette créature.

////

Plèbe provoquée

Créature : humain

2/3

Cette créature attaque à chaque combat si possible.

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature délogée que vous contrôlez, y compris une créature que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent, pour payer le coût de la capacité activée de la Commère de la ville. Cependant, vous devez avoir contrôlé la Commère de la ville de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Le contrôleur de la Plèbe provoquée choisit quand même le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elle attaque.
- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants de son contrôleur, la Plèbe provoquée est engagée ou affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de la Plèbe provoquée, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elle n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus. Notez que transformer la Commère de la ville ne la dégage pas.

Conduit des tempêtes

{2} {R}

Créature : loup-garou et horreur

2/3

À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {R} au début de votre prochaine phase principale ce tour-ci.

{3} {R} {R} : Transformez cette créature.

////

Conduit d'Emrakul

Créature : eldrazi et loup-garou

5/4

À chaque fois que cette créature attaque, ajoutez {C} {C} au début de votre prochaine phase principale ce tour-ci.

- Vous ajouterez le mana au début de la prochaine phase principale que le Conduit des tempêtes (ou le Conduit d'Emrakul) soit encore sur le champ de bataille ou non.
 - Si le Conduit des tempêtes attaque et que vous le transformez en Conduit d'Emrakul en réponse, vous ajouterez {R}, et non pas {C} {C} ou {C} {C} {R}.
-

Conscrits zélés

{4} {R}

Créature : humain et guerrier

3/3

Célérité

Quand cette créature arrive, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée peut cibler n'importe quel permanent, même un permanent dégagé ou que vous contrôlez déjà.

Corbeau des brumes

{2} {U} {U}

Créature : oiseau

2/2

Vol

Quand cette créature arrive, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

- La capacité du Corbeau des brumes est obligatoire. Si le Corbeau des brumes est la seule créature sur le champ de bataille quand sa capacité se déclenche, vous devez le choisir comme cible.

Craintécharde

{2} {G}

Créature : élémental

/

Piétinement

La force et l'endurance du Craintécharde sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (*Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Craintécharde fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Si le Craintécharde est dans votre cimetière, il se comptera lui-même.
- Si le contrôleur du Craintécharde n'a qu'une seule carte dans sa bibliothèque quand sa capacité déclenchée se résout, il met cette carte dans son cimetière.

Croisade cathare

{3} {W} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La créature qui est arrivée et qui a provoqué le déclenchement de la capacité gagne aussi un marqueur +1/+1 à condition qu'elle soit encore sur le champ de bataille quand la capacité se résout.

Croisée d'Odric

{2} {W}

Créature : humain et soldat

/

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de la Croisée d'Odric fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- Tant que la Croisée d'Odric est sur le champ de bataille, sa capacité la compte elle-même.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Croisée d'Odric peuvent devenir mortelles si d'autres créatures que vous contrôlez quittent le champ de bataille pendant ce tour.

Croissance abondante

{G}

Enchantement : aura

Enchanter : terrain

Quand cette aura arrive, piochez une carte.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Le terrain enchanté garde toutes les autres capacités qu'il a. Activer une des capacités activées du terrain ne provoque pas l'activation d'une autre/des autres.

Croissance surnaturelle

{1} {G} {G} {G} {G}

Enchantement

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

- Si un effet vous instruit de « doubler » la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant sa force au moment où cet effet commence à s'appliquer. De même, une créature dont l'endurance est doublée gagne +0/+X, X étant son endurance au moment où l'effet commence à s'appliquer.
 - Si la force d'une créature est inférieure à 0 quand elle est doublée, à la place, cette créature gagne -X/-0, X étant la quantité inférieure à 0 de sa force. Par exemple, si un effet a donné -4/-0 à l'Ourson, une créature 2/2, afin qu'elle soit une créature -2/2, doubler sa force et son endurance lui donne -2/+2, et elle devient une créature -4/4.
 - Si vous contrôlez plus d'une Croissance surnaturelle, chacune d'elles s'applique indépendamment. Par exemple, si vous contrôlez deux exemplaires de la Croissance surnaturelle, un Ourson 2/2 devient une créature 4/4 quand la première capacité se résout et devient ensuite une créature 8/8 quand la deuxième se résout.
-

Dans la brèche

{4} {R}

Éphémère : arcane

Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Imprégnation d'arcane {2} {R} {R} *(Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)*

- Il n'y a pas d'autres cartes avec le sous-type arcane ou avec l'imprégnation d'arcane dans cette extension, mais certaines règles concernant l'imprégnation sont quand même détaillées ici par souci d'exhaustivité. Vous savez, juste au cas où vous auriez deux exemplaires de Dans la brèche dans votre deck Limité et que vous réussissiez à en imprégner une sur l'autre. (Comme si un Emrakul ne suffisait pas ?)
- Vous révélez toutes les cartes que vous souhaitez imprégner en même temps. Chaque carte individuelle ne peut être imprégnée qu'une seule fois sur un sort unique.
- Une carte avec une capacité d'imprégnation ne peut pas s'imprégner elle-même parce que le sort est sur la pile (et pas dans votre main) quand vous révélez les cartes que vous voulez imprégner sur elle.

Décimateur des provinces

{10}

Créature : eldrazi et sanglier

7/7

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

Quand vous lancez ce sort, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Piétinement, célérité

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - La série de créatures affectées par la capacité déclenchée est déterminée au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour ne gagnent pas +2/+2 et n'acquièrent pas le piétinement.
 - La capacité déclenchée se résout avant que le Décimateur des provinces n'arrive sur le champ de bataille, il ne gagne donc pas +2/+2 grâce à sa propre capacité déclenchée.
-

Déluge de réminiscences

{2} {U} {U}

Éphémère

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort.

Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Flashback {5} {U} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Le Déluge de réminiscences ne s'intéresse qu'au mana que vous avez payé pour le lancer, pas à son coût de mana. Si vous lancez le Déluge de réminiscences pour {2} {U} {U}, vous regarderez quatre cartes. Si vous le lancez avec le flashback pour {5} {U} {U}, vous regarderez sept cartes. Les effets qui augmentent ou qui réduisent le coût de son lancement sont également pris en compte.
 - Si le Déluge de réminiscences est copié, aucun mana n'a été dépensé pour lancer la copie, alors X est 0. La quantité de mana dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copiée. Vous ne regarderez pas de cartes dans votre bibliothèque au moment où le Déluge de réminiscences se résoudra.
 - Si un effet vous permet de lancer le Déluge de réminiscences sans payer son coût de mana, X est 0. Le Déluge de réminiscences se résout, mais vous ne ferez rien.
 - Si un effet nécessite que vous payiez une certaine quantité de mana pour empêcher que le Déluge de réminiscences soit contrecarré, comme le fait la Syncope, ce mana n'a pas été dépensé pour lancer le Déluge de réminiscences et il n'est pas pris en compte.
-

Dépouille hantée

{3} {B}

Créature : zombie

2/2

Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature

1/1 blanche Esprit avec le vol.

{1} {B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille, engagée, depuis votre cimetière.

- La dernière capacité de la Dépouille hantée peut uniquement être activée tant qu'elle est dans votre cimetière.
-

Deuxième récolte

{2} {G} {G}

Éphémère

Pour chaque jeton que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de ce permanent.

- La Deuxième récolte copie les caractéristiques originales de chaque jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton. Elle ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- La Deuxième récolte copie tous les jetons, pas seulement les jetons de créature.

Diable vexatoire

{R}

Créature : diable

4/3

Quand cette créature arrive, n'importe quel adversaire peut faire qu'elle lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez cette créature.

- Si un joueur choisit de faire que le Diable vexatoire lui inflige 4 blessures, mais qu'une partie de ces blessures ou toutes ces blessures sont prévenues ou redirigées, le Diable vexatoire sera quand même sacrifié.
- Au moment où la capacité du Diable vexatoire se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit de subir 4 blessures ou non, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour fait de même. Si l'un d'entre eux le fait, vous sacrifiez le Diable vexatoire.
- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où un adversaire choisit de subir des blessures du Diable vexatoire et celui où vous sacrifiez le Diable vexatoire. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser de sort ou de capacité (comme la Transformation en brume) pour empêcher le Diable vexatoire d'être sacrifié si un joueur choisit de subir des blessures.

Diplopode du moldgraf

{4}{G}

Créature : insecte et horreur

2/2

Quand cette créature arrive, meulez trois cartes, puis mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (*Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- Le Diplopode du moldgraf gagne un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière, y compris les cartes de créature qui s'y trouvaient déjà avant que vous ne meuliez trois cartes.

Dissuasion irrésistible

{1}{U}

Éphémère

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

- La carte renvoyée dans la main de son propriétaire peut être la carte dont il s'est défaussée. Si c'est la seule carte dans la main de ce joueur, elle doit être défaussée si vous contrôlez un zombie.
- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la Dissuasion irrésistible essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne se défaussera d'une carte.
- La Dissuasion irrésistible vérifie si vous contrôlez un zombie après que le permanent non-terrain ciblé a été renvoyé dans la main de son propriétaire. Par exemple, si vous ciblez le seul zombie que vous contrôlez avec la Dissuasion irrésistible, vous ne vous défaissez pas d'une carte.

Dragon aux ailes-miroir

{3} {R} {R}

Créature : dragon

4/5

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que cette créature, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

- Les copies sont uniquement créées ciblant des créatures que le contrôleur de ce sort contrôle. Les copies ne sont pas créées pour toutes les créatures du champ de bataille, et les créatures affectées peuvent être contrôlées par un joueur différent du contrôleur du Dragon aux ailes-miroir. Notamment, si vous lancez l'Homicide ciblant le Dragon aux ailes-miroir de votre adversaire, vos créatures gagnent chacune un Homicide, pas celles de votre adversaire.
 - La capacité se déclenche à chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir et aucun autre objet ou joueur.
 - Si un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui a plusieurs cibles et que le Dragon aux ailes-miroir est choisi comme cible de chaque occurrence, la capacité du Dragon aux ailes-miroir se déclenche. De la même manière, chacune des copies ne ciblera qu'une seule des autres créatures du joueur.
 - Toute créature que le joueur contrôle qui ne pouvait pas être ciblée par le sort d'origine (à cause du linceul, de capacités de protection, de restrictions de cible ou pour toute autre raison) est ignorée par la capacité du Dragon aux ailes-miroir. Si le sort a plusieurs cibles, une créature donnée doit être une cible légale pour toutes, sinon la copie ne sera pas créée pour cette créature.
 - Le joueur qui a lancé le sort d'origine contrôle toutes les copies. Ce joueur choisit l'ordre dans lequel les copies sont mises sur la pile. Le sort d'origine est mis sur la pile sous ces copies et il se résout en dernier.
 - Les copies créées par la capacité sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas lancées. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort (comme la capacité du Dragon aux ailes-miroir elle-même) ne se déclenchent pas.
 - Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), les copies auront le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
 - Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
 - Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
-

Druide ermite

{1}{G}

Créature : humain et druide

1/1

{G}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain de base. Mettez cette carte dans votre main et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

- Si vous révéléz toutes les cartes dans votre bibliothèque sans révéler de cartes de terrain de base, vous mettez toutes les cartes révélées dans votre cimetière. (Oui, c'est bien l'intégralité de votre bibliothèque. J'espère que vous avez un plan de secours.)

Duel de domination

{1}{G}

Éphémère

Congrégation — Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature choisie que vous contrôlez. Puis les créatures choisies se battent l'une contre l'autre. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)

- Seul le marqueur +1/+1 dépend du fait d'avoir au moins trois créatures avec des forces différentes. Les créatures ciblées se battent même si vous n'avez pas au moins trois créatures de forces différentes quand le Duel de domination se résout.
- Si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes et que la créature ciblée que vous contrôlez est encore une cible légale au moment où le Duel de domination se résout, mais que la créature ciblée que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature que vous contrôlez. Ce n'est pas un duel palpitant, mais votre créature est quand même dominatrice.

Edgar Markov

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

Créature légendaire : vampire et chevalier

4/4

Éminence — À chaque fois que vous lancez un autre sort de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire.

Initiative, célérité

À chaque fois qu'Edgar Markov attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

- La capacité d'éminence d'Edgar Markov est une capacité déclenchée. Edgar doit être sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement quand vous lancez un autre sort de vampire et aussi au moment où la capacité déclenchée se résout. S'il est sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement quand vous lancez un autre sort de vampire mais qu'il quitte cette zone avant que la capacité ne se résolve, la capacité ne fait rien au moment où elle se résout.

- Notamment, si Edgar Markov est sur le champ de bataille et que sa capacité d'éminence se déclenche, mais qu'il est mis dans la zone de commandement avant que cette capacité ne se résolve, cette capacité ne fait rien au moment où elle se résout. Ceci est dû au fait qu'un objet qui change de zone est considéré comme un nouvel objet.
-

Ego altéré
{X}{2}{G}{U}
Créature : changeforme
0/0

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

- L'Ego altéré 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). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si vous copiez une créature recto-verso, l'Ego altéré sera une copie de la face qui est visible quand l'Ego altéré arrive. Comme l'Ego altéré n'est pas une carte recto-verso, il ne pourra pas se transformer. Si un effet vous instruit de le renvoyer sur le champ de bataille transformé quand il quitte le champ de bataille, il n'est pas renvoyé et il reste dans sa nouvelle zone.
 - Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0. La valeur de X dans la dernière capacité de l'Ego altéré sera la valeur choisie pour X lors du lancement de l'Ego altéré.
 - Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un autre Ego altéré), votre Ego altéré arrive comme ce que la créature choisie a copié.
 - Si la créature choisie est un jeton, l'Ego altéré copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé. L'Ego altéré n'est pas un jeton.
 - Toutes les capacités d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
 - Si l'Ego altéré arrive en même temps qu'une autre créature, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
 - Vous pouvez choisir de ne rien copier. L'Ego altéré arrive alors comme une créature 0/0 et il est probablement envoyé immédiatement au cimetière. Il n'a pas de marqueurs +1/+1 placés sur lui par sa capacité.
 - X peut être 0. L'Ego altéré n'arrive pas avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires, et il sera juste une copie de la créature choisie.
-

Embusqueur Voldaren

{2} {R}

Créature : vampire et archer

2/2

Quand cette créature arrive, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, elle inflige X blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

- La capacité de l'Embusqueur Voldaren s'intéresse au fait qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci, pas à la manière dont son total de points de vie a changé. Par exemple, un adversaire qui a gagné 2 points de vie et perdu 1 point de vie pendant le même tour a quand même perdu des points de vie.
 - La capacité de l'Embusqueur Voldaren compte le nombre de vampires que vous contrôlez au moment où elle se résout. Si quelque chose se produit en réponse qui fait que vous ne contrôlez pas de vampires quand elle se résout, l'Embusqueur Voldaren n'inflige pas de blessures à une cible, créature ou planeswalker.
-

Émergence des vagues

{5} {U}

Rituel

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

- L'Émergence des vagues est encore sur la pile pendant que vous comptez le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Elle ne se compte pas elle-même.
-

Emrakul, la Fin promise

{13}

Créature légendaire : eldrazi

13/13

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur. Après ce tour, ce joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

- Les types de carte pouvant apparaître dans votre cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas comptés. La réduction maximum que sa propre capacité peut fournir à Emrakul est {9}.
- La protection contre les éphémères signifie qu'Emrakul ne peut pas être la cible de sorts d'éphémère ou de capacités activées ou déclenchées de cartes d'éphémère, et que les blessures qui devraient lui être infligées par des sorts ou des cartes d'éphémère sont prévenues. Les sorts d'éphémère peuvent toujours l'affecter d'autres manières ; par exemple, elle peut quand même recevoir le bonus du Ralliement des paysans.
- Les capacités de protection ne s'appliquent que pendant que l'objet avec la capacité est sur le champ de bataille. Notamment, Emrakul peut être la cible d'un sort qui la cible tant qu'elle est sur la pile, comme la Syncope.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
 - Le joueur que vous contrôlez est toujours le joueur actif pendant ce tour.
 - Vous ne contrôlez que le joueur. Vous ne contrôlez aucun de ses permanents, sorts ou capacités.
 - Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous continuez aussi de faire vos propres choix et de prendre vos propres décisions.
 - Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous faites tous les choix et vous prenez toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour. Ceci inclut les choix de sorts à lancer ou de capacités à activer, ainsi que les décisions requises pour les capacités déclenchées ou pour d'autres raisons.
 - Vous ne pouvez pas faire que le joueur affecté concède la victoire. Ce joueur peut choisir de concéder la victoire à tout moment, même pendant que vous le contrôlez.
 - Vous ne pouvez ni prendre de décisions illégales, ni faire des choix illégaux : vous ne pouvez rien faire que ce joueur ne pourrait normalement faire. Vous ne pouvez pas faire de choix ni prendre de décisions pour ce joueur qui ne sont pas exigés par les règles du jeu, les cartes, les permanents, les sorts, les capacités, etc. Si un effet amène un autre joueur à prendre des décisions que le joueur affecté devrait normalement prendre (comme le fait la Maîtrise de l'art de la guerre), cet effet a la priorité. En d'autres termes, si le joueur affecté ne devait pas prendre une décision, vous ne pouvez pas non plus prendre cette décision à sa place.
 - Vous ne pouvez pas non plus faire de choix ou prendre des décisions pour ce joueur concernant les règles de tournoi (comme décider d'un match nul intentionnel ou appeler un arbitre).
 - Pendant que vous contrôlez un autre joueur, vous pouvez voir toutes les cartes que ce joueur peut voir dans le jeu. Ceci inclut les cartes de la main de ce joueur, les cartes face cachée qu'il contrôle, et toutes les cartes de sa bibliothèque qu'il peut regarder.
 - Contrôler un joueur ne vous permet pas de regarder la réserve de ce joueur. Si un effet invite ce joueur à choisir une carte en dehors de la partie, vous ne pouvez pas faire que ce joueur choisisse une carte.
 - Vous pouvez uniquement utiliser les ressources du joueur affecté (les cartes, le mana, etc.) pour payer les coûts pour ce joueur. Vous ne pouvez pas utiliser les vôtres. De même, vous pouvez utiliser les ressources du joueur affecté uniquement pour payer les coûts de ce joueur. Vous ne pouvez pas les dépenser pour vos propres coûts.
 - En cas d'effets de contrôle multiples affectant le même joueur, ceux-ci se remplacent les uns les autres. Le dernier créé est celui qui fonctionne. Si plusieurs joueurs ont lancé Emrakul et ciblé le même joueur, l'effet de chaque capacité crée un tour supplémentaire.
 - Dans une partie en Troll à deux têtes, acquérir le contrôle d'un joueur vous fait acquérir le contrôle de chaque joueur de l'équipe.
 - Si le joueur ciblé passe son prochain tour, vous contrôlerez le tour suivant que joue le joueur affecté, et le tour supplémentaire que ce joueur joue sera après ce tour.
 - Si le joueur ciblé perd la partie pendant que vous contrôlez son tour dans une partie multijoueurs, le tour supplémentaire ne commence jamais.
-

Entravé par l'argent de lune

{2} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni se transformer.

Sacrifiez un autre permanent : Attachez cette aura à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

- Les capacités activées et déclenchées de la créature enchantée qui la feraient se transformer peuvent quand même être activées ou déclenchées. Si ces capacités ont d'autres effets, ces effets ont lieu.
- Vous contrôlez Entravé par l'argent de lune même s'il enchante une créature d'un adversaire. Vous seul pouvez activer sa dernière capacité.

Équivalent caquetant

{1} {U} {U}

Éphémère

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

Flashback {5} {U} {U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine 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 dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 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 le jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait.
- Toutes les capacités déclenchées d'arrivée de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

Éveil d'Edgar

{3} {B} {B}

Rituel

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

Quand vous vous défaussez de cette carte, vous pouvez payer {B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

- Vous ne pouvez pas vous défausser de l'Éveil d'Edgar uniquement parce que vous en avez envie. Pour vous en défausser, une règle ou un effet doit vous permettre ou vous instruire de le faire.
-

Évolution hermétique

{1}{G}{G}

Rituel

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

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Exilez l'Évolution hermétique.

- Sacrifier une créature fait partie du coût de l'Évolution hermétique. Vous ne pouvez pas sacrifier plus de créatures pour chercher plus de cartes de créature, et vous ne pouvez pas du tout lancer l'Évolution hermétique si vous ne contrôlez pas de créature.
 - Une fois que vous commencez à lancer l'Évolution hermétique, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.
 - La valeur de mana d'une créature est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit une carte assimilée ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est considéré être 0. Si c'est une carte à une seule face sans symbole de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), sa valeur de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) payés quand la créature a été lancée.
 - Un jeton qui n'est pas une copie d'un autre permanent a un coût converti de mana de 0. Un jeton qui est une copie d'un autre permanent, ou une créature qui est devenue une copie d'un autre permanent, a la valeur de mana de ce qu'il copie.
 - La valeur de mana d'un permanent qui est une carte recto-verso avec son verso visible a la valeur de mana de son recto. La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos. Une créature qui est une copie de l'un d'eux a une valeur de mana de 0.
 - Si une carte d'une bibliothèque a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0. Si vous trouvez une telle carte de cette manière, vous n'avez pas l'occasion de dépenser du mana pour {X}.
-

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous activez la dernière capacité de la Faveur du gryff et que la créature ciblée devient une cible illégale en réponse, la capacité ne se résout pas et la Faveur du gryff reste dans votre cimetière.
-

Fenêtre barricadée

{3}

Artefact

Les créatures qui vous attaquent gagnent -1/-0.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez subi au moins 4 blessures ce tour-ci, exilez cet artefact.

- La capacité déclenchée de la Fenêtre barricadée vérifie la quantité totale de blessures qui vous sont infligées pendant le tour. Les blessures ne doivent pas nécessairement avoir été infligées en une seule fois, et la Fenêtre barricadée n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où les blessures ont été infligées. La Fenêtre barricadée ne tient pas compte des points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

Fermière ambitieuse

{1}{W}

Créature : humain et paysan

1/1

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Congrégation — {1}{W}{W} : Transformez cette créature. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

////

Cathare aguerrie

Créature : humain et chevalier

3/3

Lien de vie

- Une créature a une force différente d'une autre si leurs forces sont représentées par des valeurs différentes. Par exemple, une créature 1/1 et une créature 2/1 ont des forces différentes.
- Pour que trois créatures aient des forces différentes les unes des autres, chacune de leurs forces doit être différente. Une créature 1/1, une créature 2/1 et une autre créature 2/1 ne sont pas trois créatures avec des forces différentes, même si les deux créatures 2/1 ont une force différente de la créature 1/1.

Fermière excentrique

{2}{G}

Créature : humain et paysan

2/3

Quand cette créature arrive, meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (*Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.*)

- La carte de terrain que vous renvoyez dans votre main peut être une des cartes que vous venez de meuler ou une carte qui était déjà dans votre cimetière.
-

Fêtard du hourvari

{6} {R} {R}

Créature : diable et horreur

3/4

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

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

Quand cette créature arrive, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la première capacité du Fêtard du hourvari). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour lancer ce sort.
- La première capacité du Fêtard du hourvari ne peut pas réduire le {R} {R} dans son coût.
- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si vous n'avez aucune carte en main quand la capacité d'arrivée du Fêtard du hourvari se résout, vous piochez simplement trois cartes.

Flux d'essence

{U}

Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

- Le Flux d'essence vérifie si la créature est un esprit après qu'elle est renvoyée depuis l'exil.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés à la créature exilée deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton de créature est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- Si une carte recto-verso est exilée, elle revient avec son recto visible.

Foi intacte

{3} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand cette aura arrive, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette aura quitte le champ de bataille.

La créature enchantée gagne +2/+2.

- Si la Foi intacte quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
- Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.
- La carte exilée revient sur le champ de bataille immédiatement après que la Foi intacte a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état. Cependant, si la créature que la Foi intacte enchante quitte le champ de bataille, la Foi intacte ne quitte pas le champ de bataille tant que les actions basées sur l'état ne sont pas vérifiées.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de la Foi intacte quitte la partie, la carte exilée revient sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie la carte n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Force des armes

{W}

Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un équipement, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

- Vous créez un jeton Humain et Soldat si vous contrôlez n'importe quel équipement, pas seulement un qui soit attaché à la créature ciblée, et pas seulement un qui soit attaché à n'importe quelle créature.
- Vous créez un seul jeton, quel que soit le nombre d'équipements que vous contrôlez après le premier.
- Le jeton Humain et Soldat que vous créez ne peut pas être la cible pour lui faire gagner +2/+2.

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

2/3

Flash

Vol

Quand cette créature arrive, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand cette créature quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

- Pour les sorts avec {X} dans leur coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X pour déterminer si la valeur de mana du sort est inférieure ou égale à 4.
- Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés peuvent être exilés par la capacité du Foudroyeur de sorts. Ils ne se résolvent pas.
- Si le propriétaire de la carte exilée la lance, le sort n'a aucun lien avec le sort lancé à l'origine par ce joueur. Toute décision prise pour le sort d'origine ou tout effet affectant le sort d'origine n'est pas répercuté sur le nouveau.

- Si le joueur lance la carte exilée, il le fait en tant que partie de la résolution de la dernière capacité du Foudroyeur de sorts. Le joueur ne peut pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées, mais d'autres restrictions (telles que « Ne lancez [cette carte] que pendant le combat ») ne le sont pas.
- Si un joueur lance une carte « sans payer son coût de mana », il ne peut pas choisir de la lancer pour ses coûts alternatifs, comme les coûts d'urgence. Il peut cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts d'intensification. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, le joueur doit choisir 0 pour la valeur de X quand il la lance sans payer son coût de mana.
- Si le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille avant la résolution de sa capacité déclenchée d'arrivée, sa capacité déclenchée de départ du champ de bataille se déclenche, se résout et ne fait rien. Ensuite, sa première capacité déclenchée se résout et exile indéfiniment le sort.

Fragment de cryptolithe

{3}

Artefact

Cet artefact arrive engagé.

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

Chaque joueur perd 1 point de vie.

Au début de votre entretien, si chaque joueur a 10 points de vie ou moins, transformez cet artefact.

////

Aurore d'Emrakul

Créature : eldrazi et reflet

1/4

Vol, contact mortel

À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 3 points de vie.

- La deuxième capacité du Fragment de cryptolithe est une capacité de mana. Les joueurs ne peuvent ni y répondre, ni répondre à la perte de points de vie qu'elle provoque.
- Si un joueur a au moins 11 points de vie au moment où votre entretien commence, la dernière capacité du Fragment de cryptolithe ne se déclenche pas. Si un joueur a au moins 11 points de vie au moment où la capacité se résout, celle-ci n'a aucun effet.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité de mana du Fragment de cryptolithe fait perdre 1 point de vie à chaque joueur ; chaque équipe perd donc 2 points de vie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la dernière capacité du Fragment de cryptolithe vérifie si le total de points de vie de chaque équipe est inférieur ou égal à 10.
- Dans une partie en Troll deux têtes, la dernière capacité de l'Aurore d'Emrakul fait perdre 3 points de vie à chaque adversaire ; l'équipe adverse perd donc un total de 6 points de vie.

Frayère de l'araignée

{4} {G}

Rituel

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Flashback {6} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Le nombre de cartes de créature dans votre cimetière est compté quand la Frayère de l'araignée se résout.
-

Garnison de Hanweir

{2} {R}

Créature : humain et soldat

2/3

À chaque fois que cette créature attaque, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Humain, engagés et attaquants.

(Assimiler avec les Remparts de Hanweir.)

////

Remparts de Hanweir

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3} {R} {R}, {T} : Si vous possédez et contrôlez à la fois ce terrain et une créature appelée Garnison de Hanweir, exilez-les, puis assimilez-les en Hanweir, le comté grouillant.

////

Hanweir, le comté grouillant

Créature légendaire : eldrazi et limon

7/4

Piétinement, célérité

À chaque fois que Hanweir attaque, créez deux jetons de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur, engagés et attaquants.

- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille chaque jeton attaque au moment où vous les créez. Ce n'est pas obligatoirement celui que la Garnison de Hanweir (ou Hanweir, le comté grouillant) attaque, et les jetons ne sont pas tous les deux obligés d'attaquer le même joueur, planeswalker ou la même bataille.
 - Même si les jetons créés par la capacité déclenchée attaquent, ils n'ont jamais été déclarés comme créatures attaquantes (en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque, par exemple).
 - Si une autre capacité d'une source que vous contrôlez se déclenche quand les attaquants sont déclarés, comme celle du Capitaine du hameau, vous pouvez faire qu'elle se résolve avant ou après celle de la Garnison de Hanweir. Si cette capacité a des cibles, elle ne pourra pas cibler les jetons.
-

Garruk l'Implacable

{3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

3

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs

« loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0: Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0: Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

////

Garruk maudit par le Voile

Planeswalker légendaire : Garruk

+1: Créez un jeton de créature 1/1 noire Loup avec le contact mortel.

-1: Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

-3: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

- La première capacité de Garruk l'Implacable est une capacité déclenchée par l'état. Elle se déclenche une fois que Garruk a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui et elle ne peut pas se redéclencher tant que cette capacité est sur la pile.
- Vous n'ajoutez pas et vous ne retirez pas de marqueurs « loyauté » de Garruk l'Implacable quand il se transforme en Garruk maudit par le Voile. Dans la plupart des cas, il aura un ou deux marqueurs « loyauté » sur lui.
- Vous ne pouvez pas activer une capacité de loyauté de Garruk l'Implacable et, plus tard pendant ce même tour, après qu'il s'est transformé, activer une capacité de loyauté de Garruk maudit par le Voile.
- La deuxième capacité de Garruk maudit par le Voile ne cible pas de créature. Cependant, quand cette capacité se résout, vous devez sacrifier une créature si vous en contrôlez une.
- Le nombre de cartes de créature dans votre cimetière est compté quand la troisième capacité de Garruk maudit par le Voile se résout. Une fois que la capacité se résout, le bonus ne change pas si ce nombre change plus tard pendant le tour.
- Seules les créatures que vous contrôlez quand la troisième capacité de Garruk maudit par le Voile se résout reçoivent le bonus. Les créatures qui arrivent ou dont vous acquérez le contrôle plus tard pendant le tour ne seront pas affectées.

Gisa et Geralf

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

4/4

Quand Gisa et Geralf arrivent, meulez quatre cartes.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature Zombie depuis votre cimetière.

- Vous devez suivre les permissions et restrictions de temps normales du sort de zombie que vous lancez depuis votre cimetière.

- Vous devez payer les coûts pour lancer ce sort de zombie. S'il a un coût alternatif, vous pouvez le lancer pour ce coût à la place.
- Une fois que vous avez commencé à lancer le sort de zombie, perdre le contrôle de Gisa et Geralf n'affecte pas le sort.
- Si vous lancez un sort de créature Zombie depuis votre cimetière et qu'un nouvel exemplaire de Gisa et Geralf arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez lancer un autre sort de créature Zombie depuis votre cimetière ce tour-là.
- Si une carte de zombie est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale et que la pile est vide, vous avez la possibilité de la lancer avant qu'un joueur ne puisse tenter de la retirer de votre cimetière.
- Si plusieurs effets vous permettent de lancer un sort de créature Zombie depuis votre cimetière, comme ceux de Gisa et Geralf, et Karador, chef de clan fantôme, vous devez annoncer quelle permission vous utilisez au moment où vous commencez à lancer le sort.

Geist de la tour

{3}{U}

Créature : esprit

2/2

Vol

Quand cette créature arrive, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- S'il n'y a qu'une carte dans votre bibliothèque au moment où le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, vous regardez cette carte et vous la mettez dans votre main.

Grand prêtre de Skirsdag

{1}{B}

Créature : humain et clerc

1/2

Morbidité — {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

- Contrairement au Grand prêtre de Skirsdag lui-même, les deux autres créatures que vous engagez pour activer sa capacité ne doivent pas obligatoirement avoir été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Greffe du raccommodeur

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégage de son contrôleur.

À chaque fois que cet équipement devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {2}

- Si plusieurs effets indiquent qu'une créature ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégage, ces effets s'appliquent tous pendant une seule étape de dégage. Par exemple, une créature qui a attaqué alors qu'elle était équipée de deux Greffes du raccommodeur ne passera qu'une seule étape de dégage sans se dégager.
- La Greffe du raccommodeur devient détachée de la créature qu'elle équipe si vous l'équipez à une nouvelle créature, si elle quitte le champ de bataille, si la créature équipée cesse d'être une créature ou si la Greffe du raccommodeur cesse d'être un équipement. (Elle devient aussi détachée si la créature équipée quitte le champ de bataille, mais la capacité déclenchée ne fera rien dans ce cas.)
- Si la dernière capacité déclenchée de la Greffe du raccommodeur se déclenche, mais que vous ne contrôlez pas le permanent duquel elle est devenue détachée au moment où cette capacité se résout (peut-être parce qu'un autre joueur en a acquis le contrôle d'une manière quelconque), vous ne pourrez pas le sacrifier.

Grimgrin, né des cadavres

{3} {U} {B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

5/5

Grimgrin arrive engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégage.

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

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

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la dernière capacité de Grimgrin se résout, la capacité entière ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur Grimgrin.
- Si le joueur défenseur ne contrôle pas de créature au moment où Grimgrin attaque, la dernière capacité est retirée de la pile et n'a aucun effet.
- Si la dernière capacité de Grimgrin se résout, mais que la créature ciblée n'est pas détruite (peut-être parce qu'elle s'est régénérée ou qu'elle a l'indestructible), vous mettez toujours un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

Griselbrand

{4} {B} {B} {B} {B}

Créature légendaire : démon

7/7

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

- Vous ne pouvez pas activer la capacité de Griselbrand si vous avez 6 points de vie ou moins.
-

Grogarde d'Olivia

{1}{B}

Créature : vampire et berserker

2/2

Défaussez-vous d'une carte : Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

- Vous pouvez activer la capacité de la Grogarde d'Olivia plus d'une fois par tour, même si elle a déjà le vol.
-

Gryff misérable

{7}

Créature : eldrazi et hippogriffe

3/4

Émergence {5}{U} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.*)

Quand vous lancez ce sort, piochez une carte.

Vol

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Gueule d'abondance

{8}

Créature : eldrazi et sangsue

6/4

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

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
-

Guide de perfection

{3} {U} {U}

Créature : insecte et horreur

5/4

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez cette créature.

////

Itération finale

Créature : eldrazi et insecte

6/5

Vol

Les sorciers que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si vous contrôlez au moins trois sorciers pendant que vous contrôlez le Guide de perfection, il ne se transforme pas encore. Il ne se transforme que pendant la résolution de sa capacité déclenchée, après que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel.
- Quand le Guide de perfection se transforme en Itération finale, le sort d'éphémère ou de rituel qui est sur la pile ne provoque pas le déclenchement de la capacité déclenchée de l'Itération finale.
- Tous les sorciers que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol, pas seulement ceux créés par le Guide de perfection ou l'Itération finale.

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.

La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

- La valeur de mana de la Hache d'éclairs est 1, quel que soit le coût supplémentaire que vous avez payé.

Haubert de maille de démon

{4}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +4/+2.

Équipement — Sacrifiez une créature.

- Vous pouvez sacrifier la créature que l'e Haubert de maille de démon équipe pour l'équiper à une autre créature.

Helgruft

{3}

Artefact légendaire

{1}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous contrôlez.

{7}, {T} : Exilez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Quand le Helgruft est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

- La première et la troisième capacité du Helgruft sont liées. De même, la deuxième et la troisième capacité du Helgruft sont liées. Seules les cartes exilées par la première ou la deuxième capacité du Helgruft sont renvoyées sur le champ de bataille par sa troisième capacité.

Héraut de Nebelgast

{2}{U}

Créature : esprit

2/1

Flash

Vol

À chaque fois que cette créature ou un autre esprit que vous contrôlez arrive, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Si le Héraut de Nebelgast et un autre esprit arrivent en même temps, la dernière capacité du Héraut de Nebelgast se déclenche pour chacun d'eux.

Héritage négligé

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.

Quand la créature équipée se transforme, transformez cet équipement.

Équipement {1}

////

Lame de Cendregueule

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+3 et a l'initiative.

Équipement {3}

- Quand l'Héritage négligé se transforme, il reste attaché à la créature à laquelle il est attaché. Si la créature équipée se transforme en permanent non-créature, l'Héritage négligé devient détaché avant de se transformer en Lame de Cendregueule.
-

Horreur brisecoque

{5} {U} {U}

Créature : kraken et horreur

7/8

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un —

- Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
- Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

- Un sort ou une capacité qui contrecarre les sorts peut quand même cibler l'Horreur brisecoque. Quand ce sort ou cette capacité se résout, l'Horreur brisecoque n'est pas contrecarrée, mais tout effet supplémentaire du sort ou de la capacité contrecarrant a quand même lieu.
-

Hors-la-loi de Kruin

{1} {R} {R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

2/2

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au dernier tour, transformez cette créature.

////

Terreur du Col de Kruin

Créature : loup-garou

3/3

Double initiative

Les loups-garous que vous contrôlez ont la menace. (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au dernier tour, transformez cette créature.

- Si le Hors-la-loi de Kruin se transforme d'une manière quelconque après que les bloqueurs ont été déclarés mais avant que le combat se termine, les loups-garous que vous contrôlez qui sont bloqués par une créature unique restent bloqués.
-

Hurlleur strident

{2} {G}

Créature : loup-garou et horreur

3/1

Les créatures dont la force est inférieure à celle de cette créature ne peuvent pas la bloquer.

{5} {G} : Transformez cette créature.

////

Chœur hurlant

Créature : eldrazi et loup-garou

3/5

Les créatures dont la force est inférieure à celle de cette créature ne peuvent pas la bloquer.

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

- La force de la créature bloqueuse et celle du Hurlleur strident (ou du Chœur hurlant) sont uniquement comparées au moment où les bloqueurs sont choisis. Changer plus tard la force d'une des créatures ne fait pas que le Hurlleur strident (ou le Chœur hurlant) devienne non-bloqué.

Interrompre la lignée

{3} {B}

Rituel

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.

Flashback {5} {B} {B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Interrompre la lignée n'a qu'une seule cible. Les autres créatures ayant le même nom sont exilées même si elles ont la défense talismanique ou la protection.
 - Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où Interrompre la lignée essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'exilez aucune créature.
 - À moins qu'un jeton ne soit une copie d'un autre permanent, ou ait explicitement reçu un nom avec l'effet qui l'a créé, son nom est « Jeton » plus les sous-types qu'il a reçus au moment où il a été créé. Par exemple, si un effet créé un jeton de créature 1/1 Soldat, ce jeton est appelé « Jeton Soldat ».
-

Invasion d'Innistrad

{2} {B} {B}

Bataille : siège

5

(Au moment où un siège arrive, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer.

Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Flash

Quand cette bataille arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour.

////

Déluge de morts

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

{2} {B} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

- Chaque siège a une capacité déclenchée intrinsèque. Cette capacité est « Quand le dernier marqueur « défense » est retiré de ce permanent, exilez-le, puis vous pouvez le lancer transformé sans payer son coût de mana ».
- Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un adversaire pour être son protecteur.
- Le contrôleur d'un siège ne peut pas être son protecteur. Si le protecteur d'un siège en prend le contrôle, il choisit un nouveau joueur pour être son protecteur. C'est une action basée sur l'état.
- Si un permanent non-bataille qui est déjà sur le champ de bataille devient une copie d'un siège, son contrôleur choisit un de ses adversaires pour être le protecteur de cette bataille. Cependant, il sera probablement mis dans le cimetière de son propriétaire parce qu'il n'a aucun marqueur « défense » (voir ci-dessous).
- La « défense » d'une bataille est indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Une bataille arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs « défense ». Si un autre permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une bataille, il arrive également avec ce nombre de marqueurs « défense ».
- Seules les créatures contrôlées par le protecteur d'une bataille peuvent bloquer les créatures qui attaquent cette bataille. Cela signifie que le contrôleur d'un siège ne peut jamais assigner de créatures pour bloquer celles qui attaquent ce siège.
- Une bataille peut subir des blessures et peut être la cible de sorts et/ou de capacités qui ciblent « n'importe quelle cible ».
- Les blessures infligées à une bataille lui retirent autant de marqueurs « défense ».
- Une bataille peut être attaquée par tous les joueurs autres que son protecteur. Notamment, cela signifie que le contrôleur d'un siège peut l'attaquer.
- Si une bataille n'a pas de marqueurs « défense » et n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais qui n'a pas encore quitté la pile, cette bataille est mise dans le cimetière de son propriétaire. C'est une action basée sur l'état. Elle ne déclenche pas la capacité déclenchée intrinsèque d'un siège.
- Si un siège n'avait jamais eu de marqueurs « défense » sur lui (peut-être parce qu'un permanent en est devenu une copie), il est impossible de lui retirer son dernier marqueur « défense ». Il sera mis dans le cimetière de son propriétaire. Vous ne l'exilerez pas ou vous ne lancerez pas l'autre face.

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

Invocation cruelle

{1} {B}

Enchantement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

- La première capacité de l'Invocation cruelle peut uniquement réduire la portion de mana générique du coût d'un sort de créature.

Itération zingante

{U} {R}

Éphémère

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.

Flashback {1} {U} {R} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- Si vous résolvez une Itération zingante après une autre (ou que vous lancez la même avec le flashback), la deuxième Itération zingante est copiée. Cette copie et le sort se résolvent, ce qui crée deux capacités déclenchées à retardement. Le prochain sort que vous lancez après cela sera copié deux fois. Si ce sort est également une Itération zingante, le sort suivant sera copié trois fois, et ainsi de suite.
- La capacité de l'Itération zingante copie n'importe quel sort d'éphémère ou de rituel, pas seulement ceux qui ont des cibles.
- Une copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité de l'Itération zingante a été contrecarré au moment où cette capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.

- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. 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 capacité de l'Itération zingante est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Jace, détisseur de secrets

{3} {U} {U}

Planeswalker légendaire : Jace

5

+1: Regard 1, puis piochez une carte.

-2: Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

-8: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

- La capacité déclenchée de l'emblème contrecarre le premier sort qu'un adversaire lance à chaque tour, pas seulement pendant le tour de cet adversaire.
- Si la capacité déclenchée de l'emblème de Jace ne contrecarre pas le premier sort qu'un adversaire lance (par exemple parce que ce sort ne peut pas être contrecarré), elle ne se déclenche pas à nouveau pendant le même tour pour essayer de contrecarrer le deuxième sort de ce joueur.
- Si vous avez des adversaires multiples, l'emblème de Jace peut se déclencher une fois à chaque tour pour chaque adversaire.

La chose de l'horrible essaim

{8}

Créature : eldrazi et insecte

4/4

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

Quand vous lancez ce sort, créez deux jetons de créature

1/1 verte Insecte.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.

Le massacre au croc de boucher

{X} {B} {B}

Enchantement légendaire

Quand Le massacre au croc de boucher arrive, chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

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

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie.

- Si le Massacre au croc de boucher arrive sur le champ de bataille et qu'il n'a pas été lancé (ou qu'il a été lancé sans payer son coût de mana), X est 0. La première capacité se déclenchera, mais le massacre sera plutôt limité.

Le monstre de Gitrog

{3} {B} {G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

6/6

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiez un terrain.

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

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

- Si plusieurs cartes de terrain sont mises dans votre cimetière en même temps, la dernière capacité de Le monstre de Gitrog ne se déclenche qu'une seule fois. Cela pourrait arriver parce qu'un effet les y a mises en même temps depuis votre bibliothèque (par exemple un effet de meule), ou parce qu'elles ont été détruites en même temps (comme deux créatures-terrains qui subissent des blessures de combat mortelles).

Loup des contreforts affamé

{1} {R}

Créature : loup

2/2

Tant que vous contrôlez un autre loup ou loup-garou, cette créature gagne +1/+0 et a le piétinement.

- Si vous contrôlez un loup et un loup-garou, le Loup des contreforts affamé ne gagne quand même que +1/+0.

Loup entraverune

{1} {R}

Créature : loup

2/2

{3} {R}, {T} : Cette créature inflige à un adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de loups et loups-garous que vous contrôlez.

- La capacité activée du Loup entraverune compte le nombre de loups et de loups-garous que vous contrôlez au moment où elle se résout, pas au moment où elle a été activée.
 - Si vous contrôlez une créature qui est à la fois un loup et un loup-garou, elle est comptée uniquement une fois pour la capacité du Loup entraverune.
-

Loup-garou fumant

{2} {R} {R}

Créature : loup-garou et horreur

3/2

Quand cette créature arrive, ciblez jusqu'à deux créatures. Cette créature inflige 1 blessure à chacune d'elles.

{4} {R} {R} : Transformez cette créature.

////

Loup de l'effroi en éruption

Créature : eldrazi et loup-garou

6/4

À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La capacité déclenchée du Loup de l'effroi en éruption se résout avant que les bloqueurs ne soient choisis. Une créature qui a subi des blessures mortelles de cette manière ne pourra pas bloquer.
 - Si, d'une manière quelconque, vous transformez le Loup-garou fumant en Loup de l'effroi en éruption après qu'il a attaqué, la capacité déclenchée du Loup de l'effroi en éruption ne se déclenchera pas pour ce combat.
-

Lutter contre le passé

{1} {G}

Éphémère

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. *(Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

- Lutter contre le passé ne cible pas la carte à renvoyer dans votre main. Après avoir mis les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de créature ou de terrain qui s'y trouvent.
-

Magesang Voldaren

{1}{B}

Créature : vampire et sorcier

2/1

Vol

À chaque fois que cette créature ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton Sang. *(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »)*

À chaque fois que vous créez un jeton Sang, si vous contrôlez au moins cinq jetons Sang, transformez cette créature.

////

Invocatrice d'hémochiroptères

Créature : vampire et sorcier

3/3

Vol

Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à un jeton Sang ciblé que vous contrôlez devient une créature 2/2 noire Chauve-souris avec le vol et la célérité en plus de ses autres types.

- La dernière capacité de la Magesang Voldaren vérifie combien de jetons Sang vous avez à la fois au moment où elle se déclenche et au moment où elle se résout. Si vous ne contrôlez pas au moins cinq jetons Sang à ces deux moments, elle ne se transforme pas.
- Les jetons Sang qui deviennent des chauves-souris avec la capacité de l'Invocatrice d'hémochiroptères sont quand même des jetons d'artefact Sang et ont quand même « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »

Maire d'Avabruck

{1}{G}

Créature : humain et conseiller et loup-garou

1/1

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

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au dernier tour, transformez cette créature.

////

Alpha hurlemeute

Créature : loup-garou

3/3

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup-garou ou un loup gagne +1/+1.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au dernier tour, transformez cette créature.

- Une créature qui est à la fois un loup-garou et un Loup gagne uniquement +1/+1 de la première capacité de l'Alpha hurlemeute.
-

Maîtrise temporelle

{5} {U} {U}

Rituel

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1} {U} (*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 la première carte que vous piochez pendant un tour a le miracle, vous pouvez la révéler. Si vous le faites, une capacité déclenchée se déclenche et va sur la pile. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité normalement. Tant que cette capacité est sur la pile et que la carte avec le miracle reste dans votre main, vous jouez avec la carte qu'elle a révélée.
- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
- Au moment où la capacité déclenchée se résout, vous décidez de lancer la carte révélée ou pas. Si vous faites ainsi, vous payez son coût de miracle plutôt que son coût de mana. Si vous ne le faites pas, parce que vous ne le souhaitez pas ou que vous ne le pouvez pas (peut-être parce que la carte n'est plus dans votre main), la carte cesse d'être révélée et reste dans votre main.
- Le miracle fonctionne pendant tous les tours, pas seulement les vôtres, mais seulement si la carte est la première carte piochée pendant ce tour-là. Si vous avez l'instruction de piocher plusieurs cartes (et que vous n'avez pas encore pioché de carte ce tour-là), ces cartes sont piochées l'une après l'autre, alors seule la première peut être révélée en utilisant le miracle.
- Si vous lancez un sort en utilisant le miracle, vous ignorez les restrictions basées sur le type de carte. Par exemple, si la Maîtrise temporelle est la première carte que vous piochez pendant le tour d'un adversaire, vous pouvez la révéler et la lancer en utilisant le miracle. En supposant qu'aucun autre tour supplémentaire n'est programmé, le prochain tour sera votre tour supplémentaire. Après ce tour-là, l'ordre du tour normal reprendra.
- 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 est toujours basée sur son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Maniaque de laboratoire

{2} {U}

Créature : humain et sorcier

2/2

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

- Si pour une raison quelconque vous ne pouvez pas gagner la partie (parce que votre adversaire a lancé la Grâce de l'ange ce tour-ci, par exemple), vous ne perdez pas en ayant essayé de piocher une carte d'une bibliothèque ne contenant aucune carte. La pioche a quand même été remplacée.
- Si au moins deux joueurs contrôlent un Maniaque de laboratoire et que chaque joueur a l'instruction de piocher un certain nombre de cartes, le joueur dont c'est le tour pioche en premier autant de cartes. Si cela fait que ce joueur gagne la partie à la place, la partie est immédiatement terminée. Si la partie n'est pas encore terminée, répétez ce processus pour chaque autre joueur dans l'ordre du tour.

Manteau du lunarque

{1} {W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}, sacrifiez un permanent : Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. »

- Seul le joueur qui contrôle la créature enchantée peut activer la capacité qu'elle acquiert du Manteau du lunarque. Ce n'est pas obligatoirement le contrôleur du Manteau du lunarque.
- Vous pouvez activer la capacité que le Manteau du lunarque donne à votre créature enchantée en sacrifiant n'importe quel permanent que vous contrôlez, y compris le Manteau du lunarque ou la créature enchantée elle-même. Si vous sacrifiez le Manteau du lunarque de cette manière, la créature qu'il enchantait précédemment acquiert quand même le vol.

Mascarade stensienne

{2} {R}

Enchantement

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont l'initiative.

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Folie {2} {R} (*Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Perdre ou acquérir l'initiative après que les blessures d'initiative ont été infligées ne fait pas que la créature inflige des blessures de combat deux fois ou n'inflige pas de blessures de combat.

Mentor des humbles

{2} {W}

Créature : humain et soldat

2/2

À chaque fois qu'une autre créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez arrive, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La capacité du Mentor des humbles vérifie la force de l'autre créature uniquement au moment où elle arrive. Si la force de cette créature est inférieure ou égale à 2, la capacité se déclenche. Une fois que la capacité se déclenche, faire passer la force de cette créature au-dessus de 2 n'affectera pas cette capacité. De même, réduire la force de la créature à 2 ou moins après qu'elle est arrivée ne déclenchera pas la capacité.
- Si une créature arrive avec des marqueurs +1/+1 ou qu'un effet continu tel que celui des Festivités du mariage s'applique à la créature sur le champ de bataille, ces effets s'appliquent quand vous vérifiez pour voir si la capacité du Mentor des humbles se déclenche.

- Pendant la résolution de la capacité déclenchée du Mentor des humbles, vous ne pouvez pas payer {1} plusieurs fois pour piocher plus d'une carte.
-

Meurtrisseur d'éclairs

{1} {R}

Créature : humain et berserker

2/1

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que cette créature est associée à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

- Une créature qui perd la célérité après avoir été déclarée comme créature attaquante ne cesse pas d'attaquer.
-

Mimique métallique

{2}

Créature-artefact : changeforme

2/1

Au moment où cette créature arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

- Le choix du type de créature est effectué au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas répondre à ce choix. La deuxième capacité du Mimique métallique commence à s'appliquer immédiatement.
 - Vous devez choisir un type de créature existant. « Artefact » et « véhicule » ne sont pas des types de créature.
 - Les créatures du type choisi qui arrivent sur le champ de bataille en même temps que le Mimique métallique n'arrivent pas avec un marqueur +1/+1 supplémentaire.
 - Bien que le Mimique métallique soit un changeforme, les autres créatures Changeforme que vous contrôlez ne gagnent pas de marqueur +1/+1, à moins que vous n'ayez choisi Changeforme au moment où le Mimique métallique est arrivé sur le champ de bataille. Si vous le faites, cette créature doit arriver sur le champ de bataille comme un changeforme pour gagner un marqueur +1/+1. Elle ne gagne pas de marqueur +1/+1 si elle arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature non-Changeforme.
-

Moissonneur de la dîme de sang

{B} {R}

Créature : vampire

3/2

Quand cette créature arrive, créez un jeton Sang. (*C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaissez-vous d'une carte, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

{T}, sacrifiez cette créature : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le double du nombre de jetons Sang que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Moissonneur de la dîme de sang se résout.
-

Moissonneuse de chasse-geist

{6}

Créature-artefact : construction

4/5

Quand cette créature arrive, vous pouvez faire qu'elle inflige 4 blessures à une créature ciblée avec le vol.

- La créature avec le vol ciblée est choisie quand la capacité se déclenche et qu'elle va sur la pile. Vous choisissez si la Moissonneuse de chasse-geist lui inflige 4 blessures ou pas quand la capacité se résout.
-

Mutation spontanée

{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

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

- La valeur de X est constamment mise à jour en fonction du changement du nombre de cartes dans votre cimetière.
-

Mystères d'Ulvenwald

{2} {G}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez ce jeton : Piochez une carte. »*)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

- Si une créature non-jeton meurt en même temps que les Mystères d'Ulvenwald quittent le champ de bataille, la première capacité se déclenche. De même, si les Mystères d'Ulvenwald ne sont pas un jeton et qu'ils sont devenus une créature, leur mort provoquera le déclenchement de leur propre première capacité.

- La dernière capacité est une capacité déclenchée, pas une capacité activée. Elle ne vous permet pas de sacrifier un indice à chaque fois que vous le désirez. En fait, vous avez besoin d'un autre moyen de le sacrifier, par exemple la capacité activée des jetons Indice.
 - Si vous sacrifiez un indice en tant que partie du lancement d'un sort ou de l'activation d'une capacité, la dernière capacité se résout avant ce sort ou cette capacité.
-

Navigateur morne-œil

{4} {U} {U}

Créature : esprit

5/5

Association d'âmes (*Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.*)

Tant que le Navigateur morne-œil est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1} {U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

- Si vous activez la capacité accordée par le Navigateur morne-œil, la créature est exilée, l'association est immédiatement rompue, puis la carte est renvoyée sur le champ de bataille. La capacité d'association d'âmes du Navigateur morne-œil se déclenche quand cette carte arrive sur le champ de bataille et l'association peut ensuite être restaurée.
 - Une fois que le Navigateur morne-œil ou que la créature à laquelle il est associé est exilée, l'autre créature n'a plus la capacité activée. Cependant, vous pouvez activer la capacité d'une créature en réponse à l'activation de la capacité de l'autre.
-

Nécrodualité

{3} {U}

Enchantement

À chaque fois qu'un zombie non-jeton que vous contrôlez arrive, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Si le permanent copié copie autre chose, le jeton arrive comme ce que ce permanent copiait.
 - Toutes les capacités d'arrivée du permanent copié se déclenchent quand le jeton arrive. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec » du permanent copié fonctionnent aussi.
-

Œuf de biolume

{2} {U}

Créature : grand serpent et œuf

0/4

Défenseur

Quand cette créature arrive, regard 2.

Quand vous sacrifiez cette créature, renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous le contrôle de son propriétaire, au début de la prochaine étape de fin.

////

Serpent biolume

Créature : grand serpent

4/4

Sacrifiez deux îles : Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Vous ne pouvez pas sacrifier l'Œuf de biolume à moins qu'un autre effet ne vous autorise à le faire.
- Vous pouvez sacrifier deux terrains avec le sous-type île de votre choix pour activer la capacité du Serpent biolume, même s'ils ne sont pas de base ou s'ils ne sont pas appelés Île.
- Si un permanent qui n'est pas une carte recto-verso devient une copie de l'Œuf de biolume et est ensuite sacrifié, cette carte ne peut pas revenir sur le champ de bataille transformée. Elle reste dans le cimetière.

Occultiste de Stromkirk

{2} {R}

Créature : vampire et horreur

3/2

Piétinement

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

Folie {1} {R} *(Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- 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.
-

Odric, maréchal lunarque

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

- La capacité d'Odric se déclenche au début de chaque combat, pas seulement le combat pendant votre tour, que des créatures que vous contrôlez aient une des capacités listées ou non. Si une créature acquiert une des capacités listées avant que la capacité déclenchée d'Odric ne se résolve, par exemple à cause d'une autre capacité qui s'est déclenchée au début du combat, les créatures que vous contrôlez acquerront cette capacité.
- La série de créatures affectées par la capacité d'Odric et la manière dont elles sont affectées sont déterminées au moment où la capacité se résout. Les créatures que vous commencez à contrôler plus tard dans le tour n'acquièrent pas de capacités ou ne feront pas acquérir de nouvelles capacités à des créatures, et les capacités acquises ne changent pas même si chaque créature qui avait normalement les capacités quitte le champ de bataille.
- Plusieurs occurrences d'une des capacités qu'Odric peut accorder à vos créatures sont redondantes.
- Si une de ces créatures a au moins une variante des mots-clés listés (par exemple, la défense talismanique contre le blanc), les créatures que vous contrôlez acquièrent ces variantes spécifiques.

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

3/3

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

- Si Olivia Voldaren inflige des blessures mortelles à une créature avec sa première capacité activée, cette créature devient un vampire avant de mourir.
- Si vous activez la dernière capacité d'Olivia Voldaren, et qu'avant que cette capacité ne se résolve, vous perdez le contrôle d'Olivia Voldaren, la capacité se résout sans effet. Vous n'acquérez pas le contrôle du vampire ciblé.

Orage sur le toit

{5}{U}

Enchantement

Vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana des sorts de créature Zombie que vous lancez.

- Vous devez quand même payer les coûts supplémentaires obligatoires, comme exiler une carte de créature depuis votre cimetière pour le Meurtrisseur improvisé.
- Le coût de mana et la valeur de mana du sort sont inchangés. L'Orage sur le toit ne change que ce que vous payez.

Pêcheur grison

{2}{U}

Créature : humain

2/3

{T} : Meulez deux cartes. Ensuite, s'il y a une carte de créature incolore dans votre cimetière, transformez cette créature. *(Pour meuler deux cartes, mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)*

////

Baudroie sinistre

Créature : eldrazi et poisson

4/5

{6} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

- Si vous avez une carte de créature incolore dans votre cimetière pendant que vous contrôlez le Pêcheur grison, il ne se transforme pas encore. Il se transforme uniquement pendant que sa capacité activée se résout.
- Si une créature affectée par l'effet de la Baudroie sinistre n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début du tour, qu'elle est engagée, ou qu'elle est affectée par un sort ou une capacité indiquant qu'elle ne peut pas attaquer, alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque de cette créature, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer dans ce cas non plus.
- Le contrôleur de chaque créature choisit quand même le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elle attaque. Les créatures qui doivent attaquer ne doivent pas nécessairement vous attaquer s'il y a d'autres options.

Pillage sans foi

{R}

Rituel

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

Flashback {2}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Vous piochez deux cartes et vous vous défaussez de deux cartes pendant que le Pillage sans foi se résout. Rien ne peut se passer entre les deux, et aucun joueur ne peut choisir d'agir.

Planche crypte-âme

{1}{U}

Artefact

Cet artefact arrive avec, sur lui, trois marqueurs

« présage ».

{1}{U}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, retirez un marqueur « présage » de cet artefact. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « présage » sur lui, transformez-le.

////

Esprit crypté

Créature : esprit

3/2

Vol

Cette créature ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

{3}{U} : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- La dernière capacité de la Planche crypte-âme se déclenche quand une carte de créature est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne. C'est différent d'une capacité qui se déclenche quand une créature meurt. Notamment, une carte non-créature sur le champ de bataille qui devient une créature et meurt (comme un terrain animé) ne provoque pas le déclenchement de cette capacité. De même, une carte de créature sur le champ de bataille qui a été changée en permanent non-créature (par exemple en étant enchantée par le Confinement minimal) provoquera le déclenchement de cette capacité quand cette carte est mise dans votre cimetière.
- Les créatures-jetons qui meurent ne provoquent jamais le déclenchement de la dernière capacité de la Planche crypte-âme.

Plieur d'esprit turgide

{8}

Créature : eldrazi et insecte

5/5

Émergence {5}{B}{B} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.*)

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 et une carte avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4. Ce joueur se défausse de ces cartes.

- Une capacité qui se déclenche quand un joueur lance un sort se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si une carte dans la main d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Vous devez choisir deux cartes appropriées si possible.
- S'il n'y a pas deux cartes appropriées à choisir, choisissez celle que vous pouvez et ce joueur s'en défausse.

Préparatifs de voyage

{1}{G}

Rituel

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Flashback {1}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- Vous ne pouvez pas cibler la même créature deux fois pour mettre deux marqueurs +1/+1 sur elle.
- Si les Préparatifs de voyage ciblent deux créatures et que l'une d'elles est une cible illégale au moment où les Préparatifs de voyage se résolvent, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur l'autre créature.

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}

Créature : vampire et clerc

4/4

À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {1}{B}{R} (*Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.*)

- Si vous avez une carte en main au moment où la condition de déclenchement a lieu, la capacité de la Prêtresse du hall de sang ne se déclenche pas, et ce même si vous parvenez à retirer cette carte de votre main immédiatement après. Si vous avez une carte en main au moment où la capacité se résout, elle n'a aucun effet. Aucune blessure ne sera infligée.

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec

« {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

- Au moment où le permanent devient enchanté, le Prisonnier de la lune lui fait perdre toutes ses capacités sauf la capacité de mana indiquée. Toutes les capacités que le permanent acquiert après cela fonctionnent normalement.
- Le permanent garde tout super-type qu'il avait précédemment. Notamment, si le Prisonnier de la lune enchante un permanent légendaire, ce permanent continue d'être légendaire.
- Si le permanent enchanté est un terrain et qu'il a des types de terrain, il conserve ces types même s'il perd les capacités de mana intrinsèques qui leur sont associées. Par exemple, une plaine enchantée par le Prisonnier de la lune est toujours une plaine, mais elle ne peut pas s'engager pour {W}, uniquement pour {C}.

- Si vous retirez le Prisonnier de la lune d'un planeswalker après l'avoir engagé pour du mana, vous pouvez quand même activer une capacité de loyauté de ce planeswalker même s'il est engagé.
- Devenir un terrain peut faire que d'autres auras deviennent attachées de manière illégale. Elles sont alors mises dans le cimetière de leur propriétaire, et tout équipement attaché au terrain devient détaché et reste sur le champ de bataille. Les marqueurs sur le terrain restent même s'ils ne font rien.

Procession de goules

{1}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)*

- La décomposition représente une capacité statique et une capacité déclenchée. « Décomposition » signifie « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Quand cette créature attaque, sacrifiez-la à la fin du combat. »
- La décomposition ne crée pas de prérequis d'attaque. Vous pouvez choisir de ne pas attaquer avec une créature qui a la décomposition.
- La décomposition n'accorde pas la célérité. Les créatures avec la décomposition qui arrivent sur le champ de bataille pendant votre tour ne peuvent pas attaquer avant votre prochain tour.
- Une fois qu'une créature avec la décomposition attaque, elle est sacrifiée à la fin du combat, même si elle n'a plus la décomposition à ce moment-là.

Prototype lupin

{2}

Créature-artefact : loup et construction

5/5

Cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'un joueur n'ait aucune carte en main.

- La restriction du Prototype lupin ne s'applique qu'au moment où les attaquants et les bloqueurs sont choisis. Si un joueur met une carte dans sa main après que le Prototype lupin a attaqué ou bloqué, il n'est pas retiré du combat.
- Si une créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que vous ne renvoyiez un permanent dans votre main et que votre main est vide, vous pouvez attaquer ou bloquer avec cette créature et le Prototype lupin. C'est dû au fait que la légalité des attaquants et bloqueurs choisis est vérifiée avant que les coûts ne soient payés.

Pulsation du Maelström

{1}{B}{G}

Rituel

Détruisez le permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent.

- La Pulsation du Maelström n'a qu'une seule cible. Les autres permanents ayant le même nom seront détruits même s'ils ont la défense talismanique ou la protection.
- Si le permanent ciblé est une cible illégale au moment où la Pulsation du Maelström essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne détruisez aucun permanent. Si la cible est légale mais pas détruite (probablement parce qu'elle a l'indestructible), vous détruisez les autres permanents ayant le même nom.
- À moins qu'un jeton ne soit une copie d'un autre permanent, ou ait explicitement reçu un nom avec l'effet qui l'a créé, son nom est « Jeton » plus les sous-types qu'il a reçus au moment où il a été créé. Par exemple, si un effet crée un jeton de créature 1/1 Soldat, ce jeton est appelé « Jeton Soldat ».

Ralliement des paysans

{2} {W}

Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2} {R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.

Exilez-la ensuite.)

- Seules les créatures que vous contrôlez quand le Ralliement des paysans se résout sont affectées. Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ou dont vous acquérez le contrôle plus tard pendant le tour ne le sont pas.

Rampeur des tombes

{B}

Créature : zombie

2/1

Cette créature ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière

tant que vous contrôlez un zombie.

- La capacité du Rampeur des tombes ne change pas quand vous pouvez le lancer.
- Une fois que vous avez lancé le Rampeur des tombes et qu'il est sur la pile, peu importe que vous perdiez le contrôle de l'autre zombie.

Recruteur de la garde crépusculaire

{1} {G}

Créature : humain et guerrier et loup-garou

2/2

{2} {G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au dernier tour, transformez cette créature.

////

Hurleur Krallenhorde

Créature : loup-garou

3/3

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

Au début de chaque entretien, si un joueur a lancé au moins deux sorts au dernier tour, transformez cette créature.

- Vous pouvez activer la première capacité du Recruteur de la garde crépusculaire en réponse à sa capacité déclenchée.
- La première capacité du Hurleur Krallenhorde peut réduire les coûts alternatifs tels que les coûts de folie.
- La première capacité du Hurleur Krallenhorde peut uniquement réduire la portion de mana générique du coût d'un sort de créature.

Récupération mystique

{3} {U}

Rituel

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Flashback {2} {R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.

Exilez-la ensuite.)

- La Récupération mystique ne peut pas se cibler elle-même. Elle est sur la pile quand vous choisissez sa cible.

Reforger l'âme

{3} {R} {R}

Rituel

Chaque joueur se défasse de sa main, puis pioche sept cartes.

Miracle {1} {R} (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 la première carte que vous piochez pendant un tour a le miracle, vous pouvez la révéler. Si vous le faites, une capacité déclenchée se déclenche et va sur la pile. Les joueurs peuvent répondre à cette capacité

normalement. Tant que cette capacité est sur la pile et que la carte avec le miracle reste dans votre main, vous jouez avec la carte qu'elle a révélée.

- Il est important de révéler une carte avec le miracle avant qu'elle ne soit mélangée aux autres cartes de votre main.
- Au moment où la capacité déclenchée se résout, vous décidez de lancer la carte révélée ou pas. Si vous faites ainsi, vous payez son coût de miracle plutôt que son coût de mana. Si vous ne le faites pas, parce que vous ne le souhaitez pas ou que vous ne le pouvez pas (peut-être parce que la carte n'est plus dans votre main), la carte cesse d'être révélée et reste dans votre main.
- Le miracle fonctionne pendant tous les tours, pas seulement les vôtres, mais seulement si la carte est la première carte piochée pendant ce tour-là. Si vous avez l'instruction de piocher plusieurs cartes (et que vous n'avez pas encore pioché de carte ce tour-là), ces cartes sont piochées l'une après l'autre, alors seule la première peut être révélée en utilisant le miracle.
- (Si vous lancez un sort en utilisant le miracle, vous ignorez les restrictions basées sur le type de carte. Par exemple, si Reforger l'âme est la première carte que vous piochez pendant le tour d'un adversaire, vous pouvez la révéler et la lancer en utilisant le miracle.
- 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 est toujours basée sur son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

Rejet sommaire

{2} {U} {U}

Éphémère

Exilez tous les autres sorts et contrecarrez toutes les capacités.

- Les sorts qui ne peuvent pas être contrecarrés sont exilés par le Rejet sommaire. Ils ne se résolvent pas.
- Seules les capacités activées et déclenchées sur la pile sont contrecarrées. Les capacités statiques des objets ne sont pas affectées, et les capacités activées et déclenchées des objets peuvent être activées et déclenchées à nouveau plus tard dans le tour. Les sorts et capacités qui sont déjà résolus ne sont pas affectés.

Résurgence de la hurlemeute

{2} {G}

Enchantement

Flash

Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.

- Une créature qui est à la fois un loup-garou et un Loup gagne uniquement +1/+1 de la dernière capacité de la Résurgence de la hurlemeute.
-

Rites du village

{B}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

- Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature, et vous ne pouvez pas sacrifier de créatures supplémentaires.

Rituel de cryptolithe

{1}{G}

Enchantement

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

- Si une créature a plusieurs capacités de mana avec un coût de {T}, par exemple si vous contrôlez deux Rituels de cryptolithe, vous ne pouvez en activer qu'une à la fois. Engager la créature ne produit pas plusieurs manas.

S'emparer de la tempête

{4}{R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le
piétinement et « La force et l'endurance de ce jeton sont
chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de
rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec
le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6}{R} (*Vous pouvez lancer cette carte
depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

Exilez-la ensuite.)

- La force et l'endurance du jeton Élémental changent en même temps que le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière et que le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil change.
 - Si vous lancez S'emparer de la tempête sans carte d'éphémère ou de rituel dans votre cimetière et sans carte avec le flashback en exil, l'élémental commence comme une créature 0/0. Cependant, les actions basées sur l'état ne sont pas vérifiées avant que S'emparer de la tempête ait fini de se résoudre. L'élémental est alors une créature 1/1 qui survit parce que S'emparer de la tempête sera soit dans votre cimetière, soit en exil.
 - Tant qu'un sort est sur la pile, il n'est ni dans votre cimetière, ni en exil, alors il ne contribue pas à la force et à l'endurance de l'élémental. Par exemple, avec S'emparer de la tempête dans votre cimetière et sans carte en exil, l'élémental 1/1 du scénario ci-dessus devient 0/0 et meurt si vous lancez S'emparer de la tempête depuis votre cimetière en utilisant le flashback.
-

Sage de Somberwald

{2}{G}

Créature : humain et druide

0/1

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

- Le mana produit par le Sage de Somberwald peut être dépensé sur n'importe quelle partie du coût total d'un sort de créature. Ceci inclut les coûts supplémentaires (comme les coûts de kick) et les coûts alternatifs (comme les coûts d'évocation).
 - Le mana produit par le Sage de Somberwald ne peut pas être dépensé sur des capacités activées, même celles qui mettent directement une carte de créature sur le champ de bataille, comme l'exhumation ou le ninjutsu.
 - Le mana produit par le Sage de Somberwald ne peut pas être dépensé sur des sorts non-créature qui mettraient des jetons de créature sur le champ de bataille.
-

Séparateur d'âme

{3}

Artefact

{5}, {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez une carte de créature ciblée de votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'il est 1/1, que c'est un esprit en plus de ses autres types et qu'il a le vol.

Créez un jeton de créature noire Zombie dont la force est égale à la force de cette carte et l'endurance est égale à l'endurance de cette carte.

- Si vous copiez une carte recto-verso avec la capacité du Séparateur d'âme, le jeton Esprit qui en résulte est un jeton recto-verso. Les exceptions listées s'appliquent à la fois au recto et au verso du jeton Esprit. Le jeton Zombie n'est pas un jeton recto-verso.
- Si la carte de créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Les capacités d'arrivée de la carte de créature copiée se déclenchent quand le jeton Esprit arrive. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive » ou « [cette créature] arrive avec » de la carte de créature fonctionnent aussi.
- Le jeton Esprit a la couleur et le coût de mana (et donc la valeur de mana) de la carte originelle ; le jeton Zombie a une valeur de mana de 0.
- Les capacités qui définissent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent pendant que cette carte est dans votre cimetière, mais celles qui les augmentent ou les diminuent ne s'appliquent pas. Par exemple, la capacité de la Sage de la sagesse ancestrale s'applique pour déterminer la force et l'endurance du jeton Zombie, mais la capacité de l'Élite de Liliana ne s'applique pas.
- Si la carte de créature copiée a une capacité qui définit sa force et son endurance, comme celle de la Sage de la sagesse ancestrale, le jeton Esprit aura quand même une force et une endurance de base de 1/1.
- La force et l'endurance du jeton Zombie sont définies au moment où il est créé ; sa création étant basée sur la carte au moment où elle a cessé d'exister dans votre cimetière. Sa force et son endurance ne seront pas mises à jour si la force et l'endurance de la carte exilée changent.
- Le jeton Esprit sera sur le champ de bataille avant que le jeton Zombie n'arrive.

Sigarda de la Milice des hérons

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

Créature légendaire : ange

5/5

Vol, défense talismanique

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

- Au moment où un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle se résout, s'il devait vous forcer à sacrifier un permanent, vous ne le faites pas. Cette partie de l'effet ne fait rien. Si ce sort ou cette capacité vous donne l'option de sacrifier un permanent, vous ne pouvez pas prendre cette option.
- Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle indique que quelque chose se passe à moins que vous ne sacrifiiez un permanent, vous ne pouvez pas choisir de sacrifier un permanent. D'un autre côté, si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous ordonne de sacrifier un permanent à moins que vous n'effectuiez une action (comme le fait la Vague meurtrière), vous pouvez choisir de faire l'action ou pas. Si vous ne la faites pas, rien ne se passe, puisque vous ne pouvez pas sacrifier de permanents.
- La capacité de Sigarda n'affecte que les sacrifices. Elle n'empêche pas une créature de mourir pour avoir subi des blessures mortelles ou pour avoir une endurance de 0, et elle n'empêche pas un permanent d'être mis dans le cimetière de son propriétaire à cause de la « règle de légende ». Aucune de ces choses n'est un sacrifice. Ce ne sont que les conséquences des règles du jeu.

Sondeur de secrets

{U}

Créature : humain et sorcier

1/1

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez cette créature.

////

Aberration insectoïde

Créature : humain et insecte

3/2

Vol

- Vous pouvez révéler la carte même si ce n'est pas un éphémère ou un rituel. Que vous la révéliez ou non, la carte reste au-dessus de votre bibliothèque.
-

Sorin, seigneur de sang impérieux

{2} {B}

Planeswalker légendaire : Sorin

4

+1 : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

+1 : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

-3 : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Vampire de votre main.

- Plusieurs occurrences de contact mortel et/ou de lien de vie sur la même créature sont redondantes.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la deuxième capacité de Sorin au moment où vous l'activez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un vampire de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si la cible de la capacité déclenchée réflexive est une cible illégale au moment où cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne gagnez pas 3 points de vie.

Spécimen pris dans la glace

{1} {U}

Créature : horreur

0/4

Défenseur

Cette créature arrive avec quatre marqueurs « glace » sur elle.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » de cette créature.

Ensuite, si elle n'a plus de marqueur « glace » sur elle, transformez-la.

////

Horreur éveillée

Créature : kraken et horreur

7/8

Quand cette créature se transforme en Horreur éveillée, renvoyez toutes les créatures non-Horreur dans les mains de leurs propriétaires.

- Quand la capacité déclenchée du Spécimen pris dans la glace le transforme, la capacité de l'Horreur éveillée se déclenche et se résout avant le sort qui a déclenché la dernière capacité du Spécimen pris dans la glace.
 - Retirer tous les marqueurs « glace » du Spécimen pris dans la glace d'une autre manière ne provoque pas sa transformation. Vous devez lancer un sort d'éphémère ou de rituel et déclencher sa dernière capacité.
-

Surveillant démoniaque

{2} {B}

Créature : démon

4/3

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que cette créature.

- Si vous ne contrôlez pas d'autre créature, vous ne sacrifiez rien.
- Si le Surveillant démoniaque quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant sa résolution, vous devez quand même sacrifier une créature. Notamment, si vous contrôlez deux Surveillants démoniaques et aucune autre créature, chacun d'eux vous force à sacrifier l'autre.

Tamiyo, chercheuse sur le terrain

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

Planeswalker légendaire : Tamiyo

4

+1: Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

-2: Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

-7: Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana. »

- La première capacité de Tamiyo peut cibler des créatures que vous ne contrôlez pas. Si elles infligent des blessures de combat, vous piocherez une carte, par leur contrôleur.
- La première capacité de Tamiyo met en place une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche même si Tamiyo a quitté le champ de bataille avant que ces créatures n'infligent des blessures de combat.
- Si la première capacité de Tamiyo cible deux créatures, et que les deux créatures infligent des blessures de combat en même temps, la capacité déclenchée à retardement se déclenche deux fois.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si 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.

Thalia, cathare hérétique

{2} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

3/2

Initiative

Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent engagés.

- Si un effet indique qu'une créature ou un terrain arrive sur le champ de bataille engagé à moins qu'une condition ne soit remplie, la dernière capacité de Thalia le met sur le champ de bataille engagé même si cette condition est remplie. Par exemple, votre adversaire peut révéler une plaine quand il joue la Ville portuaire (de l'extension *Ténèbres sur Innistrad*), mais la Ville portuaire arrive quand même engagée.
- Si Thalia arrive sur le champ de bataille en même temps que des créatures ou des terrains non-base d'un adversaire, ces créatures ou terrains ne sont pas affectés par la dernière capacité de Thalia.

Thermo-alchimiste

{1} {R}

Créature : humain et shaman

0/3

Défenseur

{T} : Cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez cette créature.

- La capacité déclenchée du Thermo-alchimiste se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités (comme la propre capacité activée du Thermo-alchimiste) après la résolution de la capacité déclenchée mais avant la résolution du sort qui a provoqué son déclenchement.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, la capacité activée du Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chacun de vos adversaires, ce qui fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse.

Tir dégage

{2} {G}

Éphémère

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

- Vous ne pouvez pas lancer le Tir dégage à moins que vous ne choisissiez une créature que vous contrôlez et une créature que vous ne contrôlez pas comme cibles.
- Au moment où le Tir dégage essaie de se résoudre, si l'une de ces créatures est une cible illégale, la créature que vous contrôlez n'infligera pas de blessures. Si la créature que vous contrôlez est une cible légale mais que l'autre créature ne l'est pas, votre créature gagne quand même +1/+1.

Tombe de l'ange

{3}

Artefact

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, vous pouvez faire que cet artefact devienne une créature-artefact 3/3 blanche Ange avec le vol jusqu'à la fin du tour.

- Si la Tombe de l'ange est déjà une créature quand une créature arrive sous votre contrôle, vous pouvez choisir de faire que sa capacité remplace tout effet qui établit sa force et son endurance de base à des

valeurs spécifiques, mais d'autres modifications de sa force et de son endurance (comme celles créées par la Croissance titanesque) s'appliquent encore.

- Les effets qui établissent la force et l'endurance de base de la Tombe de l'ange à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après que la Tombe de l'ange est devenue une créature remplacent l'effet de la Tombe de l'ange. Par exemple, si un effet fait qu'une Tombe de l'ange 3/3 devient 0/1, elle reste 0/1 jusqu'à ce qu'un autre effet (par exemple un deuxième déclenchement de la capacité de la Tombe de l'ange, ou un ciblage par une Croissance titanesque) modifie ces valeurs.

Torche brûlante

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée ne peut pas être bloquée par les vampires ou les zombies.

La créature équipée a « {T}, sacrifiez la Torche brûlante : La Torche brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

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

- Si une Torche brûlante contrôlée par un joueur finit d'une manière quelconque par équiper une créature qu'un joueur différent contrôle, la capacité de blessures ne peut être activée par aucun des joueurs. Seul le contrôleur de la créature peut activer la capacité, mais comme ce joueur ne peut pas sacrifier la Torche brûlante (un permanent qu'il ne contrôle pas), le coût de la capacité ne peut pas être payé.
- La source des blessures est la Torche brûlante, pas la créature équipée. Cependant, la capacité de la créature équipée est ce qui cible le permanent ou le joueur. Si la Torche brûlante est équipée à une créature rouge, par exemple, la capacité ne pourrait pas cibler une créature avec la protection contre le rouge. Elle pourrait cibler une créature avec la protection contre les artefacts, mais toutes les blessures seraient prévenues.

Torens, poing des anges

{1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

2/2

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Humain et Soldat avec l'entraînement.

- La capacité d'entraînement d'une créature ne se déclenche que lorsque cette créature et une créature de force supérieure sont déclarées comme attaquants. Augmenter la force d'une créature après que les attaquants ont été déclarés ne provoque pas le déclenchement d'une capacité d'entraînement.
 - Une fois que la capacité d'entraînement d'une créature s'est déclenchée, détruire l'autre créature attaquante ou réduire sa force n'empêche pas la créature avec l'entraînement de gagner un marqueur +1/+1.
-

Tortionnaire Falkenrath

{2} {B}

Créature : vampire

2/1

Sacrifiez une créature : Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité vérifie si la créature sacrifiée était un humain au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. (Peu importe quels sont ses types de créature dans le cimetière.)
 - Vous pouvez sacrifier le Tortionnaire Falkenrath lui-même pour activer sa capacité.
-

Traversée d'Ulvenwald

{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, 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 une carte de créature ou de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- La capacité de délire de la Traversée d'Ulvenwald vous permet de trouver une carte de terrain non-base.
 - Les types de carte pouvant apparaître dans votre cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Les super-types (comme légendaire et de base) et les sous-types (comme humain et équipement) ne sont pas comptés.
 - Le nombre de types de carte est important, pas le nombre de cartes. Par exemple, le Golem d'épithaphe (une créature-artefact), ainsi que le Déluge de réminiscences (un éphémère) et les Préparatifs de voyage (un rituel) déclenchent le délire.
 - 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.
 - Certaines capacités de délire qui apparaissent sur des éphémères et des rituels utilisent l'expression « à la place ». Ces sorts ont un effet amélioré quand ils se résolvent 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 et ne se comptent pas eux-mêmes, car ils ne sont pas encore dans votre cimetière. Vous n'obtenez que l'effet amélioré, pas les deux effets.
-

Triskaïdékaphobie

{3} {B}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un —

- Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur gagne 1 point de vie.
- Chaque joueur avec exactement 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur perd 1 point de vie.

- Vous choisissez l'un des modes même si aucun joueur ne perdra la partie. Les joueurs gagnent ou perdent quand même les points de vies indiqués.
- Si vous choisissez le deuxième mode de la Triskaïdékaphobie et qu'il commence à se résoudre alors que le total de points de vie d'un adversaire est de 13, et que votre total de points de vie est de 1, cet adversaire perdra la partie avant que vous ne perdiez 1 point de vie.
- Si chaque joueur a 13 points de vie au moment où la capacité de la Triskaïdékaphobie se résout, la partie se termine par un match nul.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque équipe avec 13 points de vie perd la partie, puis chaque joueur de chaque équipe gagne ou perd 1 point de vie, ce qui fait monter ou descendre le total de points de vie de l'équipe de 2.

Tueur de malfaisants

{3} {W}

Créature : humain et soldat

3/2

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire un vampire, un loup-garou ou un zombie ciblé.

- Si vous contrôlez le seul vampire, le seul loup-garou ou le seul zombie, vous devez le cibler avec la capacité du Tueur de malfaisants. Vous choisissez ou non de détruire la cible quand la capacité se résout.

Vague meurtrière

{X} {B}

Rituel

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

- D'abord, le joueur actif choisit s'il paie X points de vie ou non pour chaque créature qu'il contrôle. Ensuite, chaque autre joueur dans l'ordre du tour choisit pour ses propres créatures. Puis chaque joueur paie ses points de vie et sacrifie des créatures en même temps. Les joueurs connaîtront les décisions de chaque joueur qui aura choisi avant eux.
- Un joueur peut choisir de payer des points de vie pour certaines créatures et de sacrifier le reste. Ce n'est pas une décision « tout ou rien ».
- Vous ne pouvez pas payer plus de points de vie que vous n'en avez.
- Si vous ne pouvez pas sacrifier de créature (par exemple à cause de Sigarda de la Milice des hérons), vous pouvez choisir de ne pas payer de points de vie et rien ne se passera.

Vampire captivant

{1} {B} {B}

Créature : vampire

2/2

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

Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez :
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

- Comme la capacité activée du Vampire captivant n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager un vampire (y compris le Vampire captivant lui-même) qui n'a pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût.
- L'effet de la capacité activée du Vampire captivant n'a pas de durée. Vous gardez le contrôle de la créature affectée jusqu'à ce que la partie se termine, que la créature quitte le champ de bataille ou qu'un effet ultérieur fasse qu'un autre joueur en acquière le contrôle. Peu importe que le Vampire captivant reste sur le champ de bataille ou non. De même, la créature affectée reste un vampire en plus de ses autres types jusqu'à ce que la partie se termine, que la créature quitte le champ de bataille ou qu'un effet ultérieur modifie ses types ou ses sous-types.
- Acquérir le contrôle d'une créature ne vous fait pas acquérir le contrôle d'une aura ou d'un équipement qui lui est attaché.

Vampire furilame

{1} {R}

Créature : vampire et berserker

1/2

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, cette créature gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

- Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée de la Vampire furilame, vous ne pouvez pas vous défausser de plusieurs cartes pour multiplier le bonus.

Vengeance brûlante

{2} {R}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, cet enchantement inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La Vengeance brûlante ne se déclenche pas quand vous activez une capacité d'une carte dans votre cimetière, telle que l'exhumation ou la capacité du Squelette réassemblable.
- La capacité déclenchée de la Vengeance brûlante se résout avant le sort que vous lancez depuis votre cimetière.

Viser haut

{1} {G}

Éphémère

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

- Viser haut peut cibler une créature qui est déjà dégagée. Elle gagne quand même +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.
- Dégager une créature attaquante ne la retire pas du combat.

Visiteuse d'asile

{1}{B}

Créature : vampire et sorcier

3/1

Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Folie {1}{B} *(Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- La capacité déclenchée de la Visiteuse d'asile vérifie la main du joueur actif au moment où l'entretien commence et au moment où le déclencheur se résout. Si ce joueur a une carte en main au moment où il se résout, vous ne piochez pas de carte et vous ne perdez pas 1 point de vie. Notamment, si vous contrôlez plusieurs Visiteuses d'asile pendant votre entretien, celle dont la première capacité se résout en premier empêchera la première capacité des autres d'avoir un effet à moins que vous ayez un moyen de retirer de votre main la carte que vous avez piochée avant qu'elle ne se résolve.
- Pendant le tour d'un adversaire, les capacités déclenchées que vous contrôlez se résolvent avant les capacités déclenchées des permanents que cet adversaire contrôle, si elles se déclenchent en même temps. Ce qui veut dire que si vous et votre adversaire contrôlez chacun une Visiteuse d'asile pendant l'entretien de votre adversaire, et qu'il n'a pas de carte en main, vous piocherez toujours une carte avant que votre adversaire n'en ait une dans sa main.

Voix des bénis

{W}{W}

Créature : esprit et clerc

2/2

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Tant que cette créature a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle, elle a le vol et la vigilance.

Tant que cette créature a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle, elle a l'indestructible.

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

- Acquérir le vol après qu'elle a été bloquée ne fera pas que la Voix des bénis devienne non-bloquée.
-

Zombie de siège

{1}{B}

Créature : zombie

2/2

Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :

Chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Comme la capacité activée du Zombie de siège n'a pas de symbole d'engagement dans son coût, vous pouvez engager des créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le début de votre tour le plus récent pour payer le coût (y compris le Zombie de siège lui-même).
-

Magic: The Gathering, Magic et Innistrad sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2025 Wizards.