

## Notes de publication *Horizons du Modern 3*

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 15 mai 2024

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

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

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

---

## NOTES GÉNÉRALES

### Légalité des cartes

Les cartes *Horizons du Modern 3* avec le code d'extension MH3 sont autorisées dans le format Modern, ainsi qu'en Commander, Legacy et Vintage. Les cartes imprimées dans cette extension ne deviennent pas légales pour le jeu en Standard ou Pioneer.

42 cartes avec le code d'extension MH3 (dont les numéros de collection vont de 262 à 303) sont des réimpressions de cartes du passé de *Magic*. Elles sont reconnaissables par le filigrane présent dans leur encadré de texte, qui indique le symbole d'extension de leur première publication. Ces cartes sont introduites dans le format Modern avec leur réimpression dans cette extension, mais leur présence dans *Horizons du Modern 3* ne change pas leur légalité dans les autres formats.

Les cartes *Commander Horizons du Modern 3* avec le code d'extension M3C et numérotées 1-8 et 84-135 (et leurs versions alternatives numérotées 9-83 et 136-151) sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension M3C et numérotées 152 et plus sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée. Les cartes portant le code d'extension M3C ne sont pas légales pour jouer en Modern à moins qu'une carte du même nom soit déjà autorisée en Modern.

Les cartes Invités spéciaux sont des cartes précédemment imprimées de différents horizons qui se retrouvent dans cette extension. Impossible de deviner qui ou quoi fera partie de ces invités ! Il y a 10 Invités spéciaux dans *Horizons du Modern 3*. Ils portent le code d'extension SPG et sont légaux pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Les cartes trouvées dans les boosters de jeu *Horizons du Modern 3* lors d'un événement en Paquet scellé font partie de votre sélection. Cela vaut aussi pour toutes les cartes draftées lors d'un événement en Booster Draft.

En plus des versions Booster Fun des cartes avec les codes d'extension MH3 et M3C, les boosters collector *Horizons du Modern 3* contiennent également des réimpressions de *Horizons du Modern* et de *Horizons du Modern 2* présentées dans des cadres rétros avec leur symbole d'extension d'origine. Pour des détails plus spécifiques sur ces cartes, rendez-vous sur **Gatherer.Wizards.com**.

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

Plus de soixante-dix capacités mot-clé, actions mot-clé, mots de capacité et mécaniques sans nom sont de retour dans l'extension *Horizons du Modern 3*. Les règles de ces mécaniques de jeu n'ont pas été modifiées pour cette extension. Cependant, certaines règles ont changé depuis la première publication de cartes avec ces capacités.

Dans cette partie, vous verrez des notes concernant les mécaniques de jeu qui apparaissent le plus fréquemment, celles qui sont particulièrement complexes et celles que vous ne connaissez peut-être pas.

---

## Retour de mécanique : énergie

Parfois, le mana ne suffit pas. Plusieurs cartes de *Horizons du Modern 3* vous donnent des *marqueurs « énergie »* que vous pourrez utiliser pour renforcer les sorts et les permanents que vous contrôlez. Si vous parvenez à construire un deck rempli de ces cartes, vous disposerez d'une généreuse quantité de marqueurs « énergie » et d'une kyrielle de façons de les dépenser !

Guide des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

1/2

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie et {E} (*un marqueur « énergie »*).

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Quand vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « vol » sur une créature attaquante ciblée. Elle devient un ange en plus de ses autres types.

Prières primordiales

{2}{G}{G}

Enchantement

Quand les Prières primordiales arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Vous pouvez lancer des sorts de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 en payant {E} à la place de payer leur coût de mana. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez le lancer comme s'il avait le flash.

- {E} est le symbole de l'énergie. Il représente un marqueur « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » sont une sorte de marqueur qu'un joueur peut avoir. Ils ne sont pas associés à des permanents spécifiques.
- Faites très attention au nombre de marqueurs « énergie » que chaque joueur possède. Parmi les méthodes potentielles pour le faire, vous pouvez les marquer sur une feuille de papier ou utiliser des dés, mais la méthode de votre choix fonctionne, à condition qu'elle soit claire et que tous les joueurs soient d'accord. (À des niveaux de compétition élevés, les dés peuvent ne pas être autorisés pour comptabiliser les marqueurs des joueurs.)
- Si un effet dit que vous gagnez au moins un {E}, vous gagnez autant de marqueurs « énergie ». Pour payer au moins un {E}, vous perdez autant de marqueurs « énergie ». Vous ne pouvez pas payer plus de marqueurs « énergie » que vous n'en avez. Tous les effets qui interagissent avec les marqueurs qu'un joueur gagne, a ou perd peuvent interagir avec les marqueurs « énergie ».
- Les marqueurs « énergie » ne sont pas du mana. Ils ne disparaissent pas à la fin des étapes, des phases et des tours, et les effets qui ajoutent du mana « de n'importe quel type » ne vous fournissent pas de marqueurs « énergie ».
- Certaines capacités déclenchées indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois cette quantité pour multiplier l'effet. Vous choisissez de payer ou non cette quantité de {E} au moment où la capacité se résout.
- Certaines capacités déclenchées qui indiquent que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E} décrivent un effet qui a lieu « Si vous faites ainsi. » Dans ce cas, aucun joueur ne peut agir pour essayer d'empêcher l'effet de la capacité après que vous avez fait votre choix. Si le paiement est suivi de l'expression « Quand vous faites ainsi », alors vous choisissez les cibles pour cette capacité déclenchée « réflexive » et vous la mettez sur la pile avant que les joueurs puissent agir.

- Si un sort ou une capacité avec au moins une cible indique que vous « pouvez payer » une certaine quantité de {E}, et que chaque permanent qu'elle cible est devenu une cible illégale, le sort ou la capacité ne se résout pas. Vous ne pouvez pas payer de {E} même si vous le souhaitez.
- Certains sorts et certaines capacités qui vous donnent {E} 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 gagnez pas de {E}.

### Retour de type de carte : clan

Le type *clan*, anciennement appelé « tribal », apparaît sur des cartes non-créature et leur permet d'avoir des types de créature. Toutes les cartes qui possédaient auparavant le type de carte tribal seront mises à jour pour avoir le type de carte clan avec la sortie de *Horizons du Modern 3*. (Pour en savoir plus sur les raisons du changement du nom de ce type de carte, vous pouvez lire [l'annonce faite fin novembre 2023](#).)

Échos d'éternité

{3}{C}{C}{C}

Enchantement de clan : eldrazi

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

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

Commandement de Kozilek

{X}{C}{C}

Éphémère de clan : eldrazi

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé crée X jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
  - Un joueur ciblé applique regard X, puis pioche une carte.
  - Exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
  - Exilez jusqu'à X cartes ciblées depuis des cimetières.
- Clan est un type de carte qui permet à des cartes non-créature d'avoir des types de créature. Par exemple, les Échos d'éternité sont un eldrazi (mais pas une créature) tant qu'ils sont sur le champ de bataille, et une carte Eldrazi (mais pas une carte de créature) dans les autres zones.
  - Même s'il apparaît uniquement sur des cartes qui ont déjà d'autres types de carte, clan est un type de carte et sera compté par les effets qui se réfèrent au nombre de types de carte parmi les cartes dans une zone.

### Retour de mécanique de jeu : cartes recto-verso

L'extension *Horizons du Modern 3* inclut des cartes recto-verso modales ainsi que des cartes recto-verso qui se transforment. Les rectos de chacune des 20 cartes recto-verso modales sont tous des non-terrains, et les versos sont tous des terrains.

Disciple de Freyalise  
{3}{G}{G}{G}  
Créature : elfe et druide  
3/3

Quand la Disciple de Freyalise arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

//

Jardin de Freyalise  
Terrain

Au moment où le Jardin de Freyalise arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

- Pour déterminer s'il est légal de jouer une carte modale recto-verso, vous ne tenez compte que des caractéristiques de la face que vous jouez et vous ignorez les caractéristiques de l'autre face. Par exemple, si un effet vous empêche de lancer des sorts de créature, vous ne pouvez pas lancer la Disciple de Freyalise, mais vous pouvez quand même jouer le Jardin de Freyalise.
- Si un effet vous autorise à jouer une carte modale recto-verso spécifique, vous pouvez la lancer comme un sort ou la jouer comme un terrain, selon la face que vous choisissez de jouer. Si un effet vous permet de lancer (à la place de « jouer ») une carte modale recto-verso spécifique, vous ne pouvez pas la jouer comme un terrain.
- Si un effet vous permet de jouer un terrain ou de lancer un sort d'un groupe de cartes, vous pouvez jouer ou lancer n'importe quelle face d'une carte modale recto-verso qui répond aux critères de cet effet. Par exemple, si un effet vous permet de jouer des terrains depuis votre cimetière, vous pouvez jouer le Jardin de Freyalise, mais vous ne pouvez pas lancer la Disciple de Freyalise.
- Si un effet vous permet de mettre une carte avec des caractéristiques particulières sur le champ de bataille sans vous instruire de la jouer ou de la lancer, vous ne tenez compte que des caractéristiques du recto d'une carte modale recto-verso pour voir si cette carte est admissible. Si c'est le cas, elle arrive sur le champ de bataille recto visible. Par exemple, si un effet vous permet de mettre une carte de créature de votre cimetière sur le champ de bataille, vous pouvez mettre la Disciple de Freyalise sur le champ de bataille. Cependant, un effet qui vous permet de renvoyer une carte de terrain dans votre main depuis votre cimetière ne vous permet pas de renvoyer le Jardin de Freyalise dans votre main, comme cette carte n'a que les caractéristiques de son recto quand elle est au cimetière.
- La valeur de mana d'une carte modale recto-verso est basée sur les caractéristiques de la face dont vous tenez compte. Sur la pile ou le champ de bataille, tenez compte de la face qui est visible. Dans toutes les autres zones, ne tenez compte que du recto. C'est différent de la manière dont la valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est déterminée.
- Une carte modale recto-verso ne peut pas être transformée ni être mise sur le champ de bataille transformée. Ignorez les instructions qui vous demandent de transformer une carte modale recto-verso ou d'en mettre une sur le champ de bataille transformée.

Les cinq cartes recto-verso qui se transforment dans cette extension sont des créatures légendaires monochromes sur leur recto avec des capacités permettant de les exiler et de les transformer en planeswalkers multicolores sur leur verso.

Ral, mage de la mousson

{1}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel pendant votre tour, jouez à pile ou face. Si vous perdez, Ral, mage de la mousson vous inflige 1 blessure. Si vous gagnez, vous pouvez exiler Ral. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Ral, prodige des lignes ley

Planeswalker légendaire : Ral

2

Ral, prodige des lignes ley arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui pour chaque sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci.

+1: Jusqu'à votre prochain tour, les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

-2: Ral inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. Piochez une carte si vous contrôlez un permanent bleu autre que Ral.

-8: Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel parmi ces cartes ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

- Chaque face d'une carte recto-verso qui se transforme a ses propres caractéristiques : son nom, ses types, ses sous-types, ses capacités, et ainsi de suite. Tant qu'un permanent recto-verso qui se transforme est sur le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les autres caractéristiques sont ignorées.
- Chaque carte recto-verso qui se transforme dans cette extension est lancée recto visible. Dans chaque zone excepté le champ de bataille, ne tenez compte que des caractéristiques du recto. Si elle est sur le champ de bataille, tenez compte uniquement des caractéristiques de la face visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées.
- La valeur de mana d'une carte recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto, quelle que soit la face qui est visible.
- Le verso d'une carte recto-verso qui se transforme a généralement un indicateur de couleur qui définit sa couleur. Les versos incolores, comme les terrains, n'en ont pas.
- Dans la variante Commander, l'identité couleur d'une carte recto-verso est déterminée par les coûts de mana et les symboles de mana dans le texte de règle des deux faces combinées. Si l'une des faces a un indicateur de couleur ou un type de terrain de base, ils sont aussi pris en compte. Par exemple, l'identité couleur de Ral, mage de la mousson est bleue et rouge, étant donné que son recto est rouge et que son verso a un indicateur de couleur bleu et rouge.
- 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 ne vous permette de la lancer transformée, auquel cas elle arrive avec son verso visible.
- Si vous recevez l'instruction de mettre une carte qui n'est pas une carte recto-verso sur le champ de bataille transformée, elle n'arrive pas du tout sur le champ de bataille. Dans ce cas, elle reste dans la zone où elle se

trouvait précédemment. Par exemple, si une carte à une seule face est une copie de Ral, mage de la mousson, choisir d'exiler ce permanent pendant la résolution de sa capacité déclenchée l'oblige à rester en exil.

---

## Retour de capacité mot-clé : armure d'ombre

La capacité mot-clé *armure d'ombre*, auparavant appelée « armure totémique », apparaît uniquement sur les auras. Une aura avec l'armure d'ombre aide à protéger le permanent auquel elle est attachée ; si ce permanent devait être détruit, c'est l'aura qui est détruite à la place !

Ombre de chien

{1}{W}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Tant qu'un autre joueur contrôle la créature enchantée, elle ne peut ni attaquer ni bloquer. Sinon, l'Ombre de chien a l'armure d'ombre. *(Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)*

Ombre de lion

{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature modifiée *(Les équipements, les auras que son contrôleur contrôle et les marqueurs sont des modifications.)*

La créature enchantée gagne +3/+3 et a la vigilance et la portée.

Armure d'ombre *(Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)*

- L'effet de l'armure d'ombre est obligatoire. Si la créature enchantée devait être détruite, vous devez lui retirer toutes ses blessures (si elle en a) et détruire l'aura qui a l'armure d'ombre à la place.
- L'effet de l'armure d'ombre est appliqué quelle que soit la raison pour laquelle la créature enchantée devrait être détruite : parce qu'elle a subi des blessures mortelles, ou parce qu'elle est affectée par un effet qui dit « détruisez » (comme Rendre l'âme). Dans les deux cas, toutes les blessures sont retirées de la créature et l'aura est détruite à la place.
- Si une créature que vous contrôlez est enchantée par plusieurs auras qui ont l'armure d'ombre et que la créature enchantée devrait être détruite, une (et une seule) de ces auras est détruite à la place. Vous choisissez laquelle parce que vous contrôlez la créature enchantée.
- Si une créature enchantée par une aura qui a l'armure d'ombre devait être détruite par plusieurs actions basées sur l'état en même temps (probablement parce qu'une créature avec le contact mortel a infligé des blessures supérieures ou égales à l'endurance de cette créature), l'effet de l'armure d'ombre les remplacera toutes et sauvera la créature.
- Si un sort ou une capacité devait détruire à la fois une aura avec l'armure d'ombre et la créature qu'elle enchante en même temps, l'effet de l'armure d'ombre sauvera la créature enchantée de la destruction. À la place, le sort ou la capacité détruira l'aura de deux manières différentes en même temps, mais le résultat sera le même que la détruire une seule fois.

- L'effet de l'armure d'ombre n'est pas une régénération. Plus particulièrement, si l'effet de l'armure d'ombre est appliqué, cela n'aura pas pour conséquence que la créature enchantée devienne engagée et soit retirée du combat. Les effets qui disent que la créature enchantée ne peut pas être régénérée n'empêchent pas l'application de l'effet de l'armure d'ombre.
- Si un sort ou une capacité dit « détruisez » une créature enchantée par une aura qui a l'armure d'ombre, ce sort ou cette capacité est ce qui détruit l'aura à la place. L'armure d'ombre ne détruit pas l'aura ; en fait, elle modifie les effets du sort ou de la capacité. D'un autre côté, si un sort ou une capacité inflige des blessures mortelles à une créature enchantée par une aura qui a l'armure d'ombre, les règles concernant les blessures mortelles détruisent l'aura, pas ce sort ou cette capacité.
- L'armure d'ombre n'a aucun effet si la créature enchantée est mise dans un cimetière pour toute autre raison, par exemple si elle est sacrifiée, si la « règle de légende » s'y applique, ou si son endurance est inférieure ou égale à 0.
- Si une créature enchantée avec une aura qui a l'armure d'ombre a l'indestructible, les blessures mortelles et les effets qui essaient de la détruire n'ont aucun effet sur elle. L'armure d'ombre ne fera rien parce qu'elle n'aura pas à intervenir.

### Retour de capacité mot-clé : grâce

*La grâce* est une capacité qui apparaît sur certaines créatures-enchantements. Les créatures avec la grâce peuvent être lancées normalement en tant que créatures, mais elles peuvent aussi être lancées en tant qu'auras ciblant une créature. Quand la créature enchantée quitte le champ de bataille, l'aura avec la grâce cesse d'être une aura et redevient une créature sur le champ de bataille !

Élémental des glyphes

{1}{W}

Créature-enchantement : élémental

2/2

Grâce {1}{W} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée.*)

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental des glyphes.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Élémental des glyphes.

Brise-flot triton

{U}

Créature-enchantement : ondin et sorcier

1/1

Grâce {1}{U} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée.*)

Tant que le Brise-flot triton est une créature, il a la prouesse. (*À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la prouesse.

- Sur la pile, un sort avec la grâce est un sort de créature ou un sort d'aura. Ce n'est jamais les deux en même temps, même si c'est un sort d'enchantement dans les deux cas.

- Contrairement aux autres sorts d'aura, un sort d'aura avec la grâce n'est pas contrecarré si sa cible est illégale au moment où il commence à se résoudre. À la place, l'effet qui fait de lui un sort d'aura se termine, il perd enchanter : créature, il redevient un sort de créature-enchantement, et il se résout et arrive sur le champ de bataille comme une créature-enchantement.
- Contrairement aux autres auras, une aura avec la grâce n'est pas mise dans le cimetière de son propriétaire si elle devient détachée. À la place, l'effet qui fait d'elle une aura se termine, elle perd enchanter : créature, et elle reste sur le champ de bataille comme une créature-enchantement. Elle peut attaquer (et ses capacités {T} peuvent être activées, le cas échéant) pendant le tour où elle devient détachée si elle a été sous votre contrôle de façon continue, même comme aura, depuis le début de votre tour le plus récent.
- Si un permanent avec la grâce arrive sur le champ de bataille par une autre méthode qu'en étant lancé, il sera une créature-enchantement. Vous ne pouvez pas choisir de payer le coût de grâce et de le faire devenir une aura.
- Les auras attachées à une créature ne deviennent pas engagées quand la créature devient engagée. Excepté dans quelques rares cas, une aura avec la grâce reste délogée quand elle devient détachée et qu'elle devient une créature.

### Retour de capacité mot-clé : carence

Les Eldrazi sont de retour dans *Horizons du Modern 3*, et la *carence* avec eux. Les cartes avec la carence sont incolores, qu'importe leur coût de mana.

Voleur d'existence

{1}{C}{G}

Créature : eldrazi

3/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, exilez jusqu'à un permanent non-créature non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si vous faites ainsi, le Voleur d'existence acquiert « Quand cette créature quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé pioche une carte. »

Appropriation absconse

{2}{W}{B}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana incolore comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- Une carte avec la carence est uniquement incolore. Elle n'est pas incolore en plus des couleurs de mana de son coût de mana.
- D'autres cartes et capacités peuvent donner une couleur à une carte avec la carence. Dans ce cas, la carte est uniquement de la nouvelle couleur, pas de cette couleur en plus d'incolore.
- La carence fonctionne dans toutes les zones, pas seulement sur le champ de bataille.
- Si une carte perd la carence, elle reste incolore parce que les effets qui modifient la couleur d'un objet (comme celui créé par la carence) sont pris en considération avant que l'objet ne perde la carence.

- La carence n'affecte pas l'identité couleur de la carte dans le cadre de la variante Commander. Par exemple, même si l'Appropriation absconse est incolore parce qu'elle a la carence, son identité couleur reste blanche et noire, et elle ne peut pas être incluse dans un deck Commander où l'identité couleur du commandant n'inclut pas à la fois le blanc et le noir.

---

### Retour de terme de jeu : modifié

Plusieurs cartes de l'extension *Horizons du Modern 3* font référence à des créatures « modifiées ». Une créature que vous contrôlez est considérée comme modifiée si elle a au moins un marqueur sur elle, si elle est équipée, ou si elle est enchantée par une aura que vous contrôlez.

Arna Kennertid, capitaine céleste  
 {2}{W}{U}{B}  
 Créature légendaire : humain et chevalier  
 4/4  
 Vol, lien de vie  
 Parade — Défaussez-vous d'une carte.  
 À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez attaque, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur elle. Puis, pour chaque permanent non-jeton qui lui est attaché, créez un jeton qui est une copie de ce permanent, attachée à cette créature.

Limhériisson caractériel  
 {3}{G}  
 Créature : limon et bosquériisson  
 4/4  
 {2}{G} : Adaptez 2. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)  
 Les créatures modifiées que vous contrôlez ont le piétinement. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

- Une aura contrôlée par un autre joueur ne fait pas qu'une créature que vous contrôlez est modifiée.
- Une créature avec un marqueur sur elle est considérée modifiée quelle que soit la sorte de marqueur ou quel joueur l'a mis sur cette créature.
- Une créature qui est équipée est considérée modifiée qui que soit le joueur qui contrôle l'équipement qui lui est attaché.
- Seules les créatures peuvent être modifiées. Si une créature modifiée cesse d'être une créature, elle n'est plus considérée modifiée.

---

### Retour d'action mot-clé : adapter

La traversée de nouveaux horizons offre de nouvelles occasions de briller. L'adaptabilité est la clé de la réussite ! La capacité d'*adapter* confère un boost de force et d'endurance latent aux créatures qui peut être activé par une infusion de mana.

Gargantua fétide

{4}{B}

Créature : horreur

4/4

{2}{B} : Adaptez 2. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Gargantua fétide, vous pouvez piocher deux cartes.

Si vous faites ainsi, vous perdez 2 points de vie.

Instructrice d'hydres

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

1/1

Vous pouvez surmener l'Instructrice d'hydres au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs sur les permanents que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

{2}{G} : Adaptez 2. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

- Vous pouvez toujours activer une capacité qui fait s'adapter une créature. Au moment où cette capacité se résout, si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle pour une raison quelconque, vous ne mettez simplement pas de marqueurs +1/+1 sur elle.
- Si une créature perd d'une manière quelconque tous ses marqueurs +1/+1, elle peut à nouveau s'adapter et gagner des marqueurs +1/+1 supplémentaires.

---

### Retour de capacité mot-clé : annihilateur

Les Eldrazi sont là pour un moment, et certainement pas un bon moment, à moins qu'ils ne soient de votre côté. L'*annihilateur* est une capacité déclenchée qui rend certaines créatures Eldrazi encore plus brutales lorsqu'elles attaquent.

Vagabond du vide

{7}

Créature : eldrazi et élémental

4/4

Quand vous lancez ce sort, piochez deux cartes.

Vol

Annihilateur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

- Les capacités d'annihilateur se déclenchent et se résolvent pendant l'étape de déclaration des attaquants. Le joueur défenseur choisit et sacrifie le nombre de permanents requis avant de déclarer les bloqueurs. Toute créature sacrifiée de cette manière ne pourra pas bloquer.

- Si une créature avec l'annihilateur attaque un planeswalker, et que le joueur défenseur choisit de sacrifier ce planeswalker, la créature attaquante continue d'attaquer. Elle peut être bloquée. Si elle n'est pas bloquée, elle n'infligera des blessures de combat à rien.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE *HORIZONS DU MODERN 3*

---

Abatteur de territoire

{4}{G}

Créature : eldrazi

7/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Portée

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, 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.

- Vous n'êtes pas contraint de révéler la carte même si c'est une carte de créature. Vous pouvez la laisser au-dessus de votre bibliothèque ou la mettre dans votre cimetière.

---

Aberration wumpus

{3}{G}

Créature : eldrazi et bête

6/6

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, si {C} n'a pas été dépensé pour le lancer, un adversaire ciblé peut mettre une carte de créature de sa main sur le champ de bataille.

Piétinement

- La capacité déclenchée de l'Aberration wumpus se résout avant l'Aberration wumpus. Si l'Aberration wumpus est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
-

Ajani, paria nacatl

{1}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier

1/2

Quand Ajani, paria nacatl arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/1 blanche Chat et Guerrier.

À chaque fois qu'au moins un autre chat que vous contrôlez meurt, vous pouvez exiler Ajani, puis le renvoyer sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Ajani, vengeur nacatl

Planeswalker légendaire : Ajani

3

+2: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque chat que vous contrôlez.

0: Créez un jeton de créature 2/1 blanche Chat et Guerrier. Quand vous faites ainsi, si vous contrôlez un permanent rouge autre qu'Ajani, vengeur nacatl, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

-4: Chaque adversaire choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste.

- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation d'Ajani, paria nacatl quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, Ajani, vengeur nacatl n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur lui et il sera aussitôt mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous pouvez activer une des capacités de loyauté d'Ajani, vengeur nacatl au tour où il arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si Ajani, vengeur nacatl arrive sur le champ de bataille pendant le combat, votre adversaire aura l'occasion de le retirer avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.
- Vous ne choisissez pas de cible pour la deuxième capacité d'Ajani, vengeur nacatl quand vous l'activez. À la place, si vous contrôlez un permanent rouge autre qu'Ajani, vengeur nacatl, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez un jeton de créature Chat et Guerrier 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.
- Dans le cas où vous créeriez plus d'un jeton de créature Chat et Guerrier avec la deuxième capacité d'Ajani, vengeur nacatl (par exemple à cause de l'effet de la Saison de dédoublement), la capacité réflexive se déclenche une fois pour chaque Chat et Guerrier que vous avez créé de cette manière. Si un effet de remplacement vous fait créer des jetons différents à la place (par exemple l'effet de la Visite divine), la création de ces jetons ne déclenche pas la capacité réflexive.
- Quand la dernière capacité d'Ajani, vengeur nacatl se résout, en commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire dans l'ordre du tour choisit des permanents qu'il contrôle. Chaque adversaire connaît les choix faits par les joueurs qui ont choisi avant lui. Puis ils sacrifient simultanément tous leurs permanents non-terrain non-choisis.
- Un permanent avec plus d'un type peut être choisi pour n'importe lesquels de ses types. Par exemple, une créature-artefact peut être choisie comme l'artefact, la créature, ou les deux. Choisir le même permanent deux fois de cette manière a le même résultat que le choisir une fois.

- Les terrains ne peuvent pas être choisis et ne seront pas sacrifiés, même s'ils ont l'un des types référencés par la dernière capacité d'Ajani, vengeur nacatl.
- Si un adversaire ne contrôle pas de permanent d'un des types, il choisira quand même les permanents des types qu'il contrôle.

#### Amulette instable

{1}{R}

Artefact

Quand l'Amulette instable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, l'Amulette instable inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{T}, payez {E}{E} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à ce que vous exiliez une autre carte avec l'Amulette instable.

- La deuxième capacité de l'Amulette instable compte n'importe quel sort lancé depuis une zone autre que votre main. Ce sont généralement des sorts lancés depuis l'exil, le cimetière ou la zone de commandement. Elle compte également les sorts lancés d'en dehors de la partie, comme des sorts lancés par le Souhait ou la capacité de Garth le borgne.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la dernière capacité de l'Amulette instable. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si l'Amulette instable quitte le champ de bataille avant que ne jouiez la carte exilée le plus récemment, vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

#### Annonciateur des mers

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

2/2

Les terrains non-base sont des îles.

- Si un terrain non-base a une capacité qui se déclenche « quand » il arrive sur le champ de bataille, il perd cette capacité avant qu'elle ne puisse se déclencher.
- Si un terrain non-base a une capacité qui fait qu'il arrive sur le champ de bataille engagé, il perd cette capacité avant qu'elle ne s'applique. C'est aussi vrai pour les autres capacités qui modifient la manière dont un terrain arrive sur le champ de bataille ou qui s'appliquent « au moment où » un terrain arrive sur le champ de bataille, comme celle de Vésuva ou de la Caverne des âmes.
- Les terrains non-base perdent les autres types de terrain et capacités qu'ils avaient. Ils acquièrent le type de terrain île et la capacité « {T} : Ajoutez {U}. »
- L'Annonciateur des mers n'affecte pas les noms ou les super-types. Il ne transforme pas un terrain en terrain de base et ne retire pas le super-type légendaire d'un terrain légendaire, et les terrains ne s'appellent pas « Île ».

- Si l'Annonciateur des mers perd ses capacités, il continue à transformer les terrains non-base en îles. Ceci est dû au fait que les effets qui changent les sous-types sont appliqués avant de prendre en considération les effets qui retirent des capacités, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont commencé.
- 

#### Aperçu de l'impossible

{2}{R}

Rituel

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci. Au début de la prochaine étape de fin, si certaines de ces cartes restent exilées, mettez-les dans votre cimetière, puis créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance pour chaque carte mise dans votre cimetière de cette manière. Ces jetons ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - Seules les cartes qui restent en exil sont mises dans votre cimetière. Par exemple, un sort de permanent lancé de cette manière restera sur le champ de bataille.
- 

#### Apprentie marionnettiste

{1}{B}

Créature : humain et artificier

1/2

Fabrication 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

À chaque fois qu'une autre créature ou un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

- Vous choisissez de mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ou de créer un jeton Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où un marqueur est ajouté ou un jeton est créé.
  - La fabrication ne fait pas arriver la créature avec la capacité sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 déjà sur elle. Par exemple l'Apprentie marionnettiste arrive sur le champ de bataille comme une créature 1/2, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.
  - Si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature pour n'importe quelle raison au moment où la fabrication se résout (par exemple, si elle n'est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Servo.
-

Appropriation absconse

{2}{W}{B}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana incolore comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas le lancer.
- L'Appropriation absconse ne change pas le moment où vous pouvez lancer la carte exilée. Par exemple, si vous exilez une carte de créature sans le flash, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Dans le rare cas où la carte exilée serait une carte de terrain (probablement parce que ce terrain est devenu une copie d'un permanent pendant qu'il était encore sur le champ de bataille), vous ne pourrez pas la jouer depuis l'exil.
- 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, les sorts ou les permanents que vous contrôliez grâce à l'effet de l'Appropriation absconse sont exilés, et les cartes déjà exilées par elle restent exilées.

---

Arche de l'innovation

Terrain

L'Arche de l'innovation arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a l'improvisation. (*Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.*)

- Vous devez déjà contrôler une île au moment où l'Arche de l'innovation arrive sur le champ de bataille pour qu'elle arrive dégagée. Si elle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une île alors que vous ne contrôlez pas d'autres îles, elle arrive engagée.
- Plusieurs occurrences d'improvisation sont redondantes.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. L'improvisation s'applique après que le coût total a été calculé. L'improvisation ne change pas le coût ou la valeur de mana d'un sort.
- Si un artefact que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité en lançant un sort avec l'improvisation fera que cet artefact sera engagé quand vous paierez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour l'improvisation. De même, si vous sacrifiez un artefact pour activer une capacité de mana en lançant un sort avec l'improvisation, cet artefact n'est pas sur le champ de bataille quand vous payez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pouvez pas l'engager pour l'improvisation.
- Comme l'improvisation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée avec des coûts alternatifs.
- Quand vous utilisez l'improvisation pour lancer un sort avec {X} dans son coût, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez ensuite engager des artefacts que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple,

si vous activez la dernière capacité de l'Arche de l'innovation puis que vous lancez la Colère des cieux (un sort avec un coût de mana de  $\{X\}\{W\}\{W\}$ ), en choisissant 3 comme valeur de X, le coût total est  $\{3\}\{W\}\{W\}$ . Si vous engagez deux artefacts, vous devez payer  $\{1\}\{W\}\{W\}$ .

---

Arène de gloire

Terrain

L'Arène de gloire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une montagne.

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

$\{R\}$ ,  $\{T\}$ , surmenez l'Arène de gloire : Ajoutez  $\{R\}\{R\}$ .

Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (*Un permanent surmené ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.*)

- Vous devez déjà contrôler une montagne au moment où l'Arène de gloire arrive sur le champ de bataille pour qu'elle arrive dégagee. Si elle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une montagne alors que vous ne contrôlez pas d'autres montagnes, elle arrive engagée.
  - Si un permanent surmené est déjà dégage pendant votre prochaine étape de dégagement (probablement parce qu'un effet l'a dégage), l'effet de surmenage qui l'empêche de se dégage prend fin sans rien avoir fait.
  - Si vous acquérez le contrôle du permanent d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous le surmenez, puis que ce joueur en ré-acquiert le contrôle, il se dégage pendant l'étape de dégagement de ce joueur.
  - Le mana généré par la dernière capacité de l'Arène de gloire peut être dépensé sur tout ce que vous voulez, pas seulement des sorts de créature.
  - Si le mana généré avec la dernière capacité de l'Arène de gloire est dépensé sur deux sorts de créature différents, chacun de ces sorts (et les créatures qui en résultent) acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
  - Si le mana généré avec la dernière capacité de l'Arène de gloire est dépensé pour payer une partie du coût d'un sort de créature, y compris un coût alternatif ou supplémentaire, ce sort de créature (et la créature qui en résulte) acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
  - Si le mana généré avec la dernière capacité de l'Arène de gloire est dépensé pour lancer un sort non-créature qui crée des jetons, ces jetons n'acquièrent pas la célérité.
  - Si le mana généré avec la dernière capacité de l'Arène de gloire est dépensé sur un sort non-créature qui devient une créature plus tard pendant le tour, cette créature n'a pas la célérité.
- 

Argousin batramyr

$\{7\}$

Créature-artefact : grenouille et myr

4/4

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte  $\{1\}$  de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

//

$\{3\}\{R\}$

Prototype (*Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.*)

2/2

- Une carte de prototype est une carte incolore dans toutes les zones à l'exception de la pile ou du champ de bataille, ainsi que pendant qu'elle est sur la pile ou sur le champ de bataille si elle n'est pas lancée en tant que sort prototypé. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, l'Argousin batramyr est une carte de créature incolore avec une valeur de mana de 7. Elle ne peut pas être la cible de la Remise en service, un sort qui cible une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 dans votre cimetière.
- Quand il est lancé comme un sort prototypé, ce sort a les caractéristiques de coût de mana, de force et d'endurance affichés dans son encadré de texte secondaire coloré au lieu des valeurs normales de ces caractéristiques. Sa couleur et sa valeur de mana sont déterminées par ce coût de mana. Le permanent que ce sort devient au moment où il se résout a les mêmes caractéristiques. Si le sort quitte la pile d'une autre façon, ou que le permanent qu'il devient quitte le champ de bataille, il reprend immédiatement ses caractéristiques normales.
- Quelle que soit la façon dont elle a été lancée, une carte de prototype a toujours les mêmes nom, capacités, types, etc. Seuls le coût de mana, la valeur de mana, la couleur, la force et l'endurance changent selon si la carte a été lancée comme un sort prototypé.
- La capacité de prototype fonctionne dans n'importe quelle zone d'où le sort peut être lancé. Par exemple, si un effet vous permet de lancer des sorts d'artefact depuis votre cimetière, vous pouvez lancer un Argousin batramyr prototypé depuis votre cimetière.
- Lancer un sort prototypé ne revient pas à le lancer pour un coût alternatif, et un coût alternatif peut être appliqué à un sort lancé de cette manière. Par exemple, si un effet vous permet de lancer une carte d'artefact sans payer son coût de mana, vous pouvez lancer l'Argousin batramyr normalement, ou en tant que sort prototypé.
- Quand vous lancez un sort prototypé, utilisez seulement ses caractéristiques de prototype pour déterminer s'il est légal de le lancer. Par exemple, si l'Argousin batramyr est exilé avec la dernière capacité de Chandra, tout feu tout flamme, vous pouvez le lancer pour  $\{3\}\{R\}$  (parce que c'est un sort rouge), même si vous ne pouvez pas le lancer comme un sort incolore pour son coût normal.
- Si un effet copie un sort prototypé, cette copie (ainsi que le jeton qu'elle devient sur le champ de bataille) a les mêmes caractéristiques que le sort prototypé. De même, si un effet crée un jeton qui est une copie d'un permanent prototypé ou fait qu'un autre permanent en devient une copie, la copie a les mêmes caractéristiques que le permanent prototypé.
- Quand vous lancez l'Argousin batramyr prototypé, sa capacité d'affinité pour les artefacts s'applique toujours.

Arna Kennerüd, capitaine céleste  
 $\{2\}\{W\}\{U\}\{B\}$   
 Créature légendaire : humain et chevalier  
 4/4  
 Vol, lien de vie  
 Parade — Défaussez-vous d'une carte.  
 À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez attaque, doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur elle. Puis, pour chaque permanent non-jeton qui lui est attaché, créez un jeton qui est une copie de ce permanent, attachée à cette créature.

- Pour doubler le nombre de chaque sorte de marqueur sur un permanent, mettez un autre marqueur sur lui pour chaque marqueur qu'il a déjà. Les effets qui interagissent avec la mise de marqueurs sur des permanents, comme l'effet de l'Évolution bifurcatrice, s'appliquent selon le cas approprié.

- Si, pour une raison quelconque, un jeton d'aura qui serait créé avec la dernière capacité d'Arna Kennerüd ne peut pas être attaché à la créature appropriée, ce jeton n'est pas créé. Si un jeton d'équipement qui ne peut pas être attaché à la créature appropriée devait être créé, ce jeton arrive sur le champ de bataille détaché.

#### Assaut terrifiant

{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez un eldrazi, vous gagnez 3 points de vie.

- Si l'une des cibles est illégale au moment où l'Assaut terrifiant essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessure. Tant que l'une des cibles est encore légale et que vous contrôlez un eldrazi, vous gagnez quand même 3 points de vie.

#### Avant-garde des titans

{3}{R}{G}

Créature : eldrazi

5/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort et à chaque fois que l'Avant-garde des titans attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature incolore que vous contrôlez.

Piétinement

- Quand vous lancez l'Avant-garde des titans, sa capacité déclenchée se résout avant l'Avant-garde des titans. Si l'Avant-garde des titans est contrecarrée ou quitte la pile d'une manière quelconque en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Comme la capacité déclenchée de l'Avant-garde des titans se résout avant l'Avant-garde des titans, elle ne sera pas sur le champ de bataille quand cette capacité se résoudra et ne recevra pas de marqueur +1/+1.

#### Babiole vexatoire

{1}

Artefact

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

{1}, {T}, sacrifiez la Babiole vexatoire : Piochez une carte.

- Les joueurs peuvent lancer des sorts en sachant que la Babiole vexatoire les contrecarrera. Toute capacité qui se déclenche quand des sorts sont lancés se déclenche et se résout quand même, le cas échéant, et tout effet qui compte combien de sorts sont lancés compte quand même ces sorts, le cas échéant.
- Si un sort est lancé avec un coût alternatif qui inclut du mana (par exemple le flashback), la première capacité de la Babiole vexatoire ne se déclenche pas et ne contrecarre pas ce sort. De même, si un sort est lancé sans payer son coût de mana, mais que le joueur a payé du mana pour des coûts supplémentaires, par

exemple pour le kick ou l'Éclat d'améthyste, la première capacité de la Babiolo vexatoire ne se déclenche pas et ne contrecarre pas ce sort.

---

Baleine des marées oniriques

{2}{U}

Créature : baleine

7/5

Disparition 2 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.*)

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Si le dernier marqueur « temps » est retiré d'un permanent avec la disparition et que la capacité de sacrifice est contrecarrée, ce permanent reste sur le champ de bataille indéfiniment sans marqueur « temps » sur lui. Tant que le permanent n'a pas de marqueur « temps » sur lui, aucune des deux capacités déclenchées de la disparition ne se déclenche à nouveau.
  - Si un permanent qui est déjà sur le champ de bataille sans marqueur « temps » sur lui devient une copie d'un permanent avec la disparition, il reste sur le champ de bataille indéfiniment (à moins que des marqueurs « temps » soient placés sur lui d'une manière quelconque plus tard). Si un permanent avec au moins un marqueur « temps » sur lui devient une copie d'un permanent avec la disparition, il disparaît normalement. Si un permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un permanent avec la disparition, il arrive avec le nombre de marqueurs « temps » approprié et disparaît normalement.
  - Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
  - Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
  - Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
  - Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.
-

Bande d'ocelots

{W}

Créature : chat

1/1

Initiative, lien de vie

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

Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat. Puis, si vous avez l'agrément de la cité, pour chaque jeton que vous contrôlez qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, créez un jeton qui en est une copie.

- Une fois que vous avez l'agrément de la cité, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents. L'agrément de la cité n'est pas un permanent et ne peut pas être retiré par un quelconque effet.
- Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.
- Si vous contrôlez dix permanents mais que vous ne contrôlez pas de permanent ou de sort en train de se résoudre ayant l'un ou l'autre l'ascension, vous ne gagnez pas l'agrément de la cité. Par exemple, si vous contrôlez dix permanents, que vous perdez le contrôle de deux d'entre eux, puis que vous lancez la Bande d'ocelots, vous n'aurez pas l'agrément de la cité.
- Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille puis qu'un permanent quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou parce que c'est une créature avec une endurance de 0), vous gagnez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.
- L'ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donne votre dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous gagniez l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain que vous jouez, les joueurs ne peuvent pas répondre avant que vous ne gagniez l'agrément de la cité.
- La Bande d'ocelots n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où vous avez gagné des points de vie. Par exemple, si une créature avec le lien de vie inflige des blessures de combat pendant votre tour et que vous lancez la Bande d'ocelots pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- Si le jeton de créature créé par la dernière capacité de la Bande d'ocelots est votre dixième permanent, vous gagnez l'agrément de la cité avant que la capacité ne vérifie si vous avez l'agrément de la cité.
- La dernière capacité de la Bande d'ocelots ne cible aucun des jetons.
- Chacune des copies de jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton qu'elle copie comme indiqué par l'effet qui a créé ce jeton. Le jeton nouvellement créé ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et/ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton original copie autre chose, la copie jeton que vous créez utilise les valeurs copiables du jeton original. Dans la plupart des cas, elle sera une copie de ce que le jeton original copie. Si elle copie un permanent ou une carte avec {X} dans son coût de mana, X est 0.

- Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille des jetons que vous créez se déclenchent quand ils arrivent sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » des jetons fonctionnent aussi.

Bélier crânien

{B}{R}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +X/+1, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Équipement {2}

- Le jeton Phyrexian et Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Phyrexian et Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Si le jeton Phyrexian et Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux phyrexians et germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

Briseur de création

{6}{C}{C}

Créature : eldrazi

8/4

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque permanent incolore que vous contrôlez.

Défense talismanique contre chaque couleur

Annihilateur 2 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.*)

- La capacité déclenchée du Briseur de création se résout avant le Briseur de création. Si le Briseur de création est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

Briseur de ligne eldrazi

{1}{C}{R}

Créature : eldrazi

3/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'eldrazi que vous contrôlez.

- La valeur de X est calculée une seule fois, au moment où la dernière capacité du Briseur de ligne eldrazi se résout.

---

Cauchemar chthonien

{1}{B}

Enchantement

Quand le Cauchemar chthonien arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (*trois marqueurs « énergie »*).

Payez X {E}, sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar chthonien dans la main de son propriétaire : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- La dernière capacité du Cauchemar chthonien doit avoir une cible pour être activée. Vous ne pouvez pas l'activer sans cible pour renvoyer le Cauchemar chthonien dans votre main.
- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.

---

Cendrelina, danseuse de flammes

{2}{R}{R}

Créature légendaire : élémental et shaman

4/4

Vous ne perdez pas le mana rouge non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

*Sorcellerie* — À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, défaissez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, Cendrelina, danseuse de flammes inflige 2 blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle. Si c'est la troisième fois, ajoutez {R}{R}{R}{R}.

- Vous pouvez conserver le mana rouge non dépensé indéfiniment tant que Cendrelina est sur le champ de bataille. Cela veut dire que si vous ajoutez un mana rouge pendant une étape ou une phase, vous pouvez le dépenser pendant une future étape ou phase, voire même pendant un autre tour. Vous perdrez quand même les autres types de mana non dépensés à la fin de chaque étape et de chaque phase.

- Si un mana rouge que vous ajoutez a certaines restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit avec la dernière capacité de l'Arène de gloire), elles s'appliqueront à ce mana quel que soit le moment où vous le dépenserez.
- Une fois que Cendrelina quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana rouge que vous avez avant que vous ne le perdiez normalement. Il n'y a aucune pénalité associée, à part la perte du mana.
- Si un effet crée plusieurs copies d'un sort d'éphémère ou de rituel, la dernière capacité de Cendrelina se déclenche une fois pour chaque copie créée par l'effet.
- Certains effets vous instruisent de copier une carte d'éphémère ou de rituel dans une zone autre que la pile. Ces copies ne déclenchent pas la dernière capacité de Cendrelina. Cependant, la plupart des effets qui le font vous permettent également de lancer la copie, et lancer la copie provoquera le déclenchement de la dernière capacité de Cendrelina.

Cerf-volant mandibulaire

{W}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/+1 et a le vol.

Équipement {3}{W}

- Le jeton Phyrexian et Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Phyrexian et Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Si le jeton Phyrexian et Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux phyrexians et germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

Changeforme corrompu

{3}{U}

Créature : eldrazi et changeforme

\*/\*

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Au moment où le Changeforme corrompu arrive sur le champ de bataille, il devient, selon votre choix, une créature 3/3 avec le vol, une créature 2/5 avec la vigilance ou une créature 0/12 avec le défenseur.

- Tant qu'il n'est pas sur le champ de bataille, le Changeforme corrompu est une carte de créature 0/0. Il n'a pas le vol, la vigilance ou le défenseur.
- Si un objet sur le champ de bataille devient une copie du Changeforme corrompu, il copie les valeurs déterminées par son effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille.
- Si un permanent arrive sur le champ de bataille en tant que copie du Changeforme corrompu, il y a deux effets de copie à lui appliquer. Le premier copie les valeurs choisies pour le Changeforme corrompu qui est copié. Puis vous choisissez les valeurs pour l'effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille de la copie. Le permanent résultant a les capacités des deux effets, et sa force et son endurance sont déterminées par le dernier effet à s'appliquer. Par exemple, si une créature qui arrive sur le champ de bataille copie un Changeforme corrompu 0/12 avec le défenseur, vous pouvez en faire une créature 3/3 ou 0/12, qui a dans tous les cas le vol et le défenseur.

#### Char cuirassé sur mesure

{3}{U}

Artefact : véhicule

5/6

{T} : Vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

{T}, payez {E}{E} : Engagez une créature ciblée.

{T}, payez {E}{E}{E} : Piochez une carte.

Payez {E}{E}{E}{E} : Le Char cuirassé sur mesure devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 4

- Tant que le Char cuirassé sur mesure n'est pas une créature, ses capacités {T} peuvent être activées même si vous ne l'avez pas contrôlé de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent. Cependant, si c'est une créature, il est toujours sujet au « mal d'invocation » pendant cette période.

#### Chrysalide gigotante

{2}{R}{G}

Créature : eldrazi et drone

2/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, créez deux jetons de créature

0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette

créature : Ajoutez {C}. »

Portée

À chaque fois que vous sacrifiez un autre eldrazi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chrysalide gigotante.

- La deuxième capacité de la Chrysalide gigotante se résout avant la Chrysalide gigotante. Si la Chrysalide gigotante est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

Coatl exterminateur d'espoir  
{2}{U}  
Créature : eldrazi et serpent  
2/2  
Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)  
Flash  
Quand vous lancez ce sort, contrecarrez un sort ciblé qu'un adversaire contrôle à moins qu'il ne paie {1}.  
Vol

- La capacité déclenchée du Coatl exterminateur d'espoir se résout avant le Coatl exterminateur d'espoir. Si le Coatl exterminateur d'espoir est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

---

Colère des cieux  
{X}{W}{W}  
Rituel  
Vous gagnez X {E} (*marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}.  
Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à la quantité de {E} payée de cette manière.

- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.

---

Combat sur le passavant  
{2}{G}  
Rituel  
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.*)  
//  
Passavants du Front de lianes  
Terrain  
Au moment où les Passavants du Front de lianes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.

- Vous pouvez lancer le Combat sur le passavant en ne ciblant que la créature que vous contrôlez.
  - Si vous choisissez deux créatures ciblées et qu'une des cibles est illégale quand le Combat sur le passavant essaie de se résoudre, aucune créature n'infligera ni ne subira de blessures.
  - Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Combat sur le passavant essaie de se résoudre, aucune créature ne gagne +2/+2. Si cette créature est une cible légale mais que la créature que vous ne contrôlez pas ne l'est pas, la créature que vous contrôlez gagne quand même +2/+2.
-

Commandant du gang d'engeances

{3}{R}{R}

Créature : eldrazi et goblin

2/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, créez trois jetons de créature

0/1 incolore Eldrazi et Engance avec « Sacrifiez cette

créature : Ajoutez {C}. »

{1}{C}, sacrifiez un eldrazi : Le Commandant du gang d'engeances inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

- La capacité déclenchée du Commandant du gang d'engeances se résout avant le Commandant du gang d'engeances. Si le Commandant du gang d'engeances est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- 

Commandement de Kozilek

{X}{C}{C}

Éphémère de clan : eldrazi

Choisissez deux —

- Un joueur ciblé crée X jetons de créature 0/1 incolore

Eldrazi et Engance avec « Sacrifiez cette créature :

Ajoutez {C}. »

- Un joueur ciblé applique regard X, puis pioche une carte.

- Exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

- Exilez jusqu'à X cartes ciblées depuis des cimetières.

- Si toutes les cibles du Commandement de Kozilek sont illégales au moment où il essaie de se résoudre, il ne fait rien. Si au moins une cible est encore légale, il se résout et fait autant qu'il le peut.
  - Si une créature a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- 

Commandement de la légion

{1}{R/W}

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature

ciblée et elle acquiert l'initiative.

//

Forteresse de la Légion

Terrain

La Forteresse de la Légion arrive sur le champ de bataille

engagée.

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

- Pour doubler la force d'une créature, cette créature gagne +X/+0, X étant la force de cette créature au moment où le Commandement de la légion se résout.
-

Condor entravarc

{2}{B}{B}

Créature-artefact : oiseau

0/0

Vol

Modularité 3 (*Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle meurt, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.*)

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne

-1/-1 jusqu'à la fin du tour.

- Si cette créature a suffisamment de marqueurs -1/-1 sur elle pour être mise au cimetière, la modularité mettra sur la créature-artefact ciblée un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de marqueurs +1/+1 qui étaient sur cette créature avant qu'elle n'ait quitté le champ de bataille.
- 

Conscription décérébrée

{2}{B}

Enchantement

Quand la Conscription décérébrée arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous piochez votre troisième carte à chaque tour, amassez des zombies 3. (*Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez.*

*C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.*)

- Dans le rare cas où vous contrôleriez plusieurs créatures Armée (par exemple parce que vous avez joué une créature avec le changelin) pendant que vous amassez des zombies, vous choisissez sur laquelle de vos créatures Armée vous mettez les marqueurs +1/+1. Si cette créature n'est pas un zombie, elle devient un zombie en plus de ses autres types.
  - Si vous ne contrôlez pas d'armée, le jeton Zombie et Armée que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille, comme celle du Mentor des humbles, voit le jeton arriver comme une créature 0/0 avant qu'il gagne des marqueurs +1/+1.
- 

Consigner en mémoire

{U}

Éphémère

Duplication {1} (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

Contrecarrez une cible, capacité déclenchée ou sort incolore.

- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.

- 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] ». Certains mots-clés (comme la *prouesse*) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- 

Contaminateur des profondeurs

{3}{U}{U}

Créature : eldrazi

3/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Kick {C} (*Vous pouvez payer {C} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand vous lancez ce sort, choisissez l'un. S'il a été kické, choisissez les deux à la place.

- Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
  - Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défause d'une carte.
- La capacité déclenchée se résout avant le Contaminateur des profondeurs. Si le Contaminateur des profondeurs est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à sa capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement. Si le Contaminateur des profondeurs a été kické, vous suivez quand même les instructions des deux modes.
  - Chaque mode choisi est effectué dans l'ordre spécifié. Les capacités qui se déclenchent quand un mode est effectué ne sont pas mises sur la pile avant la fin de la résolution de la capacité déclenchée du Contaminateur des profondeurs.
- 

Corruption dévorante

{B}{B}

Éphémère

La Corruption dévorante inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la Corruption dévorante se résout.
  - Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale au moment où la Corruption dévorante essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Vous ne gagnez pas de points de vie.
-

Crabomination

{4}{B}{B}

Créature : crabe et démon

5/5

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

Quand la Crabomination arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé exile la carte du dessus de sa bibliothèque, une carte au hasard depuis son cimetière, et une carte au hasard depuis sa main. Vous pouvez lancer un sort parmi les cartes exilées de cette manière sans payer son coût de mana.

- L'émergence d'artefact est une variante de la capacité d'émergence. Elle vous permet de sacrifier un artefact à la place d'une créature, mais sinon elle fonctionne de façon identique à l'émergence.
- La valeur de mana d'un artefact est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte (à moins que cet artefact 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 l'artefact a été lancé.
- Les composants de mana coloré des coûts d'émergence ne peuvent pas être réduits avec l'émergence.
- Vous pouvez sacrifier un artefact avec une valeur de mana de 0, comme un jeton Nourriture, pour lancer la Crabomination pour son coût d'émergence. Vous payez simplement la totalité du coût d'émergence sans réduction.
- Vous pouvez sacrifier un artefact 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. Un artefact 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 la Crabomination pour son coût d'émergence et que vous sacrifiez un artefact dont la valeur de mana est 3, la valeur de mana de la Crabomination reste 6.
- L'artefact choisi pour être sacrifié reste sur le champ de bataille pendant tout le temps où vous activez des capacités de mana. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, 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 le permanent que vous souhaitez sacrifier.
- Le sort que vous lancez sans payer son coût de mana est lancé durant la résolution de la capacité déclenchée de la Crabomination. Les restrictions de temps basées sur le type de carte du sort sont ignorées.
- La capacité déclenchée de la Crabomination ne vous permet pas de jouer des cartes de terrain, et par conséquent les cartes de terrain exilées avec la capacité déclenchée de la Crabomination restent en exil. Si vous choisissez de ne pas lancer l'une des cartes non-terrain exilées (soit parce que vous ne le pouvez pas, soit parce que vous ne le voulez pas), ces cartes restent aussi en exil.

- Vous choisissez de lancer ou non l'une des cartes exilées au moment où la capacité déclenchée de la Crabomination se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. 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.

#### Crocs de Kalonie

{1}{G}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature qui a reçu un marqueur +1/+1 de cette manière.

Surcharge {4}{G}{G} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Pour doubler le nombre de marqueurs +1/+1 sur une créature, mettez sur elle un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre dont elle dispose déjà. D'autres cartes qui interagissent avec la mise de marqueurs sur elle interagissent avec cet effet en conséquence.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort avec la surcharge, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort demeure inchangée, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

#### Cromlech monumental

Terrain

Le Cromlech monumental arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main.

Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (*Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.*)

- Vous devez déjà contrôler une plaine au moment où le Cromlech monumental arrive sur le champ de bataille pour qu'il arrive dégagé. S'il arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une plaine alors que vous ne contrôlez pas d'autres plaines, il arrive engagé.

---

Dais d'argent

{1}{W}

Artefact

Le Dais d'argent arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « pétrole » sur lui.

À chaque fois qu'au moins deux créatures attaquent, mettez un marqueur « pétrole » sur le Dais d'argent.

{2}, {T}, retirez deux marqueurs « pétrole » du Dais d'argent : Exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Son contrôleur pioche deux cartes.

- La deuxième capacité du Dais d'argent se déclenche à chaque fois qu'au moins deux créatures attaquent, pas seulement quand vous attaquez avec au moins deux créatures.
- Si le permanent non-terrain ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Dais d'argent essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Aucun joueur ne pioche de cartes.

---

Décharge galvanique

{R}

Éphémère

Choisissez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez {E}{E}{E} (*trois marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. La

Décharge galvanique inflige autant de blessures à ce permanent.

- Vous pouvez payer zéro {E}. Vous gagnerez {E}{E}{E}, mais la Décharge galvanique n'infligera pas de blessures.

---

Déferlement cérébral

{2}{U}

Éphémère

Piochez quatre cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

- Les deux cartes que vous avez mises au-dessus de votre bibliothèque peuvent faire partie des quatre que vous venez de piocher ou être des cartes qui étaient déjà dans votre main.
-

Descellement de Kozilek

{2}{U}

Enchantement

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec

une valeur de mana de 4, 5 ou 6, créez deux jetons de

créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec

« Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec

une valeur de mana supérieure ou égale à 7, piochez trois

cartes.

- Les capacités déclenchées du Descellement de Kozilek se résolvent avant le sort qui a provoqué leur déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il a quitté la pile autrement.
- Si vous lancez un sort de créature avec {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand il a été lancé pour déterminer sa valeur de mana.

---

Dévoreur de destinée

{5}{C}{C}

Créature : eldrazi

6/6

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de

départ. Si vous faites ainsi, au début de votre premier

entretien, regardez les quatre cartes du dessus de votre

bibliothèque. Vous pouvez remettre une de ces cartes au-

dessus de votre bibliothèque. Exilez le reste.

Quand vous lancez ce sort, exilez un permanent ciblé qui

a au moins une couleur.

- Si vous révélez plus d'un Dévoreur de destinée depuis votre main de départ, vous mettez autant de capacités déclenchées sur la pile au début de votre premier entretien. Par conséquent, vous regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, vous remettez l'une d'elles au-dessus, et vous exilez le reste une fois pour chaque Dévoreur de destinée que vous aurez révélé.
  - La « main de départ » d'un joueur est la main de cartes que le joueur a après que tous les joueurs ont déclaré des mulligans. Si des joueurs ont des cartes dans leur main leur permettant des actions depuis leur main de départ, le joueur qui commence effectue toutes ces actions en premier dans n'importe quel ordre, suivi par chaque autre joueur dans l'ordre du tour. Le premier tour commence ensuite.
  - La dernière capacité déclenchée du Dévoreur de destinée se résout avant le Dévoreur de destinée. Si le Dévoreur de destinée est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
-

Disciple de Freyalise  
{3}{G}{G}{G}  
Créature : elfe et druide  
3/3

Quand la Disciple de Freyalise arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

//

Jardin de Freyalise  
Terrain

Au moment où le Jardin de Freyalise arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- 

Drakôn d'orage volatil  
{1}{U}  
Créature : drakôn  
3/2

Vol, défense talismanique contre les capacités activées et déclenchées

Quand le Drakôn d'orage volatil arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn d'orage volatil contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous faites ainsi, vous gagnez {E}{E}{E}{E}, puis sacrifiez cette créature à moins que vous ne payiez une quantité de {E} égale à sa valeur de mana.

- Le Drakôn d'orage volatil ne peut pas être la cible de capacités activées ou déclenchées que vos adversaires contrôlent.
  - L'effet de la dernière capacité du Drakôn d'orage volatil dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage, et il n'expire pas si le Drakôn d'orage volatil quitte le champ de bataille.
  - Au moment où la dernière capacité du Drakôn d'orage volatil se résout, le Drakôn d'orage volatil doit être sur le champ de bataille et la créature ciblée doit être une cible légale. Si l'un de ces aspects n'est pas vrai, la capacité ne fait rien.
  - 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, l'effet qui vous donne le contrôle de la créature ciblée se termine.
-

Drone propagateur

{1}{G}

Créature : eldrazi et drone

2/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Les jetons de créature que vous contrôlez ont l'évolution.

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

{3}{G} : Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

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

Échos d'éternité

{3}{C}{C}{C}

Enchantement de clan : eldrazi

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

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (*Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la première capacité des Échos d'éternité. Par exemple, une créature incolore qui arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « au moment où [ce permanent] est retourné face visible » ne sont pas non plus affectées.
- La première capacité des Échos d'éternité ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez deux exemplaires des Échos d'éternité, les capacités des sorts incolores et des autres permanents incolores que vous contrôlez se déclenchent trois fois. Un troisième exemplaire des Échos d'éternité provoque le déclenchement de ces capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement de ces capacités cinq fois, et ainsi de suite.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille de l'Arcaniste d'élite se déclenche deux fois, deux cartes sont exilées. La valeur de X dans le coût d'activation de l'autre capacité de l'Arcaniste d'élite est la somme des valeurs de mana des deux cartes. Au moment où la capacité se résout, vous créez des copies des deux cartes et vous pouvez n'en lancer aucune, une seule ou les deux copies dans l'ordre de votre choix.
- Les capacités qui s'appliquent « quand [ce permanent] est retourné face visible » se déclenchent une fois de plus uniquement si ce permanent est incolore une fois qu'il a été retourné face visible.
- Une fois qu'une capacité d'un permanent que vous contrôlez s'est déclenchée, le rendre incolore ne fait pas que cette capacité se déclenche une fois de plus. De même, une fois qu'une capacité d'un permanent incolore s'est déclenchée une fois supplémentaire à cause de la première capacité des Échos d'éternité, donner à ce permanent une ou plusieurs couleurs ne retire pas cette capacité déclenchée supplémentaire de la pile.
- Si vous contrôlez deux exemplaires des Échos d'éternité et que vous lancez un sort incolore, chacune de leur deuxième capacité se déclenche. Puis, chacune de leurs premières capacités déclenche la deuxième capacité de l'autre une fois supplémentaire. Au total, vous obtiendrez quatre copies du sort en plus du sort

d'origine. Si vous contrôlez trois exemplaires des Échos d'éternité, vous vous retrouverez avec neuf copies du sort plus l'original. Quatre exemplaires des Échos d'éternité signifie seize copies du sort plus l'original, cinq signifie vingt-cinq copies plus l'original, et ainsi de suite.

- La copie créée par la dernière capacité des Échos d'éternité est mise directement sur la pile. Elle n'est pas lancée, ce qui veut dire que les capacités qui s'appliquent « Quand vous lancez [ce sort] » ne se déclenchent pas.

---

Éclair réitérant

{1}{R}

Rituel

Duplication — Payez {E}{E}{E}. (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.*)

L'Éclair réitérant inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec la duplication n'affecte pas les copies.

---

Éladämri, Korvecdal

{1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

3/3

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

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

{G}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Révélez une carte de votre main ou du dessus de votre bibliothèque. Si vous révélez une carte de créature de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre tour.

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
  - Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.
  - Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps pour les sorts lancés depuis le dessus de votre bibliothèque de cette manière.
  - Comme vous ne « lancez » jamais une carte de terrain, Éladämri, Korvecdal ne vous permet pas de jouer une créature-terrain (comme la Charmille dryade) depuis le dessus de votre bibliothèque.
-

Élan du finassier

{2}{G}

Créature-enchantement : élan

3/3

Grâce {1}{G} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée.*)

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature verte Élan avec une force et une endurance de base de 3/3.

- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que l'Élan du finassier lui devient attaché, elle garde cette capacité.
- L'Élan du finassier remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C'est juste un élan vert. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).
- Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou d'Urza, elle perd également ceux-ci.
- L'Élan du finassier remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de Donner des ailes, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
- L'Élan du finassier peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l'effet de l'Élan du finassier fait que le permanent enchanté reste une créature 3/3 verte Élan même après que l'effet temporaire qui en faisait une créature expire.
- 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 une créature peuvent devenir mortelles si l'Élan du finassier lui devient attaché pendant ce tour ou devient détaché plus tard pendant le tour.

---

Émissaire d'âme feu

{1}{W}{U}

Créature : djinn et moine

1/4

Quand l'Émissaire d'âme feu arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (*trois marqueurs « énergie »*).

Payez {E}{E} : Mettez un marqueur « exaltation » sur une créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (*À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque occurrence d'exaltation parmi les permanents que vous contrôlez.*)

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants (y compris les créatures contrôlées par vos équipiers, le cas échéant). Par exemple, l'exaltation ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à

l'exception d'une, sont retirées du combat. De même, les créatures qui arrivent sur le champ de bataille attaquantes plus tard pendant le combat n'affectent pas les capacités d'exaltation qui sont déjà déclenchées ou résolues.

- Une créature avec plusieurs marqueurs « exaltation » aura autant d'occurrences d'exaltation.

---

Empereur d'os

{1}{B}

Créature : squelette et noble

2/2

Au début du combat pendant votre tour, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

{1}{B} : Adaptez 2.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur l'Empereur d'os, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par l'Empereur d'os avec un marqueur « fatalité » sur elle. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

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

---

Emprisonnement d'Ugin

{2}{U}

Éphémère

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

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

À chaque fois que vous lancez un sort incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, vous pouvez exiler l'Emprisonnement d'Ugin depuis votre cimetière.

Quand vous faites ainsi, renvoyez chaque permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

- La dernière capacité se déclenche uniquement si l'Emprisonnement d'Ugin est dans votre cimetière au moment où vous lancez le sort incolore. Cette capacité se résout avant le sort incolore. Si le sort incolore

est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à la capacité déclenchée de l'Emprisonnement d'Ugin, la capacité se résout quand même normalement.

---

Emrakul, le Monde Renouvelé

{12}

Créature légendaire : eldrazi

12/12

Quand vous lancez ce sort, acquérez le contrôle de toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Vol, protection contre les sorts et contre les permanents qui ont été lancés ce tour-ci

Quand Emrakul, le Monde Renouvelé quitte le champ de bataille, sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez.

Folie — Payez six {C}.

- La capacité déclenchée d'Emrakul, le Monde Renouvelé se résout avant Emrakul. Si Emrakul est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- L'effet de changement de contrôle de la première capacité d'Emrakul dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand Emrakul quitte le champ de bataille.
- Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, vous vous en défaussez en 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 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.

---

### Équilibre des forces

{R}{R}

#### Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana si les deux sorts ont la même valeur de mana.

- Si un adversaire lance un sort avec {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand il a été lancé pour déterminer sa valeur de mana.
  - La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
  - La valeur de mana d'une carte double qui n'est pas sur la pile ou d'un sort double fusionné sur la pile est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Sinon, tant qu'une carte double est sur la pile, sa valeur de mana est déterminée par le coût de mana de la moitié qui a été choisie pour être lancée.
  - Vous choisissez de lancer ou non la carte exilée au moment où la capacité déclenchée de l'Équilibre des forces se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
  - Si la carte révélée a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
  - Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour le lancer.
  - Dans certains cas inhabituels, il se peut que la carte que vous révéliez depuis le dessus de votre bibliothèque n'ait pas la même valeur de mana que le sort que votre adversaire lance, mais vous pouvez quand même lancer cette carte car le sort résultant a la même valeur de mana. Par exemple, si un adversaire lance un sort avec une valeur de mana de 4 et que vous révélez l'Argousin batramyr (une carte de prototype avec un coût de mana de {7} et un coût de prototype de {3}{R}), vous pouvez lancer l'Argousin batramyr en tant que sort prototype, car ce sort aura une valeur de mana de 4.
-

Éruption morceleuse

{2}{R}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger. Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

//

Fissure volcanique

Terrain

Au moment où la Fissure volcanique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale quand l'Éruption morceleuse essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'aura lieu. Le contrôleur de ce terrain ne peut pas chercher une carte de terrain de base, et les créatures sans le vol peuvent quand même bloquer ce tour-ci.
- Si le terrain ciblé n'est pas détruit par l'effet de l'Éruption morceleuse (peut-être parce que le terrain a l'indestructible), son contrôleur peut quand même chercher une carte de terrain de base, et les créatures sans le vol ne peuvent quand même pas bloquer ce tour-ci.
- L'effet de l'Éruption morceleuse empêche toutes les créatures sans le vol de bloquer ce tour-là, y compris les créatures qui perdent le vol après la résolution de la capacité de l'Éruption morceleuse, ainsi que les créatures sans le vol qui arrivent sur le champ de bataille plus tard pendant le tour. Les créatures sans le vol qui acquièrent le vol plus tard pendant le tour peuvent bloquer si elles ont le vol au moment où les bloqueurs sont déclarés.

---

Esprit redevable

{W}

Créature-enchantement : esprit

1/1

Grâce {2}{W} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature.*

*Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée.*)

Au-delà 1 (*Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.*)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a au-delà 1.

- Comme les bloqueurs sont tous choisis en même temps, vous ne pouvez pas bloquer avec une créature qui a l'au-delà, attendre qu'elle meure, puis bloquer avec les jetons Esprit qui en résultent.
  - Si l'Esprit redevable est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille pendant que c'est une aura, sa capacité d'au-delà se déclenche quand même.
  - Si un Esprit redevable gracié et la créature à laquelle il est attaché sont mis dans un cimetière depuis le champ de bataille en même temps, chacune de leurs capacités d'au-delà se déclenche.
-

Éveil survolté

{W}

Rituel

Choisissez jusqu'à une carte d'artefact ou de créature ciblée dans votre cimetière. Vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*). Puis vous pouvez payer une quantité de {E} égale à la valeur de mana de cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

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

*Piochez une carte.*)

- Si une carte dans votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
- 

Expulser les indignes

{1}{W}

Rituel

Kick {2}{W} (*Vous pouvez payer {2}{W}*

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Choisissez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si ce sort a été kické, à la place, choisissez une créature ciblée. Exilez la créature choisie, puis son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

- Utilisez la valeur de mana de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de points de vie son contrôleur gagne.
- 

Factotum pétrifiant

{4}{U}

Créature : eldrazi

4/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle.

(*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

Portée

- La capacité déclenchée du Factotum pétrifiant se résout avant le Factotum pétrifiant. Si le Factotum pétrifiant est contrecarré ou quitte la pile d'une manière quelconque en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
-

Familier rénové

{3}{B}

Créature-artefact : zombie et rat

2/1

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

Vol

Quand le Familier rénové arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte. Pour chaque adversaire qui ne peut pas le faire, vous piochez une carte.

- Quand la dernière capacité du Familier rénové se résout, l'adversaire suivant dans l'ordre du tour (ou si c'est le tour d'un adversaire, cet adversaire) choisit une carte de sa main sans la révéler, puis chaque autre adversaire dans l'ordre du tour (le cas échéant) fait de même. Toutes les cartes choisies sont ensuite défaussées en même temps.

---

Fanatique de Rhonas

{1}{G}

Créature : serpent et druide

1/4

{T} : Ajoutez {G}.

*Férocité* — {T} : Ajoutez {G}{G}{G}{G}. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

*Éternalisation* {2}{G}{G} (*{2}{G}{G}*, *exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et serpent et druide 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*)

- Si une carte de créature avec l'éternalisation est mise dans votre cimetière pendant votre phase principale, vous avez la priorité immédiatement après. Vous pouvez activer sa capacité d'éternalisation avant que n'importe quel joueur ne puisse essayer de l'exiler.
  - Une fois que vous avez activé une capacité d'éternalisation, la carte est immédiatement exilée. Les adversaires ne peuvent pas essayer d'arrêter la capacité en exilant la carte.
  - Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre, hormis les caractéristiques spécifiquement modifiées par l'éternalisation. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
  - Le jeton est un zombie en plus de ses autres types, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 4/4. Il n'a aucun coût de mana, et donc sa valeur de mana est 0. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
-

Fantôme de l'Orchidée blanche

{W}{W}

Créature : esprit et chevalier

2/2

Vol, initiative

Quand le Fantôme de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à un terrain non-base ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Si le terrain ciblé est une cible illégale au moment où la dernière capacité du Fantôme de l'Orchidée blanche essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le contrôleur de ce terrain ne peut pas chercher une carte de terrain de base.
- Si le terrain ciblé n'est pas détruit par la dernière capacité du Fantôme de l'Orchidée blanche (peut-être parce que le terrain a l'indestructible), son contrôleur peut quand même chercher une carte de terrain de base.

Fier rhinocéros porteur

{2}{W}

Créature : rhinocéros

3/3

Quand le Fier rhinocéros porteur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un —

- Mettez un marqueur « bouclier » sur un permanent ciblé (*S'il devait subir des blessures ou être détruit, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.*)
- Proliférez. (*Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.*)

- Les marqueurs « bouclier » n'empêchent pas les joueurs de sacrifier des créatures.
- Retirer un marqueur « bouclier » quand un permanent devrait subir des blessures ou être détruit n'est pas la même chose que régénérer ce permanent.
- Si un permanent qui devait subir des blessures a plus d'un marqueur « bouclier » sur lui, ces blessures sont prévenues et seulement un marqueur « bouclier » est retiré.
- Si un permanent avec un marqueur « bouclier » subit des blessures qui ne peuvent pas être prévenues, ces blessures sont infligées et un marqueur « bouclier » est quand même retiré.
- Une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle peut quand même être détruite par des actions basées sur l'état si elle a sur elle un nombre de blessures marquées égal à son endurance ou si elle a subi des blessures qui ne pouvaient pas être prévenues d'une source avec le contact mortel.
- « Bouclier » n'est pas une capacité que les créatures ont et les marqueurs « bouclier » ne sont pas des marqueurs mot-clé. Si une créature avec un marqueur « bouclier » perd ses capacités, le marqueur « bouclier » la protège quand même normalement.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

#### Flammes dentelées

{1}{R}

Rituel

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Les Flammes dentelées infligent 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

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

#### Flamboisement de duplication

{1}{R}{R}

Éphémère

Vous pouvez sacrifier une créature rouge non-jeton à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé (comme pour le Commandement de Kozilek), la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.

- Si vous copiez un sort, vous contrôlez la copie. Elle se résout avant le sort d'origine.
- 

#### Flamboisement de fortitude

{2}{W}{W}

Éphémère

Vous pouvez sacrifier une créature blanche non-jeton à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Jusqu'à la fin du tour, votre total de points de vie ne peut pas changer, et les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible.

- Les sorts et les capacités qui vous feraient normalement gagner ou perdre des points de vie se résolvent quand même pendant que votre total de points de vie ne peut pas changer, mais la partie gain ou perte de points de vie n'a simplement aucun effet.
  - Si un coût devait inclure que vous gagniez des points de vie, ce coût ne peut pas être payé. De même, vous ne pouvez pas payer un coût qui inclut le paiement d'un nombre de points de vie autre que 0 point de vie. Cependant, vous pouvez choisir de subir des blessures, même si ces blessures ne changent pas votre total de points de vie.
  - L'effet du Flamboisement de fortitude ne prévient pas les blessures. À la place, il modifie les résultats de ces blessures. Par exemple, si une créature avec le lien de vie vous inflige des blessures, vous ne perdrez pas de points de vie, mais son contrôleur gagne quand même autant de points de vie. De même, si une créature que vous contrôlez avec le lien de vie inflige des blessures à un autre joueur, ce joueur perd des points de vie mais vous n'en gagnez pas.
  - Les capacités qui se déclenchent à chaque fois que des blessures vous sont infligées se déclenchent quand même car les blessures sont quand même infligées, même si votre total de points de vie ne change pas en conséquence.
  - Les effets qui remplaceraient le fait que vous gagniez des points de vie par un autre événement ne peuvent pas être appliqués parce qu'il vous est impossible de gagner des points de vie.
  - Les effets qui remplacent un événement par le fait que vous gagniez des points de vie (comme celui des Paroles d'adoration) ou qui vous font perdre des points de vie finissent par remplacer l'événement par rien.
  - Si un effet dit de fixer votre total de points de vie à un nombre spécifique, cette partie de l'effet ne fait rien.
  - Si un effet devait vous faire échanger votre total de points de vie contre celui d'un autre joueur, l'échange n'a pas lieu. Le total de points de vie d'aucun des deux joueurs ne change.
  - Dans une partie de Commander, les blessures qui vous sont infligées par un commandant sont quand même comptées, même si elles ne vous ont pas fait perdre de points de vie.
- 

#### Flamboisement de malice

{2}{B}{B}

Éphémère

Vous pouvez sacrifier une créature noire non-jeton à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

- Si un adversaire a plusieurs créatures et/ou planeswalkers qui partagent la valeur de mana la plus élevée, ce joueur choisit lequel sacrifier.
- En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou, si vous lancez le Flamboisement de malice pendant le tour d'un adversaire, en commençant avec l'adversaire dont c'est le tour) et en continuant dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une créature ou un planeswalker avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle pour le sacrifier. Puis ces permanents sont sacrifiés en même temps.

Flûte du perturbateur

{2}

Artefact

Flash

Au moment où la Flûte du perturbateur arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.

Les sorts du nom choisi coûtent {3} de plus à lancer.

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

- Vous pouvez choisir le nom de n'importe quelle carte. Vous ne pouvez pas choisir le nom d'un jeton à moins que celui-ci n'ait aussi le nom d'une carte.
- Certaines cartes peuvent avoir des noms alternatifs, comme les cartes doubles, les cartes d'aventure, les cartes recto-verso, et ainsi de suite. Vous pouvez choisir l'un des deux noms possibles de la carte ; les capacités de la Flûte du perturbateur n'affectent pas quoi que ce soit qui a l'autre nom. Par exemple, si vous choisissez Maître-noueur du Ondu, Lancer une corde coûte quand même seulement {W}{B} à lancer.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Si vous nommez une carte qui a à la fois une capacité de mana et une autre capacité activée, la capacité de mana peut être activée, mais pas l'autre capacité.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle. Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.

Fracasser le siège

{1}{R}

Éphémère

Fraction de seconde (*Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

Choisissez l'un —

- Détruisez un artefact ciblé.
- Une créature ciblée gagne +3/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.

- Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher, comme celle du Calice du vide. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.

Gardien de la porte en fusion

{2}{R}

Créature-artefact : golem

2/3

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien de la porte en fusion inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Exhumation {R} (*R*) : *Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.*

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation ne fait rien au moment où elle se résout.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte n'est pas la même chose que lancer cette carte. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme le Flamboisement de déni) ne le font pas.
- Au début de la prochaine étape de fin, un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation est exilé. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets qui contrecarrent les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, le permanent reste sur le champ de bataille, et la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même le permanent s'il quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité au permanent qui est renvoyé sur le champ de bataille (même si ce n'est pas une carte de créature). Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à ce permanent. Si ce permanent perd toutes ses capacités, il est quand même exilé au début de la prochaine étape de fin, et s'il devait quitter le champ de bataille, il est quand même exilé à la place.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, il est exilé à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que ce permanent quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler ! Dans ce cas, il ou elle réussit à l'exiler. Si ce sort ou cette capacité renvoie plus tard la carte sur le champ de bataille (par exemple, comme la Prison statique pourrait le faire), la carte de permanent revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. Les effets de l'exhumation ne s'y appliquent plus.

Gardien des énigmes corrompu

{8}

Créature : eldrazi et sphinx

5/5

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

Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à deux permanents ciblés. Mettez un marqueur « étourdissement » sur chacun d'eux. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

Vol

- La capacité déclenchée se résout avant le Gardien des énigmes corrompu. Si le Gardien des énigmes corrompu est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à sa capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- La capacité déclenchée peut cibler des permanents qui sont déjà engagés. Elle mets quand même un marqueur « étourdissement » sur eux.

---

Gardien des oubliés

{3}{W}

Créature : éléphant et guerrier

4/4

Vigilance

À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez meurt, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications. Pour manifester une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

- Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée sans nom, sans coût de mana et sans types de créature. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'elle a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue ou le déguisement si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue ou de déguisement.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée avec une capacité de mue ou de déguisement, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.

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

Gargouille de la porte des énigmes

{W}{U}

Créature-artefact : gargouille

2/2

Vol

Quand la Gargouille de la porte des énigmes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (*trois marqueurs « énergie »*).

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Gargouille de la porte des énigmes au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {E}{E} 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.

Gargouille tenace

{1}{W}{B}

Créature-artefact : gargouille

2/2

La Gargouille tenace a le vol tant qu'elle est modifiée.

*(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

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

- Une fois que la Gargouille tenace a été bloquée, lui faire acquérir le vol en la modifiant ne fait pas qu'elle arrête d'être bloquée.
- Si une carte avec la persistance est retirée du cimetière après sa mort mais avant la résolution de la capacité déclenchée, elle n'est pas renvoyée sur le champ de bataille.
- Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1 sur elle, les actions basées sur l'état retirent le même nombre de chacun d'eux pour qu'elle n'ait qu'une sorte de ces marqueurs sur elle. La capacité de persistance d'une créature peut la ramener à nouveau si ses marqueurs -1/-1 sont retirés de cette manière.
- Si une créature avec la persistance qui a des marqueurs +1/+1 sur elle reçoit suffisamment de marqueurs -1/-1 pour être détruite par des blessures mortelles ou mise dans le cimetière de son propriétaire parce que son endurance est inférieure ou égale à 0, la persistance ne se déclenche pas et la carte n'est pas renvoyée sur le champ de bataille. Ceci est dû au fait que la persistance vérifie la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille, et qu'elle avait encore des marqueurs -1/-1 à ce moment-là.

---

Génération d'Izzet

{U}{R}

Artefact

Si vous deviez gagner au moins un {E} (*marqueur « énergie »*), vous gagnez autant de {E} plus un à la place.

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez payé ou perdu au moins quatre {E} ce tour-ci.

- Si vous contrôlez deux Génération d'Izzet (Génération ?), le nombre de {E} que vous obtenez est le nombre d'origine plus deux. Trois Génération d'Izzet ajoutent trois au nombre d'origine, et ainsi de suite.
-

Genku, forger d'avenir

{2}{W}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

2/5

À chaque fois qu'un autre permanent non-jeton que vous contrôlez quitte le champ de bataille, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci. Créez un jeton de créature avec ces caractéristiques.

- Renard 2/2 blanc avec la vigilance.

- Lunaréen 1/2 bleu avec le vol.

- Rat 1/1 noir avec le lien de vie.

{3}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Si plusieurs autres permanents non-jeton que vous contrôlez quittent le champ de bataille simultanément, vous devez quand même choisir des modes différents pour chaque occurrence de la capacité déclenchée qui est mise sur la pile. Si plus de trois autres permanents non-jeton que vous contrôlez quittent le champ de bataille simultanément, ce choix n'est effectué que pour les trois premiers.
- Si Genku et au moins un autre permanent non-jeton que vous contrôlez quittent le champ de bataille en même temps, la capacité de Genku se déclenche pour chacun de ces autres permanents non-jeton.
- Si vous ne pouvez pas légalement choisir un mode parce que tous les trois ont été choisis ce tour-ci, cette occurrence de la capacité est retirée de la pile sans effet.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires ou plus de Genku, forger d'avenir, notez quels modes ont été choisis à chaque tour pour la capacité de chacun d'eux, séparément.

---

Griffe de déchets

{1}{B}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Équipement {2}

- Le jeton Phyrexian et Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Phyrexian et Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Si le jeton Phyrexian et Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux phyrexians et germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans

vosre cimetièrre et cesse par consèquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

---

Grist, larve vorace

{G}

Créature légendaire : insecte

1/2

Contact mortel

À chaque fois que Grist, larve vorace ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle est arrivée depuis votre cimetièrre ou si vous l'avez lancée depuis votre cimetièrre, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, exilez Grist, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Grist, la nuée de peste

Planeswalker légendaire : Grist

3

+1: Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez deux cartes. Mettez un marqueur « contact mortel » sur le jeton si une carte noire a été meulée de cette manière.

-2: Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

-6: Pour chaque carte de créature dans votre cimetièrre, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un insecte 1/1 noir et vert.

- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation de Grist, larve vorace quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, Grist, la nuée de peste n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur elle et elle sera aussitôt mise dans le cimetièrre de son propriétaire.
- Vous pouvez activer une des capacités de loyauté de Grist, la nuée de peste au tour où elle arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si Grist, la nuée de peste arrive sur le champ de bataille pendant le combat, votre adversaire aura l'occasion de la retirer avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.
- Si Grist, larve vorace quitte le champ de bataille pendant que sa capacité déclenchée est sur la pile, vous ne pouvez pas l'exiler depuis la zone où elle est mise, donc vous ne la renverrez pas transformée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
- Hormis les exceptions listées, les jetons créés par la dernière capacité de Grist, la nuée de peste copient exactement ce qui est imprimé sur les cartes d'origine et rien d'autre. Ils ne copient aucune information concernant les objets que ces cartes étaient avant d'être mise dans votre cimetièrre.
- Les jetons sont des insectes à la place de leurs autres types de créature, et ils sont noirs et verts à la place de leurs autres couleurs. Ce sont des valeurs copiables des jetons que d'autres effets peuvent copier.
- Si une des cartes copiées a {X} dans son coût de mana, {X} est considéré être 0.
- Si une carte copiée par l'un des jetons avait des capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille », le jeton approprié a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

---

Guetteur du cimetière marin

{7}

Créature : eldrazi et trilobite

7/7

Vigilance

Quand vous lancez ou recyclez le Guetteur du cimetière marin, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »  
Recyclage {2}{U} ({2}{U}), *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- La capacité déclenchée du Guetteur du cimetière marin se résout avant le Guetteur du cimetière marin ou sa capacité de recyclage, selon le cas. Si le Guetteur du cimetière marin ou sa capacité de recyclage sont contrecarrés ou quittent la pile d'une manière quelconque en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

---

Guide des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

1/2

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie et {E} (*un marqueur « énergie »*).

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Quand vous faites ainsi, mettez deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « vol » sur une créature attaquante ciblée. Elle devient un ange en plus de ses autres types.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Guide des âmes au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {E}{E}{E} 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.
- L'effet de changement de type de la capacité déclenchée réflexive dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand la Guide des âmes quitte le champ de bataille.

---

Hache de l'inventeur

{R}

Artefact : équipement

Flash

Quand la Hache de l'inventeur arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Quand la Hache de l'inventeur arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement — Payez {oEoE}.

- La Hache de l'inventeur n'arrive pas sur le champ de bataille attachée à une créature. À la place, la Hache de l'inventeur arrive sur le champ de bataille, puis sa capacité déclenchée l'attache à une créature. Vous pouvez lancer la Hache de l'inventeur même si vous ne contrôlez pas de créatures.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale, la Hache de l'inventeur reste sur le champ de bataille détachée.

Herigast, escouflannul en éruption

{9}

Créature légendaire : eldrazi et dragon

6/6

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

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez exiler votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Vol

Chaque sort de créature que vous lancez a l'émergence.

Le coût d'émergence est égal à son coût de mana.

- 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 Herigast pour son coût d'émergence et que vous sacrifiez une créature dont la valeur de mana est 3, la valeur de mana de Herigast reste 9.
- La créature choisie pour être sacrifiée reste sur le champ de bataille pendant tout le temps où vous activez des capacités de mana. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, 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 le permanent 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.
- La capacité déclenchée de Herigast se résout avant Herigast. Si Herigast est contrecarré ou quitte la pile d'une manière quelconque en réponse à sa capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Vous pouvez choisir d'exiler votre main même si vous n'avez pas de carte en main. Si vous faites ainsi, vous piochez quand même trois cartes.
- Si un sort a plus d'un coût d'émergence, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ces coûts d'émergence.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort en utilisant une capacité d'émergence accordée par Herigast, perdre le contrôle de Herigast ne l'affecte pas. Vous pouvez finir de le lancer normalement. Par exemple, vous pouvez choisir de sacrifier Herigast au moment où vous choisissez de payer le coût d'émergence d'un sort de créature venant d'une capacité d'émergence accordée par Herigast lui-même.

Horrible tisseur d'ombre

{1}{U}{B}

Créature : horreur

2/3

Lien de vie

À chaque fois que l'Horrible tisseur d'ombre attaque, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force.

Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'autant de cartes.

- Le nombre de cartes dont vous vous défaissez est égal à la force de l'Horrible tisseur d'ombre au moment où vous avez choisi de piocher des cartes, même si un autre effet a changé le nombre de cartes que vous avez piochées ou dans le cas rare où la force de l'Horrible tisseur d'ombre aurait changé depuis que vous avez décidé de piocher des cartes.

Idole de faux dieux

{2}

Artefact de clan : eldrazi

{1}{C}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 incolore

Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature :

Ajoutez {C}. »

À chaque fois qu'un autre eldrazi que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Idole de faux dieux.

Tant que l'Idole de faux dieux a au moins huit marqueurs

+1/+1 sur elle, c'est une créature 0/0 en plus de ses

autres types et elle a annihilateur 2.

- La deuxième capacité de l'Idole de faux dieux se déclenche à chaque fois qu'un autre eldrazi que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, même si cet eldrazi n'est pas une créature.
- Si l'Idole de faux dieux perd ses capacités, l'effet de changement de type de sa dernière capacité continue de s'appliquer à elle. Ceci est dû au fait que les effets qui modifient les types d'un objet sont toujours appliqués avant les effets qui retirent des capacités. Dans ce cas, si elle a au moins huit marqueurs +1/+1

sur elle, elle sera une créature-artefact de clan Eldrazi. C'est vrai même si elle a gagné son huitième marqueur +1/+1 d'une manière quelconque après avoir perdu ses capacités. Si l'Idole de faux dieux perd ses capacités avant de gagner son huitième marqueur +1/+1, elle a annihilateur 2 ; sinon, elle ne l'a pas.

- Dans les rares cas où suffisamment de marqueurs -1/-1 seraient placés sur l'Idole de faux dieux pour réduire son endurance à 0 ou moins pendant que c'est une créature à cause de l'effet de sa dernière capacité, l'Idole de faux dieux est mise dans le cimetière de son propriétaire au moment où les actions basées sur l'état sont effectuées. Les effets qui s'intéressent au nombre et au type de marqueurs qui étaient sur l'Idole de faux dieux quand elle est morte verront à la fois les marqueurs +1/+1 et -1/-1, et tout effet qui se déclenche « à chaque fois qu'une créature modifiée meurt » se déclenche quand même.

---

#### Imitation de bandit

{2}{U}{U}

Créature : changeforme et gredin

0/0

Vous pouvez faire que l'Imitation de bandit arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'elle a « À chaque fois que cette créature attaque, elle connive. »

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

- Hormis les exceptions listées, l'Imitation de bandit copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que cette créature ne copie elle-même autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature choisie a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature choisie copie autre chose (par exemple, si la créature choisie est un clone), votre Imitation de bandit arrive sur le champ de bataille comme ce que la créature choisie a copié, avec l'exception spécifiée.
- Si le permanent choisi est un jeton, l'Imitation de bandit copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis sur le champ de bataille, avec l'exception spécifiée. L'Imitation de bandit ne devient pas un jeton.
- Toutes les éventuelles capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand l'Imitation de bandit arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si l'Imitation de bandit arrive d'une manière quelconque sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature, elle ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, l'Imitation de bandit arrive simplement sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et elle est probablement mise dans votre cimetière immédiatement, à moins que quelque chose d'autre n'augmente son endurance pour la maintenir en vie. Elle n'a pas « À chaque fois que cette créature attaque, elle connive. »
- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'autre action jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.

- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même. Si vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez un marqueur +1/+1 sur rien. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive » se déclenchent.

Inskir Mâche-fer

{6}{B}{R}

Créature légendaire : démon

5/5

Affinité pour les artefacts (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.*)

Quand Inskir Mâche-fer arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant la moitié du nombre d'artefacts que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

{3}{R}, sacrifiez un artefact : Inskir inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

- La valeur de X est vérifiée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée d'Inskir Mâche-fer se résout.
- Utilisez la valeur de mana de l'artefact sacrifié au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures infligées.
- Si un artefact sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.

Infernogoyf

{B}

Créature : lhurgoyf

\*/ 1+\*

La force de l'Infernogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

Échappée — {2}{B}, exilez n'importe quel nombre d'autres cartes de votre cimetière avec au moins quatre types de cartes parmi elles. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Infernogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- La première capacité de l'Infernogoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans votre cimetière est une carte de créature-artefact, l'Infernogoyf sera 2/3. Si votre cimetière se compose de dix cartes d'artefact et de dix cartes de créature, l'Infernogoyf est quand même 2/3.
- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; lhurgoyf, forêt et siège sont des sous-types, pas des types de carte.

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Il pourra à nouveau s'échapper.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.

Insignifiance totale

{1}{U}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et a une

force et une endurance de base de 1/1.

{2}{C} : Exilez la créature enchantée.

- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que l'Insignifiance totale lui devient attachée, elle garde cette capacité.
- L'Insignifiance totale remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de Donner des ailes, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
- 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 une créature peuvent devenir mortelles si l'Insignifiance totale lui devient attachée pendant ce tour.

Instructeur Queue-dorée

{1}{G}{W}

Créature : renard et samourai

1/3

Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {X} de moins à lancer, X étant la force de l'Instructeur Queue-dorée.

À chaque fois que l'Instructeur Queue-dorée attaque, les autres créatures modifiées que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de l'Instructeur Queue-dorée. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Tous les coûts de lancement d'un sort sont verrouillés avant que les capacités de mana ne soient activées et que ces coûts soient payés. Si la force de l'Instructeur Queue-dorée change après que les coûts ont été verrouillés, ou si l'Instructeur Queue-dorée quitte le champ de bataille pendant que vous activez des capacités de mana ou que vous payez ces coûts, l'effet de réduction de coût ne sera pas affecté et le coût total de lancement du sort ne changera pas.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La valeur de X pour la dernière capacité de l'Instructeur Queue-dorée est déterminée uniquement au moment où la capacité se résout.

Instructrice d'hydres

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

1/1

Vous pouvez surmener l'Instructrice d'hydres au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs sur les permanents que vous contrôlez. *(Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)*

{2}{G} : Adaptez 2. *(Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)*

- Si un permanent surmené est déjà dégagé pendant votre prochaine étape de dégagement (probablement parce qu'un effet l'a dégagé), l'effet de surmenage qui l'empêche de se dégager prend fin sans rien avoir fait.
- Si vous acquérez le contrôle du permanent d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous le surmenez, puis que ce joueur en ré-acquiert ensuite le contrôle, il se dégage pendant l'étape de dégagement de ce joueur.
- Vous pouvez surmener l'Instructrice d'hydres au moment où vous la déclarez comme créature attaquante. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. Toute capacité qui se déclenche au moment de surmener une créature attaquante se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la première capacité de l'Instructrice d'hydres au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous surmenez l'Instructrice d'hydres de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
  - La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée réflexive se résout.
- 

#### Interversion de polarité

{U}{U}{R}

Éphémère

Choisissez un sort ciblé, puis jouez à pile ou face. Si vous gagnez, acquérez le contrôle de ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour lui. Si vous perdez, contrecarrez ce sort.

- Vous ne prenez pas de décisions concernant les nouvelles cibles du sort avant de gagner.
  - Si vous choisissez de nouvelles cibles pour le sort ciblé, les nouvelles cibles doivent être légales.
  - Si le sort ciblé a un nombre de cibles variable, vous ne pouvez pas changer le nombre de cibles qu'il a.
  - Si le sort ciblé a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- 

#### Jugé inférieur

{3}{U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

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

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

Kozilek, la Réalité Brisée

{9}

Créature légendaire : eldrazi

9/9

Quand vous lancez ce sort, jusqu'à deux joueurs ciblés manifestent chacun deux cartes de leur main. Pour chaque carte manifestée de cette manière, vous piochez une carte. (*Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.*)

Les autres créatures incolores que vous contrôlez gagnent +3/+2.

- La capacité déclenchée de Kozilek, la Réalité Brisée se résout avant Kozilek. Si Kozilek est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Si un joueur ciblé n'a qu'une seule carte en main au moment où la capacité déclenchée de Kozilek se résout, il manifeste cette carte.
- Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée sans nom, sans coût de mana et sans types de créature. Elle est incolore et elle a une valeur de mana de 0. D'autres effets qui s'appliquent au permanent peuvent quand même lui accorder n'importe quelle caractéristique qu'elle n'a pas, ou changer les caractéristiques qu'elle a.
- À tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez retourner une créature manifestée face visible en révélant que c'est une carte de créature (en ignorant tous les effets de copie ou modificateurs de type qui pourraient s'y appliquer) et en payant son coût de mana. C'est une action spéciale. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si une créature manifestée devait avoir la mue ou le déguisement si elle était face visible, vous pouvez également la retourner face visible en payant son coût de mue ou de déguisement.
- Contrairement à une créature face cachée qui a été lancée avec une capacité de mue ou de déguisement, une créature manifestée peut encore être retournée face visible après avoir perdu ses capacités si c'est une carte de créature.
- Si une carte recto-verso est manifestée, elle est mise sur le champ de bataille face cachée. Tant qu'elle est face cachée, elle ne peut pas se transformer. Si le recto de la carte est une carte de créature, vous pouvez la retourner face visible en payant son coût de mana. Si vous faites ainsi, son recto sera visible.
- Comme le permanent est sur le champ de bataille à la fois avant et après qu'il est retourné face visible, retourner un permanent face visible ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille.
- Comme les créatures face cachée n'ont pas de nom, elles ne peuvent pas avoir le même nom qu'une autre créature, même une autre créature face cachée.
- Un permanent qui se retourne face visible ou face cachée modifie ses caractéristiques, mais autrement, c'est le même permanent. Les sorts et capacités qui ciblaient ce permanent, ainsi que les auras et les équipements qui étaient attachés à ce permanent, ne sont pas affectés à moins que les nouvelles caractéristiques de l'objet changent la légalité de ces cibles ou attachements.
- Retourner un permanent face visible ou face cachée ne change pas le fait que ce permanent soit dégagé ou engagé.

- Si un permanent face cachée quitte le champ de bataille, vous devez le révéler. Vous devez aussi révéler tous les sorts et permanents face cachée que vous contrôlez si vous quittez la partie ou que la partie se termine.
- Vous devez vous assurer que vos sorts et permanents face cachée peuvent être facilement différenciés les uns des autres. Vous n'avez pas le droit de mélanger les cartes qui les représentent sur le champ de bataille pour troubler les autres joueurs. Leur ordre d'arrivée sur le champ de bataille doit rester clair, de même que la capacité qui les a mis face cachée. (Ceci inclut la mue, manifester, le déguisement, voiler, ainsi que quelques autres effets qui retournent les cartes face cachée.) Les méthodes les plus courantes pour l'indiquer sont l'utilisation de marqueurs ou de dés, ou simplement un rangement dans l'ordre sur le champ de bataille.
- Si quelque chose essaie de retourner face visible une carte d'éphémère ou de rituel face cachée sur le champ de bataille, révélez cette carte pour montrer à tous les joueurs que c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Le permanent reste sur le champ de bataille face cachée. Les capacités qui se déclenchent quand un permanent est retourné face visible ne se déclenchent pas. En effet, bien que vous ayez révélé la carte, elle n'a jamais été retournée face visible.

Kudo, roi parmi les ours  
 {G}{W}  
 Créature légendaire : ours  
 2/2

Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 2/2 et sont des ours en plus de leurs autres types.

- La capacité de Kudo, roi parmi les ours remplace tout effet qui établit la force et l'endurance d'une créature. Tout effet ou marqueur existant qui augmente, réduit ou échange la force et/ou l'endurance d'une créature continue à s'appliquer à la force et à l'endurance nouvellement établies de la créature. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après l'arrivée sur le champ de bataille de Kudo remplacera cet effet.
- Si un effet fait qu'un permanent non-créature devient une créature et établit sa force et son endurance au moment où il le fait, cette créature a cette force et cette endurance, elle n'est pas 2/2. En outre, le pilotage d'un véhicule n'établit pas sa force et son endurance, et par conséquent un véhicule sera une créature 2/2 une fois piloté.
- 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 une créature peuvent devenir mortelles si Kudo arrive sur le champ de bataille ou le quitte pendant ce tour-là.

La création d'Avacyn

{1}{B}{B}

Enchantement : saga

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

*« sagesse ». Sacrifiez après III.)*

I — Cherchez une carte dans votre bibliothèque, exilez-la face cachée, puis mélangez.

II — Retournez la carte exilée face visible. Si c'est une carte de créature, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

III — Vous pouvez mettre la carte exilée sur le champ de bataille si c'est une carte de créature. Si vous ne la mettez pas sur le champ de bataille, mettez-la dans la main de son propriétaire.

- Chaque La création d'Avacyn que vous contrôlez a son propre ensemble de cartes exilées face cachée. (Dans la plupart des cas, cet ensemble de cartes ne contient qu'une seule carte.) Les deuxième et troisième capacités de chapitre de La création d'Avacyn font uniquement référence à ces cartes, et non à celles d'une autre La création d'Avacyn.
- Dans les rares cas où deux cartes ou plus seraient exilées face cachée avec la première capacité de chapitre de La création d'Avacyn (probablement parce que la capacité déclenchée a été copiée ou que la capacité s'est déclenchée une deuxième fois), la deuxième capacité de chapitre retourne toutes les cartes exilées face visible. Si au moins l'une d'elles est une carte de créature, vous perdez une quantité de points de vie égale à la valeur de mana combinée de toutes les cartes exilées.
- Dans les rares cas où au moins deux cartes seraient exilées face cachée par la première capacité de chapitre de La création d'Avacyn quand la troisième capacité de chapitre se résout, si au moins l'une des cartes exilées est une carte de créature, vous pourrez choisir de mettre sur le champ de bataille toutes ou aucune des cartes exilées qui sont des cartes de permanent. Quoi que vous décidiez, les cartes exilées restantes sont mises dans les mains de leurs propriétaires.

---

La marée affamée s'élève

{2}{G}

Enchantement : saga

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

*« sagesse ». Sacrifiez après IV.)*

I, II, III — Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte.

IV — Sacrifiez n'importe quel nombre de créatures.

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de créatures sacrifiées de cette manière et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer sa valeur de mana.
-

La nécroflore  
{1}{W}{B}{G}  
Créature légendaire : plante  
2/7

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante. Si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie à la place.

Les cartes de terrain dans votre cimetière ont dragage 2.  
(Vous pouvez renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main et meuler deux cartes à la place de piocher une carte.)

- Si vous contrôlez plusieurs terrains avec le même nom, un seul de ces terrains compte pour les sept terrains ou plus requis pour la création du zombie. Par exemple, si vous contrôlez quatre terrains appelés Forêt, deux appelés Plaine et un appelé Marais, vous contrôlez trois terrains avec des noms différents.
- Si plusieurs terrains arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle simultanément, tous ces terrains sont comptés. Par exemple, si vous sacrifiez sept terrains pendant la résolution du Changelieu et que vous cherchez dans votre bibliothèque sept cartes de terrain de base avec des noms différents, vous créez sept jetons Zombie.
- Si un effet met une carte dans votre main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », vous ne piochez pas de carte. Le dragage ne peut pas remplacer cet événement.
- Le dragage peut remplacer n'importe quelle pioche de carte, pas uniquement celle de votre étape de pioche. Une pioche de carte ne peut pas être remplacée par plusieurs capacités de dragage.
- Vous ne pouvez pas essayer d'utiliser une capacité de dragage si vous n'avez pas assez de cartes dans votre bibliothèque.
- Une fois que vous avez annoncé que vous appliquez la capacité de dragage d'une carte pour remplacer une pioche, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez mis cette carte dans votre main et mis les cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.
- Si vous piochez plusieurs cartes, toutes les pioches sont effectuées l'une après l'autre. Par exemple, si vous devez piocher deux cartes et que vous remplacez la première pioche par une capacité de dragage, une autre carte avec une capacité de dragage (y compris celle qui a été mise dans votre cimetière par la première capacité de dragage) peut être utilisée pour remplacer la deuxième pioche.

---

La révolte éthérique  
{2}{R}{R}  
Enchantement

*Révolte* — Tant qu'un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place. À chaque fois que vous gagnez au moins un {E}, La révolte éthérique inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

- Une fois qu'un permanent que vous contrôlez quitte le champ de bataille, la capacité de révolte de La révolte éthérique s'applique aux blessures non-combat infligées par des sources que vous contrôlez jusqu'à

ce que le tour se termine ou jusqu'à ce que La révolte éthérique quitte le champ de bataille, selon ce qui se produit en premier. Peu importe ce qui est arrivé à la carte ou au jeton qui a quitté le champ de bataille après cela.

- Les blessures supplémentaires sont infligées par la source d'origine des blessures, pas par La révolte éthérique.
- Si un autre effet modifie la quantité de blessures qu'une source devait infliger à un adversaire ou à un permanent qu'il contrôle, y compris prévenir certaines d'entre elles, le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit un ordre dans lequel ces effets s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues, l'effet de La révolte éthérique ne s'applique plus.
- Si les blessures non-combat infligées par une source que vous contrôlez sont divisées ou attribuées à plusieurs adversaires et/ou permanents que des adversaires contrôlent, divisez la quantité d'origine avant d'ajouter 2. Par exemple, si vous lancez un sort qui inflige 4 blessures partagées entre n'importe quel nombre de cibles et que vous choisissez qu'il inflige 2 blessures à une créature et 2 blessures au contrôleur de cette créature, ce sort inflige 4 blessures à chacun d'eux à la place.
- Si vous gagnez plusieurs {E} à la fois, la dernière capacité de La révolte éthérique ne se déclenche qu'une seule fois. Quand la capacité déclenchée se résout, elle inflige à la cible des blessures égales à la quantité de {E} que vous avez gagnés.
- Si un effet vous instruit de gagner au moins un {E} puis vous permet de dépenser {E}, la dernière capacité de La révolte éthérique prend en compte la quantité de {E} que vous avez gagnée. Peu importe combien de {E} vous dépensez par la suite.

---

#### Labyrinthe d'Ugin

Terrain

*Empreinte* — Quand le Labyrinthe d'Ugin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7 depuis votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si une carte est exilée par le Labyrinthe d'Ugin, ajoutez {C} {C} à la place.

{T} : Renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

- Dans le rare cas où plus d'une carte serait exilée par la capacité d'empreinte du Labyrinthe d'Ugin (probablement parce que la capacité déclenchée a été copiée ou que la capacité s'est déclenchée une deuxième fois), sa dernière capacité renvoie toutes ces cartes dans les mains de leurs propriétaires.

---

#### Landes enneigées

Terrain neigeux de base

{T} : Ajoutez {C}.

- Comme les Landes enneigées sont un terrain de base, vous pouvez en inclure autant que vous le voulez dans vos decks Construits.
- Dans les événements en format Limité (notamment le Paquet scellé et le Booster Draft), les Landes enneigées doivent faire partie de votre sélection de cartes pour être incluses dans votre deck. Vous ne pouvez pas ajouter les Landes enneigées à votre sélection de cartes comme vous le faites pour les autres terrains de base.

- Lande n'est pas un type de terrain. Si quelque chose vous demande de nommer un type de terrain, vous ne pouvez pas choisir Lande.
- Neigeux est un super-type, pas un type de carte. Le mot n'a aucune signification de règle ou fonction en lui-même, mais des sorts et des capacités peuvent y faire référence.

Licorne née de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : licorne

2/2

Grâce {3}{W} (*Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée.*)

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

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le mentor.

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

Lui-qui-annonce-la-fin

{1}{C}

Créature : eldrazi et drone

2/2

Les sorts incolores avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7 que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

- 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 deuxième capacité de Lui-qui-annonce-la-fin). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Pour les sorts avec {X} dans leurs coûts de mana, utilisez la valeur choisie pour X afin de déterminer la valeur de mana du sort.

Lune hivernale

{2}

Artefact

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain non-base pendant leurs étapes de dégagement.

- Si plusieurs Lunes hivernales sont sur le champ de bataille, leurs effets sont redondants. Chaque joueur ne peut toujours pas dégager plus d'un terrain non-base pendant son étape de dégagement.
- Si la Lune hivernale est sur le champ de bataille alors qu'un autre effet restreint le dégagement des terrains ou des permanents d'une manière différente, leurs effets sont cumulatifs. Par exemple, si vous contrôlez à la fois la Lune hivernale et l'Orbe statique, chaque joueur ne pourra pas dégager plus de deux permanents, dont pas plus d'un terrain non-base, pendant son étape de dégagement.

Maître-noueur du Ondou

{2}{W}{B}

Créature : kor et gremlin

2/2

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature modifiée que vous contrôlez meurt, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Maître-noueur du Ondou.

////

Lancer une corde

{W}{B}

Rituel : aventure

Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées. (*Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.*)

- Vous décidez de la distribution des marqueurs au moment où vous lancez Lancer une corde. Chaque cible doit recevoir au moins un marqueur +1/+1.
- Si vous choisissez deux cibles pour Lancer une corde, et qu'une des créatures est une cible illégale au moment où Lancer une corde essaie de se résoudre, la répartition d'origine des marqueurs s'applique quand même, et le marqueur qui devrait être mis sur la cible illégale est perdu.
- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, le Maître-noueur du Ondou est une carte de créature blanche et noire avec une valeur de mana de 4. Il ne peut pas être la cible de la dernière capacité du Moine des cimes (« Quand le Moine des cimes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main »).
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Éladämri, Korvecdal (« Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque ») et que le Maître-noueur du Ondou est au-dessus de votre bibliothèque, vous pouvez lancer le Maître-noueur du Ondou, mais pas Lancer une corde.

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

Maraudeur maudit

{1}{B}

Créature : zombie et guerrier

2/1

Quand le Maraudeur maudit arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature non-jeton.

- Au moment où la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Maraudeur maudit se résout, d'abord, le joueur dont c'est le tour choisit quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Les joueurs connaîtront donc le choix fait par les joueurs précédents quand ils feront le leur. Ensuite, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément par leur contrôleur.
- Vous pouvez sacrifier le Maraudeur maudit pour sa propre capacité. Si c'est la seule créature que vous contrôlez quand cette capacité se résout, vous devez le sacrifier.

Masqueffroi colossal

{4}{G}{G}

Artefact : équipement

Arme vivante (*Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.*)

La créature équipée gagne +6/+6 et a le piétinement.

Équipement {3}{G}{G}

- Le jeton Phyrexian et Germe arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 et l'équipement lui devient attaché avant que les actions basées sur l'état ne provoquent la mort du jeton. Les capacités qui se déclenchent au moment où le jeton arrive sur le champ de bataille voient qu'une créature 0/0 est arrivée sur le champ de bataille.
- Comme tous les autres équipements, chaque équipement avec l'arme vivante a un coût d'équipement. Vous pouvez le payer pour attacher un équipement à une autre créature que vous contrôlez. Une fois que le jeton Phyrexian et Germe n'est plus équipé, il est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.
- Si le jeton Phyrexian et Germe est détruit, l'équipement reste sur le champ de bataille comme tout autre équipement.
- Si le déclenchement de l'arme vivante fait que deux phyrexians et germes sont créés (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), l'équipement devient attaché à l'un d'eux. L'autre est mis dans votre cimetière et cesse par conséquent d'exister, à moins qu'un autre effet ne fasse passer son endurance au-dessus de 0.

---

Meute de moggs

{R}{R}{R}

Créature : gobelin

3/3

Sacrifiez la Meute de moggs : Elle inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

- Vous décidez du nombre de cibles de la capacité de la Meute de moggs et de la répartition des blessures au moment où vous activez la capacité. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles sont illégales au moment où la capacité activée de la Meute de moggs essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui devraient être infligées aux cibles illégales sont perdues. Elles ne sont pas infligées à une cible légale à la place.

---

Mobiliser les morts

{2}{W}

Enchantement

Quand Mobiliser les morts arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

*Morbidité* — Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, peuplez. (*Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.*)

- Mobiliser les morts n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand la créature est morte. Par exemple, si une créature meurt au combat pendant votre tour et que vous lancez Mobiliser les morts pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La dernière capacité de Mobiliser les morts ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature sous votre contrôle pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.

Myco-engeance féconde

{3}{G}

Créature : eldrazi et fungus

3/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Kick {1}{C} (*Vous pouvez payer {1}{C}*

*supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Quand vous lancez ce sort, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Quand vous lancez ce sort, s'il a été kické, exilez un terrain ciblé.

- Les capacités déclenchées de la Myco-engeance féconde se résolvent avant la Myco-engeance féconde. Si la Myco-engeance féconde est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile en réponse à ces capacités déclenchées, les capacités déclenchées se résolvent quand même normalement.

Nadu, sagesse ailée

{1}{G}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

3/4

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main. Cette capacité ne se déclenche que deux fois par tour. »

- La dernière capacité de Nadu, sagesse ailée lui donne une capacité déclenchée à lui ainsi qu'aux autres créatures que vous contrôlez.

- La capacité que Nadu accorde à chaque créature que vous contrôlez fonctionne indépendamment pour chaque créature. Plus spécifiquement, la capacité peut se déclencher deux fois à chaque tour pour chaque créature que vous contrôlez, pas seulement deux fois au total.
- Si Nadu quitte le champ de bataille alors qu'au moins une capacité déclenchée générée par la capacité qu'il donne est encore sur la pile, cette ou ces capacités se résoudreont quand même normalement.
- Si Nadu arrive sur le champ de bataille d'une manière quelconque alors qu'un sort ou une capacité qui cible une créature que vous contrôlez est sur la pile, la capacité accordée par Nadu ne se déclenche pas car cette créature n'avait pas cette capacité quand elle est devenue la cible de ce sort ou de cette capacité.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque plusieurs Nadu, chaque permanent que vous contrôlez a autant d'occurrences de la capacité accordée. Ces capacités ne sont pas redondantes. Par exemple, si vous contrôlez deux Nadu et que l'un d'eux devient la cible d'un sort ou d'une capacité, chacune de ses capacités accordées se déclenche. Si ce même Nadu devient à nouveau la cible d'un sort ou d'une capacité plus tard pendant le tour, chacune de ses capacités accordées se déclenche à nouveau, car chacune d'elles ne s'est déclenchée qu'une seule fois ce tour-ci pour l'instant.
- Si Nadu quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, ou si Nadu quitte le champ de bataille et qu'un autre Nadu y arrive, la capacité déclenchée accordée par le nouveau est différente de la capacité déclenchée accordée par l'ancien. La capacité accordée par le nouveau Nadu peut se déclencher deux fois pour chaque créature que vous contrôlez, même si la capacité accordée par l'ancien Nadu s'est déjà déclenchée deux fois pour ces créatures ce tour-ci. (Remarquez que les créatures que vous contrôlez n'auront plus la capacité accordée par l'ancien, et si vous contrôlez plusieurs Nadu, vous ne pourrez pas agir avant que la « règle de Légende » vous force à n'avoir plus qu'un Nadu.)

Nantuko cœur-de-printemps

{1}{G}

Créature-enchantement : insecte et moine

1/1

Grâce {1}{G}

La créature enchantée gagne +1/+1.

*Toucheterre* — À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}{G} si le Nantuko cœur-de-printemps est attaché à une créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Si vous n'avez pas créé un jeton de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

- Si vous ne payez pas {1}{G}, soit simplement parce que vous décidez de ne pas le faire, soit parce que le Nantuko cœur-de-printemps n'est pas attaché à une créature que vous contrôlez, vous créez quand même un jeton de créature 1/1 verte Insecte quand la capacité de toucheterre du Nantuko cœur-de-printemps se résout.

Nécrodomination

{B}{B}{B}

Enchantement légendaire

Passez votre étape de pioche.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer n'importe quel nombre de points de vie. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

La taille maximale de votre main est cinq.

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

- Si un joueur a plus de cartes dans sa main que sa taille de main maximum pendant l'étape de nettoyage du tour de ce joueur, ce joueur se défausse jusqu'à ce qu'il ait le bon nombre de cartes. La taille maximale de la main d'un joueur n'est vérifiée que lors de sa propre étape de nettoyage.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de création de leur effet. Par exemple, si vous mettez la Nécrodomination sur le champ de bataille et que vous mettez ensuite le Livre de sorts (un artefact qui dit que vous n'avez pas de taille de main maximale) sur le champ de bataille, vous n'aurez pas de taille de main maximale. Cependant, si ces permanents arrivent sur le champ de bataille dans l'ordre inverse, votre taille de main maximale sera cinq.
- Tant que la Nécrodomination est sur le champ de bataille sous votre contrôle, les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'un permanent que vous possédez est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille (par exemple « Quand cette créature meurt... ») ne se déclenchent pas parce que les cartes et les jetons ne sont jamais mis dans votre cimetière.
- Si une Nécrodomination que vous contrôlez est détruite par un sort que vous possédez, la Nécrodomination est exilée et le sort est ensuite mis dans votre cimetière.
- Si vous vous défaissez d'une carte alors que vous contrôlez la Nécrodomination, les capacités qui fonctionnent quand une carte est défaussée (comme la folie) fonctionnent encore, même si cette carte n'atteint jamais votre cimetière. De plus, les sorts ou capacités qui vérifient les caractéristiques d'une carte défaussée (comme conniver) peuvent trouver cette carte en exil.

---

Noyeur de vérité

{5}{G/U}{G/U}

Créature : eldrazi

7/6

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, si {C} a été dépensé pour le lancer, créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

//

Jungle noyée

Terrain

La Jungle noyée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

- La capacité déclenchée du Noyeur de vérité se résout avant le Noyeur de vérité. Si le Noyeur de vérité est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
-

Ombre de chien

{1}{W}

Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Tant qu'un autre joueur contrôle la créature enchantée, elle ne peut ni attaquer ni bloquer. Sinon, l'Ombre de chien a l'armure d'ombre. *(Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)*

- L'Ombre de chien vérifie continuellement si le contrôleur de la créature enchantée est un joueur différent du contrôleur de l'Ombre de chien. Si l'un des permanents change de contrôleur, l'effet peut changer.
  - Attacher l'Ombre de chien à une créature qu'un autre joueur contrôle qui attaque ou bloque déjà ne retire pas cette créature du combat.
- 

Ombre de lion

{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature modifiée *(Les équipements, les auras que son contrôleur contrôle et les marqueurs sont des modifications.)*

La créature enchantée gagne +3/+3 et a la vigilance et la portée.

Armure d'ombre *(Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)*

- L'Ombre de lion ne peut pas devenir attachée à une créature à moins que cette créature ne soit déjà modifiée.
  - Si une Ombre de lion que vous contrôlez est attachée à une créature que vous contrôlez, cette créature continue à être une « créature modifiée » tant que l'Ombre de lion reste attachée à elle, peu importe qu'elle ait d'autres auras que vous contrôlez ou des équipements attachés à elle ou qu'elle ait des marqueurs sur elle. Cependant, si une Ombre de lion que vous contrôlez est attachée à une créature que vous ne contrôlez pas et que cette créature n'a pas d'auras contrôlées par le contrôleur de cette créature qui lui sont attachées, ni d'équipements qui lui sont attachés et aucun marqueur sur elle, l'Ombre de lion est mise dans le cimetière de son propriétaire car elle est attachée à un objet illégal la prochaine fois que des actions basées sur l'état sont effectuées.
- 

Ombre du Second Soleil

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : joueur

Au début de la deuxième phase principale du joueur enchanté, il y a une phase de début supplémentaire après cette phase. *(L'étape de fin a lieu après les étapes de dégagement, d'entretien et de pioche ajoutées.)*

- La phase de début supplémentaire du joueur enchanté sera très semblable à sa phase de début normale. Pendant l'étape de dégagement, les permanents passent en phase ou hors phase selon le cas approprié et il

dégage ses permanents engagés. Tout ce qu'il contrôle qui se déclenche « au début de votre entretien » ou quelque chose de semblable se déclenche pendant son étape d'entretien, et il finit par piocher une carte pour son étape de pioche.

- La phase de début supplémentaire a entièrement lieu pendant le tour actuel. Les effets qui durent « jusqu'à votre prochain tour » ou quelque chose de similaire n'expirent pas parce qu'il a une phase de début supplémentaire.
- Après la phase de début supplémentaire, le jeu passe à la phase de fin (à moins que quelque chose n'ait ajouté encore d'autres phases ; voir ci-dessous).
- Si plusieurs phases sont ajoutées au même moment de votre tour, la phase créée le plus récemment a lieu en premier. Par exemple, supposons que vous êtes enchanté par l'Ombre du Second Soleil et que sa capacité se déclenche pendant votre deuxième phase principale. Plus tard, pendant la même phase principale, un autre effet vous donne une phase de combat supplémentaire après cette phase principale. Le combat supplémentaire a lieu en premier, suivi par la phase de début supplémentaire.
- Même si le joueur enchanté n'attaque avec aucune créature pendant ce combat, il obtient quand même une deuxième phase principale et la capacité de l'Ombre du Second Soleil se déclenche quand même.
- Si, d'une manière quelconque, le joueur enchanté a plus de deux phases principales dans un tour, chaque phase principale autre que la première est une deuxième phase principale, et la capacité de l'Ombre du Second Soleil se déclenche au début de chacune d'elles.

---

Oreille-de-perle, conseillère impériale

{1}{W}{W}

Créature légendaire : renard et conseiller

3/4

Lien de vie

Les sorts d'enchantement que vous lancez ont l'affinité pour les auras. *(Ils coûtent {1} de moins à lancer pour chaque aura que vous contrôlez.)*

À chaque fois que vous lancez un sort d'aura qui cible un permanent modifié que vous contrôlez, piochez une carte. *(Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)*

- Si un sort a plusieurs occurrences de l'affinité, chacune s'applique. Par exemple, si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Oreille-de-perle, conseillère impériale et que vous contrôlez deux auras, chaque sort d'enchantement que vous lancez coûte {4} de moins à lancer.
  - Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et elle compte toujours pour vos sorts qui ont l'affinité pour les auras.
  - Une créature que vous contrôlez qui est la cible d'un sort d'aura n'est pas modifiée à moins qu'elle n'ait déjà un marqueur sur elle, un équipement qui lui est attaché, ou une aura que vous contrôlez qui lui est attachée.
-

Perspicacité de l'éviscératrice

{1}{B}

Éphémère

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

Piochez deux cartes.

Flashback {4}{B} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback et ses coûts supplémentaires. 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.

---

Perspicacité sanguinolente

{5}{B/R}{B/R}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

Un adversaire ciblé exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes. Si vous lancez un sort de cette manière, du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour le lancer.

//

Bourbier sanguin

Terrain

Le Bourbier sanguin arrive sur le champ de bataille engagé.

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

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la permission accordée par la Perspicacité sanguinolente. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
-

Phelia, bergère exubérante

{1}{W}

Créature légendaire : chien

2/2

Flash

À chaque fois que Phelia, bergère exubérante attaque, exilez jusqu'à un autre permanent non-terrain ciblé. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si elle est arrivée sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Phelia.

- La carte exilée est renvoyée sur le champ de bataille au début de l'étape de fin même si Phelia n'est plus sur le champ de bataille.
- Si le permanent renvoyé sur le champ de bataille a des capacités qui se déclenchent au début de l'étape de fin, ces capacités ne se déclenchent pas ce tour-là.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent exilé cessent d'exister. Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Phelia est un bon chien.

---

Phénix du détective

{2}{R}

Créature-enchantement : phénix

2/2

Grâce — {R}, rassemblez des preuves 6. (*Pour payer ce coût de grâce, payez {R} et exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 6 depuis votre cimetière.*)

Vol, célérité

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et la célérité.

Vous pouvez lancer le Phénix du détective depuis votre cimetière en utilisant sa capacité de grâce.

- Si vous ne pouvez pas exiler assez de cartes pour atteindre ou dépasser la valeur de mana requise, vous ne pouvez pas choisir de rassembler des preuves du tout.
  - Une fois que vous avez annoncé que vous lancez un sort, les joueurs ne peuvent pas agir jusqu'à ce que vous ayez fini de le faire. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer des cartes de votre cimetière pour vous empêcher de rassembler des preuves.
-

Phlage, titan de la furie du feu  
{1}{R}{W}  
Créature légendaire : ancêtre et géant  
6/6

Quand Phlage arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Phlage arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Échappée — {R}{R}{W}{W}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- La première capacité de Phlage vous fait le sacrifier si vous ne l'avez pas lancé, ou s'il a été lancé avec une permission autre qu'une capacité d'échappée.
- La deuxième capacité de Phlage se déclenche quand il arrive sur le champ de bataille, même s'il ne s'est pas échappé.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Il pourra à nouveau s'échapper.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.

---

Piétinement de souche

{1}{R/G}

Rituel

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

//

Clairière de brûlesaules

Terrain

La Clairière de brûlesaules arrive sur le champ de bataille engagée.

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

- Si l'une des cibles est illégale au moment où le Piétinement de souche essaie de se résoudre, la créature que vous contrôlez n'inflige pas de blessures.

---

Plaquage emblématique

{2}{G}

Éphémère

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis chaque créature modifiée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (*Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.*)

- Si la créature que vous contrôlez est une cible illégale au moment où le Plaquage emblématique essaie de se résoudre mais que la créature que vous ne contrôlez pas est toujours une cible légale, chaque créature modifiée que vous contrôlez (pouvant inclure la créature ciblée que vous contrôlez si elle est toujours sur le champ de bataille) inflige quand même des blessures égales à sa force à la créature que vous ne contrôlez pas.
- Si la créature que vous ne contrôlez pas est une cible illégale au moment où le Plaquage emblématique essaie de se résoudre mais que la créature que vous contrôlez est une cible légale, vous mettez quand même un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée que vous contrôlez.

---

Pointe d'Éther

{1}{U}

Éphémère

Choisissez un sort ciblé. Vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque {E} payé de cette manière.

- Vous choisissez le sort ciblé au moment où vous lancez la Pointe d'Éther. Vous ne choisissez pas quelle quantité de {E} payer avant que la Pointe d'Éther ne se résolve. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la quantité de {E} à payer et celui où le contrôleur du sort ciblé choisit de payer ou non {1} pour chaque {E} payé de cette manière.
- Vous pouvez payer zéro {E}. Vous gagnez {E}{E}, et le sort ciblé se résout tant que son contrôleur choisit de payer {0}. Dans la plupart des cas, le choix n'est pas difficile à faire pour lui.

---

Prédicteur métastatique

{1}{W}

Créature : phyrexian et humain et clerc

3/1

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez.

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

- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.
- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissiez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

#### Prières primordiales

{2}{G}{G}

Enchantement

Quand les Prières primordiales arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Vous pouvez lancer des sorts de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 en payant {E} à la place de payer leur coût de mana. Si vous lancez un sort de cette manière, vous pouvez le lancer comme s'il avait le flash.

- Si un sort que vous lancez de cette manière a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X quand il est lancé.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. 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.

#### Prison statique

{W}

Enchantement

Quand la Prison statique arrive sur le champ de bataille, exiliez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prison statique quitte le champ de bataille. Vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*).

Au début de votre première phase principale, sacrifiez la Prison statique à moins que vous ne payiez {E}.

- Si la Prison statique quitte le champ de bataille avant que sa première capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.
- Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tous les marqueurs sur le permanent

exilé cessent d'exister. Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

---

Ral et le Labyrinthe implicite

{3}{R}{R}

Enchantement : saga

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

I — Ral et le Labyrinthe implicite inflige 2 blessures à chaque créature et planeswalker que vos adversaires contrôlent.

II — Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

III — Créez un jeton Anomalie englousorts. *(C'est une créature 2/2 {2}{R} Anomalie avec « À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anomalie englousorts. »)*

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la deuxième capacité de chapitre de Ral et le Labyrinthe implicite. Par exemple, si une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
  - La dernière capacité de Ral et le Labyrinthe implicite crée un jeton qui est une copie de la carte Anomalie englousorts dans la référence de carte Oracle. Le texte officiel pour l'Anomalie englousorts peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur **Gatherer.Wizards.com**.
-

Ral, mage de la mousson

{1}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/3

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel pendant votre tour, jouez à pile ou face. Si vous perdez, Ral, mage de la mousson vous inflige 1 blessure. Si vous gagnez, vous pouvez exiler Ral. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Ral, prodige des lignes ley

Planeswalker légendaire : Ral

2

Ral, prodige des lignes ley arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « loyauté » supplémentaire sur lui pour chaque sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci.

+1: Jusqu'à votre prochain tour, les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

-2: Ral inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. Piochez une carte si vous contrôlez un permanent bleu autre que Ral.

-8: Exilez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel parmi ces cartes ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation de Ral, mage de la mousson quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, Ral, prodige des lignes ley n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur lui et il sera aussitôt mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous pouvez activer une des capacités de loyauté de Ral, prodige des lignes ley au tour où il arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si Ral, prodige des lignes ley arrive sur le champ de bataille pendant le combat, votre adversaire aura une chance de le retirer avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.
- Vous jouez à pile ou face au moment où la capacité déclenchée de Ral, mage de la mousson se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où le résultat du pile ou face est visible et celui où les effets se produisent en fonction du résultat du lancer.
- Si Ral, mage de la mousson est exilé et revient transformé alors qu'au moins une occurrence de sa capacité déclenchée est encore sur la pile, cette ou ces capacités se résoudront quand même. Cependant, si le contrôleur d'une de ces capacités gagne à pile ou face, rien ne se passera car l'objet auquel cette capacité fait référence ne sera plus sur le champ de bataille.
- La première capacité de Ral, prodige des lignes ley compte tous les sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci, y compris ceux qui ont été contrecarrés, qui ne se sont pas résolus pour d'autres raisons, ou qui sont toujours sur la pile.
- Vous décidez du nombre de cibles de la deuxième capacité de Ral, prodige des lignes ley et de la répartition des blessures au moment où vous activez la capacité. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.

- Si certaines des cibles sont illégales au moment où la deuxième capacité de loyauté de Ral, prodige des lignes ley essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui devraient être infligées aux cibles illégales sont perdues. Elles ne sont pas infligées à une cible légale à la place. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne piochez pas de carte.
- Vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les sorts lancés avec la permission accordée par la dernière capacité de Ral, prodige des lignes ley. Par exemple, si l'une des cartes exilées est un rituel, vous ne pouvez la lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si l'une des cartes exilées a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour le lancer.

#### Raptor surexcité

{1}{R}

Créature : dinosaure

2/1

Initiative

Quand le Raptor surexcité arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*). Puis, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte en payant un nombre de {E} égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

- Toutes les cartes de terrain exilées par la capacité déclenchée du Raptor surexcité restent en exil. Si vous choisissez de ne pas lancer la carte non-terrain exilée (soit parce que vous n'avez pas assez de {E}, soit parce que vous ne le souhaitez pas), cette carte reste aussi en exil.
- Vous choisissez de lancer la carte non-terrain exilée ou non au moment où la capacité déclenchée du Raptor surexcité se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. 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.

Ratisme-chair scrutateur

{2}{C}

Créature : eldrazi et drone

2/2

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Ratisse-chair scrutateur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La première capacité du Ratisse-chair scrutateur va sur la pile au-dessus du sort qui a provoqué son déclenchement et se résout en premier. Elle se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

---

Ravisser infernal

{3}{R}

Créature : diable et gremlin

3/3

Exploitation (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.*)

Quand le Ravisser infernal exploite une créature, acquérez le contrôle d'une cible, artefact ou créature, jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Une créature avec l'exploitation « exploite une créature » quand le contrôleur de la capacité d'exploitation sacrifie une créature au moment où cette capacité se résout.
  - Vous choisissez ou non de sacrifier une créature et quelle créature sacrifier au moment où la capacité d'exploitation se résout.
  - Vous pouvez sacrifier la créature avec l'exploitation si elle est encore sur le champ de bataille. Ceci provoque le déclenchement de son autre capacité.
  - Si la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille au moment où la capacité d'exploitation se résout, vous ne gagnez pas de bonus de la créature avec l'exploitation, même si vous sacrifiez une créature. Comme la créature avec l'exploitation n'est pas sur le champ de bataille, son autre capacité déclenchée ne se déclenche pas.
  - Vous ne pouvez pas sacrifier plus d'une créature à une même capacité d'exploitation.
  - Vous pouvez cibler un artefact ou une créature que vous contrôlez déjà (y compris le Ravisser infernal) avec la dernière capacité du Ravisser infernal juste pour dégager ce permanent et lui donner la célérité.
-

Rayon de suppression

{3}{W/U}{W/U}

Rituel

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Vous pouvez payer X {E}, puis choisir jusqu'à X créatures engagées de cette manière. Mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d'elles. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.)*

//

Esplanade ordonnée

Terrain

L'Esplanade ordonnée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

- « Créatures engagées de cette manière » signifie les créatures qui sont devenues engagées à cause de l'effet du Rayon de suppression, pas les créatures qui étaient déjà engagées avant que le Rayon de suppression ne commence à se résoudre. Par exemple, si un joueur contrôle deux créatures engagées et une créature dégagée et que vous lancez le Rayon de suppression en ciblant ce joueur, vous pouvez uniquement choisir la créature qui était dégagée pour mettre un marqueur « étourdissement » sur elle (du moment que vous avez payé au moins un {E}).

---

Recycleur eldrazi

{2}{G}

Créature : eldrazi et drone

3/3

Carence *(Cette carte n'a pas de couleur.)*

Quand vous lancez ce sort et quand le Recycleur eldrazi meurt, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

- La capacité déclenchée du Recycleur eldrazi se résout avant le Recycleur eldrazi. Si le Recycleur eldrazi est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

---

Renaissance pyrétique

{2}{B}{R}

Éphémère

Envoyez dans votre main une carte d'artefact ou de créature ciblée depuis votre cimetière. La Renaissance pyrétique inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

- Si la carte ciblée dans votre cimetière est une cible illégale au moment où la Renaissance pyrétique essaie de se résoudre, aucune blessure n'est infligée.
- Si la créature ciblée ou le planeswalker ciblé est une cible illégale quand la Renaissance pyrétique essaie de se résoudre, vous renvoyez quand même dans votre main la carte d'artefact ou de créature ciblée depuis votre cimetière.

---

Rendre l'âme

{1}{B}{B}

Éphémère

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 1 point de vie pour chacune de ses couleurs.

- Si la cible est une créature ou un planeswalker incolore, vous ne gagnez pas de points de vie.

---

Représentante des ancêtres

{2}{W}

Créature : humain et clerc

2/3

Résilience {W} ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Les créatures modifiées que vous contrôlez ont le lien de vie. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)

- Le coût d'activation de la capacité de résilience d'une créature inclut le symbole d'engagement ({T}). La capacité de résilience de la Représentante des ancêtres ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous votre contrôle de façon continue depuis le début de votre tour.

---

Résistance collective

{1}{G}

Éphémère

Intensification {G} (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez un artefact ciblé.
- Détruisez un enchantement ciblé.
- Une créature ciblée acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

- 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.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution de la Résistance collective.
- Si vous choisissez plus d'un mode et que la cible d'un de ces modes devient illégale, les autres cibles sont quand même affectées. Si toutes les cibles deviennent illégales, la Résistance collective ne se résout pas.
- Si un effet vous permet de lancer la Résistance collective sans payer son coût de mana, vous devez quand même payer les coûts d'intensification si vous choisissez plus d'un seul mode.

- Si la Résistance collective est copiée, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour elle, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.

---

#### Rituel de gestation

{1}{G}

#### Enchantement

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Puis vous pouvez sacrifier une créature. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi ces cartes, X étant 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- La capacité du Rituel de gestation vérifie si vous contrôlez une créature au début de votre étape de fin. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas.
- Si la capacité du Rituel de gestation se déclenche, mais que vous ne contrôlez aucune créature quand elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien.
- Utilisez la valeur de mana de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si l'une des cartes de créature révélées a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer la valeur de mana de cette carte.

---

#### Rosheen, prophétesse rugissante

{2}{R}{G}

Créature légendaire : géant et shaman

4/4

Quand Rosheen, prophétesse rugissante arrive sur le champ de bataille, meulez six cartes. Vous pouvez mettre une carte avec {X} dans son coût de mana parmi elles dans votre main.

{T} : Révélez n'importe quel nombre de cartes avec {X} dans leur coût de mana dans votre main. Ajoutez {C}{C} pour chaque carte révélée de cette manière. Ne dépensez ce mana que pour des coûts qui contiennent {X}.

- Vous pouvez dépenser le mana généré par la dernière capacité de Rosheen sur n'importe quelle partie d'un coût qui contient {X}. Vous n'êtes pas limité à le dépenser uniquement sur la partie {X}.
- Vous n'êtes pas contraint de dépenser tout le mana généré par la dernière capacité de Rosheen sur le même coût.
- Vous pouvez utiliser le mana généré avec la dernière capacité de Rosheen pour n'importe quel coût que vous payez qui inclut {X}, y compris les coûts de mana des sorts, les coûts d'activation et même les coûts des actions spéciales (comme la mue). À chaque fois que vous payez du mana, c'est un coût.
- Un « coût qui contient {X} » peut être le coût total d'un sort, le coût d'une capacité activée, un coût pour de suspension ou un coût que vous devez payer comme partie de la résolution d'un sort ou d'une capacité (comme celui de la Condescendance). Le coût total d'un sort inclut son coût de mana (imprimé dans le coin

supérieur droit de la carte) ou son coût alternatif (comme le flashback), ainsi que les coûts supplémentaires (comme le kick). Si vous pouvez dépenser du mana, c'est un coût. Si ce coût inclut le symbole {X}, vous pouvez dépenser le mana généré par Rosheen pour ce coût.

---

Roue de potentiel

{2}{R}

Rituel

Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer X {E}.

Chaque joueur peut exiler sa main et piocher X cartes. Si X est supérieur ou égal à 7, vous pouvez jouer les cartes que vous possédez exilées de cette manière jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, s'ils veulent ou non exiler leur main. Puis, tous les joueurs qui ont choisi de le faire exilent leur main et piochent X cartes. Les joueurs qui arrivent plus tard dans l'ordre du tour savent si les joueurs qui les précèdent exilent leur main, mais ils ne voient pas ce que ces joueurs exilent pour les aider à décider s'ils exilent eux-mêmes leur main ou non.
  - Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si l'une des cartes exilées est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- 

Sage de l'inexplicable

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

0/4

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort incolore ou activer une capacité.

- Le mana généré par la capacité activée du Sage de l'inexplicable peut être utilisé pour activer n'importe quelle capacité, pas seulement les capacités de sources incolores.
- 

Salle forte du maître espion

Terrain

La Salle forte du maître espion arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez connive X, X étant le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci. (Piochez X cartes, puis défaussez-vous de X cartes. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière.)

- Vous devez déjà contrôler un marais au moment où la Salle forte du maître espion arrive sur le champ de bataille pour qu'elle arrive dégagée. Si elle arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un marais alors que vous ne contrôlez pas d'autres marais, elle arrive engagée.

- Conniver X est une variante de conniver. Si une créature connive X, son contrôleur pioche X cartes, se défausse de X cartes, puis met sur le permanent qui connive un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes non-terrain défaussées de cette manière.
- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature connive commence à se résoudre, aucun joueur ne peut exécuter d'action jusqu'à ce que ce soit fait. Notamment, les adversaires ne peuvent pas tenter de retirer la créature qui connive après que vous vous êtes défaussé de cartes mais avant qu'elle ne reçoive des marqueurs +1/+1, le cas échéant.
- Si aucune carte n'est défaussée, probablement parce que la main de ce joueur est vide et qu'un effet indique qu'il ne peut pas piocher de cartes, la créature qui connive ne reçoit pas de marqueurs +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique de conniver, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature connive quand même, bien que vous ne puissiez pas mettre de marqueurs +1/+1 sur elle. Les capacités qui se déclenchent « quand [cette créature] connive » se déclenchent.

#### Sentinelle calomnieuse

{3}{B}

Créature : humain et chevalier et gremlin

2/3

Menace

À chaque fois que la Sentinelle calomnieuse arrive sur le champ de bataille ou attaque, elle connive. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

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

#### Sérénade de strix

{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort d'artefact, de créature ou de planeswalker ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleu Oiseau avec le vol.

- La Sérénade de strix peut cibler un sort qui ne peut pas être contrecarré. Ce sort ne sera pas contrecarré quand la Sérénade de strix se résoudra, mais son contrôleur gagnera un jeton Oiseau. (Cela n'arrivera pas souvent, mais quand ce sera le cas, ce sera plutôt chouette.)

Servant sinistre

{3}{B}

Créature : zombie et psychagogue

3/2

Menace

Quand le Servant sinistre arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à votre dévotion au noir, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie. (*Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.*)

- Si une carte dans la bibliothèque d'un joueur a {X} dans son coût de mana, X est 0 pour déterminer la valeur de mana de cette carte.
- Les symboles de mana incolore et générique ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, et ainsi de suite) dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana dans les encadrés de texte des permanents que vous contrôlez ne comptent pas pour votre dévotion à une couleur.
- Les symboles de mana hybride, les symboles de mana hybride monochrome et les symboles de mana phyrexian comptent pour votre dévotion à leur(s) couleur(s).
- Comptez le nombre de symboles de mana noir parmi les coûts de mana des permanents que vous contrôlez au moment où la capacité déclenchée du Servant sinistre se résout pour déterminer votre dévotion au noir. Si le Servant sinistre est toujours sur le champ de bataille à ce moment-là, il est compté aussi.
- Si vous mettez une aura sur un permanent adverse, vous contrôlez toujours l'aura, et les symboles de mana dans son coût de mana comptent pour votre dévotion. De même, si vous faites d'un adversaire le protecteur d'un siège que vous contrôlez, les symboles de mana dans le coût de mana de cette bataille comptent pour votre dévotion.

---

Shilgengar, père de la famine

{3}{B}{B}

Créature légendaire : ancêtre et démon

6/6

Vol

Sacrifiez une autre créature : Créez un jeton Sang. Si vous avez sacrifié un ange de cette manière, créez un nombre de jetons Sang égal à son endurance à la place.

{W/B}{W/B}{W/B}, sacrifiez six jetons Sang :

Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte de créature de votre cimetière avec un marqueur « fatalité » sur elle. Ces créatures sont des vampires en plus de leurs autres types.

- Si vous avez sacrifié un ange pour payer le coup de la deuxième capacité de Shilgengar, utilisez l'endurance de cet ange au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons Sang vous créez.
- Les marqueurs « fatalité » fonctionnent sur n'importe quel permanent et pas seulement sur les créatures. Si un permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui devait aller dans un cimetière depuis le champ de bataille, exiliez-le à la place.

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

Six

{2}{G}

Créature légendaire : sylvain

2/4

Portée

À chaque fois que Six attaque, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main.

Tant que c'est votre tour, les cartes de permanent non-terrain dans votre cimetière ont le pistage. (*Vous pouvez lancer des cartes de permanent depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer leurs autres coûts.*)

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

Slith gravé

{1}{B}

Créature-artefact : phyrexian et slith

1/1

Menace

À chaque fois que le Slith gravé inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand vous faites ainsi, vous pouvez retirer un marqueur d'une autre cible, permanent ou adversaire.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Slith gravé au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous mettez un marqueur +1/+1 sur le Slith gravé 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.
- S'il y a plus d'un type de marqueur sur le permanent ou l'adversaire ciblé, le contrôleur du Slith gravé choisit quel marqueur retirer.
- Dans le cas où vous mettriez plus d'un marqueur +1/+1 sur le Slith gravé avec sa dernière capacité (par exemple à cause de l'effet de la Saison de dédoublement), la capacité « réflexive » se déclencherait une fois pour chaque marqueur +1/+1 que vous avez mis sur lui de cette manière.

---

Sombrier dans la stupeur

{1}{U}{U}

Éphémère

Renvoyez une cible qu'un adversaire contrôle, sort ou permanent non-terrain, dans la main de son propriétaire.

//

Sources soporifiques

Terrain

Au moment où les Sources soporifiques arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, elles arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {U}.

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne même contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si une copie d'un sort est renvoyée dans la main de son propriétaire, elle y est déplacée puis cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état. Elle ne peut pas être relancée.

---

Sorin de la maison Markov

{1}{B}

Créature légendaire : humain et noble

1/4

Lien de vie

Extorsion (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.*)

Au début de votre deuxième phase principale, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, exilez Sorin de la maison Markov, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Sorin, nouveau-né vorace

Planeswalker légendaire : Sorin

3

Extorsion (*À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {W/B}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.*)

+2: Créez un jeton Nourriture.

-1: Sorin, nouveau-né vorace inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

-6: Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur « lien de vie » sur elle si vous contrôlez un permanent blanc autre que cette créature ou Sorin.

- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation de Sorin de la maison Markov quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, Sorin, nouveau-né vorace n'aura pas de marqueurs « loyauté » sur lui et il sera aussitôt mis dans le cimetière de son propriétaire.
  - Vous pouvez activer une des capacités de loyauté de Sorin, nouveau-né vorace au tour où il arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si vous contrôlez un autre permanent avec une capacité qui se déclenche au début de votre deuxième phase principale et que cette capacité est sur la pile sous la dernière capacité de Sorin de la maison Markov, votre adversaire aura une chance de retirer Sorin, nouveau-né vorace avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.
  - Vous pouvez payer {W/B} un maximum d'une fois pour chaque capacité déclenchée d'extorsion. Vous décidez de payer ou non quand la capacité se résout.
  - La quantité de points de vie que vous gagnez de l'extorsion est basée sur la quantité totale de points de vie perdus, mais pas nécessairement sur le nombre de vos adversaires. Par exemple, si le total de points de vie de votre adversaire ne peut pas changer (par exemple parce que ce joueur contrôle un Emperion de platine), vous ne gagnez pas de points de vie.
  - La capacité d'extorsion ne cible pas de joueur.
  - Sorin de la maison Markov n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille au moment où vous avez gagné des points de vie. Par exemple, si vous avez gagné au moins 3 points de vie pendant votre entretien et que vous lancez Sorin de la maison Markov pendant votre première phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre deuxième phase principale.
  - La dernière capacité de Sorin de la maison Markov ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre deuxième phase principale, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Cependant, si vous n'avez pas encore gagné de points de vie ce tour-ci au moment où votre deuxième phase principale commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de gagner des points de vie pendant votre deuxième phase principale à temps pour que la capacité se déclenche.
  - La deuxième capacité de loyauté de Sorin, nouveau-né vorace compte la quantité de points de vie totale que vous avez gagnés sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie et perdu 3 points de vie plus tôt pendant le tour, Sorin, nouveau-né vorace inflige 3 blessures à la cible.
  - L'effet de contrôle créé par la dernière capacité de Sorin, nouveau-né vorace dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou si Sorin, nouveau-né vorace quitte le champ de bataille.
-

Spécimen hydroélectrique

{2}{U}

Créature : anomalie

1/4

Flash

Quand le Spécimen hydroélectrique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez remplacer la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé qui a une cible unique par le Spécimen hydroélectrique.

//

Laboratoire hydroélectrique

Terrain

Au moment où le Laboratoire hydroélectrique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

- La cible du sort est remplacée par le Spécimen hydroélectrique seulement si le Spécimen hydroélectrique est une cible légale pour ce sort.
- Si un sort a plusieurs cibles, vous ne pouvez pas le cibler avec la capacité du Spécimen hydroélectrique, même si l'une de ces cibles est une créature ou que toutes ces cibles sauf une sont devenues illégales.
- Si un sort a plusieurs cibles mais qu'il cible la même créature avec toutes (comme les Graines de force ciblant la même créature trois fois), vous pouvez cibler ce sort avec la capacité du Spécimen hydroélectrique. Dans ce cas, vous changez toutes ces cibles par le Spécimen hydroélectrique.

---

Superconducteur cyclope

{1}{U}{R}

Créature : cyclope et sorcier

2/2

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

Quand le Superconducteur cyclope arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (*trois marqueurs « énergie »*).

Quand le Superconducteur cyclope meurt, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Quand vous faites ainsi, le Superconducteur cyclope inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Superconducteur cyclope au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {E}{E}{E} 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.
  - Utilisez la force du Superconducteur cyclope au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la quantité de blessures que le Superconducteur cyclope inflige avec sa capacité déclenchée réflexive.
-

Sylves changeantes

Terrain

Les Sylves changeantes arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une forêt.

{T} : Ajoutez {G}.

*Délire* — — {2}{G}{G} : Les Sylves changeantes deviennent une copie d'une carte de permanent ciblée dans votre cimetière jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

- Vous devez déjà contrôler une forêt au moment où les Sylves changeantes arrivent sur le champ de bataille pour qu'elles arrivent dégagées. Si elles arrivent sur le champ de bataille en même temps qu'une forêt alors que vous ne contrôlez pas d'autres forêts, elles arrivent engagées.
- Les Sylves changeantes copient exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Elles ne copient aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Tout effet qui est appliqué aux Sylves changeantes avant qu'elles ne deviennent une copie d'une autre carte continue de s'appliquer après qu'elles deviennent une copie. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui sont sur les Sylves changeantes.
- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Comme les Sylves changeantes n'arrivent pas sur le champ de bataille quand elles deviennent une copie d'une carte, les capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la carte copiée ne s'appliquent pas.

---

Tamiyo, étudiante curieuse

{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

0/3

Vol

À chaque fois que Tamiyo, étudiante curieuse attaque, enquêtez. (*Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

Quand vous piochez votre troisième carte pendant un tour, exilez Tamiyo, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

//

Tamiyo, érudite aguerrie

Planeswalker légendaire : Tamiyo

2

+2: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

-3: Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si c'est une carte verte, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

-7: Piochez un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes dans votre bibliothèque, arrondi à l'unité supérieure. Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main ».

- Dans quelques rares cas, un sort ou une capacité peut provoquer la transformation de Tamiyo, étudiante curieuse quand c'est une créature (recto visible) sur le champ de bataille. Si c'est le cas, Tamiyo, érudite aguerrie n'a pas de marqueurs « loyauté » sur elle et elle est aussitôt mise dans le cimetière de son propriétaire.
- Vous pouvez activer une des capacités de loyauté de Tamiyo, érudite aguerrie au tour où elle arrive sur le champ de bataille. Cependant, vous ne pouvez le faire que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Par exemple, si Tamiyo, érudite aguerrie arrive sur le champ de bataille pendant le combat, votre adversaire a une chance de la retirer avant que vous ne puissiez activer une de ses capacités.
- Si plusieurs effets modifient la taille de votre main, appliquez-les dans l'ordre de leur création. Par exemple, si vous mettez sur le champ de bataille la Nécrodomination (un enchantement qui dit que votre taille de main maximale est cinq) et que vous activez ensuite la dernière capacité de Tamiyo, érudite aguerrie, vous n'aurez pas de taille de main maximale. Cependant, si l'emblème de la dernière capacité de Tamiyo, érudite aguerrie a été créé avant que vous ne mettiez la Nécrodomination sur le champ de bataille, votre taille de main maximale sera cinq.

#### Tamiyo rencontre le Cercle des histoires

{1}{U}

Enchantement : saga

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

I — Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, elle gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

II — Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis enquêtez deux fois pour chaque carte défaussée de cette manière.

III — Mélangez jusqu'à trois cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

- Si vous êtes instruit d'enquêter plusieurs fois, ces actions sont séquentielles, ce qui signifie que vous créez autant de jetons Indice l'un après l'autre.

#### Taxe charitable

{1}{W}

Enchantement

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, mettez un marqueur « collection » sur la Taxe charitable.

Puis, s'il y a au moins trois marqueurs « collection » sur elle, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, piochez une carte, puis vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité déclenchée de la Taxe charitable se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.

- Dans les rares cas où le joueur qui contrôlait la Taxe charitable au moment où sa dernière capacité s'est déclenchée ne la contrôlerait pas au moment où elle se résout, ce joueur ne pourra pas sacrifier la Taxe charitable, même si elle a au moins trois marqueurs « collection » sur elle.

Terrocorne difforme

{7}

Créature : eldrazi et sanglier et bête

6/8

Portée

Quand vous lancez ou recyclez le Terrocorne difforme, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »  
 Recyclage {2}{G} ({2}{G}), *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

- La capacité déclenchée se résout avant le Terrocorne difforme ou sa capacité de recyclage, selon le cas. Si le Terrocorne difforme ou sa capacité de recyclage est contrecarrée ou quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

Trombe d'eau amphibienne

{2}{U}

Enchantement : aura

Flash

Déluge (*Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Les copies deviennent des jetons.*)

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1.

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
- Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés ou qui ne se sont pas résolus autrement sont comptés par la capacité de déluge.
- Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme un autre sort, mais elle doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
- La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
- Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie. Vous pouvez faire de nouveaux choix pour chaque copie.
- Si la créature enchantée acquiert une capacité après que la Trombe d'eau amphibienne lui devient attachée, elle garde cette capacité.
- La Trombe d'eau amphibienne remplace toutes les couleurs et tous les types de créature de la créature enchantée. C'est juste une grenouille bleue. La créature garde tous ses super-types (comme légendaire), mais perd tout autre type de carte qu'elle avait (comme artefact).

- Si la créature enchantée avait des sous-types autres que des types de créature, comme équipement, véhicule ou d'Urza, elle perd également ceux-ci.
- La Trombe d'eau amphibienne remplace tout effet précédent qui établissait la force et l'endurance de base de la créature à des valeurs spécifiques. Tout effet établissant la force (ou l'endurance) qui commence à s'appliquer après remplacera cet effet.
- Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance de la créature, comme celui de Donner des ailes, s'y appliquent quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est vrai aussi pour les marqueurs qui modifient sa force et/ou son endurance et les effets qui échangent sa force et son endurance.
- La Trombe d'eau amphibienne peut enchanter un permanent qui n'est une créature que temporairement, par exemple un véhicule. Dans ce cas, l'effet de la Trombe d'eau amphibienne fait que le permanent enchanté reste une créature 1/1 bleue Grenouille même après que l'effet temporaire qui en faisait une créature expire.
- 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 une créature peuvent devenir mortelles si la Trombe d'eau amphibienne lui devient attachée pendant ce tour-là.

#### Trouble-fête

{1}{R}

Créature : lézard et sorcier

1/4

Les sorts non-créature que vous lancez depuis l'exil ont la convocation. (*Chaque créature que vous engagez en lançant un sort non-créature depuis l'exil paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.*)

Au début de votre première phase principale, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis choisissez l'une d'entre elles. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Si vous sacrifiez le Trouble-fête pendant que vous lancez un sort non-créature depuis l'exil (par exemple, pour activer une capacité de mana), le sort n'a pas la convocation quand vous payez ses coûts à moins qu'il ait la convocation d'une autre manière quelconque.
- Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.
- Comme la convocation n'est pas un coût alternatif, elle peut être utilisée en conjonction avec des coûts alternatifs.
- Quand vous utilisez la convocation pour lancer un sort avec {X} dans son coût, choisissez d'abord la valeur de X. Ce choix, ainsi que les augmentations ou diminutions de coût, détermineront le coût total du sort. Vous pouvez alors engager des créatures que vous contrôlez pour aider à payer ce coût. Par exemple, si

vous lancez la Colère des cieux (un sort avec un coût de mana de  $\{X\}\{W\}\{W\}$ ) depuis l'exil, en choisissant 3 comme valeur de X, le coût total sera  $\{3\}\{W\}\{W\}$ . Si vous engagez une créature blanche et une créature rouge, vous devrez payer  $\{2\}\{W\}$ .

- Vous payez tous les coûts et vous suivez les règles de restriction de temps normales pour les cartes jouées avec la deuxième capacité du Trouble-fête. Par exemple, si la carte exilée choisie est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

---

Ulamog, le Contaminateur

{10}

Créature légendaire : eldrazi

7/7

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile la moitié du dessus de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

Parade — Sacrifiez deux permanents.

Ulamog, le Contaminateur arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes en exil.

Ulamog a annihilateur X, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur lui.

- Ulamog, le Contaminateur a reçu une mise à jour mineure pour clarifier que la cible de la première capacité exile la moitié du dessus de sa bibliothèque. Son texte Oracle mis à jour apparaît ci-dessus.
- La première capacité d'Ulamog, le Contaminateur se résout avant Ulamog. Si Ulamog est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à sa capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Si Ulamog arrive sur le champ de bataille directement depuis l'exil, il se voit lui-même au moment de déterminer quelle carte a la valeur de mana la plus élevée parmi les cartes en exil. Si c'est Ulamog, ce qui est probable, il arrive avec dix marqueurs +1/+1 sur lui.
- Utilisez le nombre de marqueurs +1/+1 sur Ulamog au moment où sa capacité d'annihilateur se résout pour déterminer combien de permanents le joueur défenseur devrait sacrifier.

---

Vagabond du vide

{7}

Créature : eldrazi et élémental

4/4

Quand vous lancez ce sort, piochez deux cartes.

Vol

Annihilateur 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.*)

Évocation  $\{2\}\{U\}$  (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.*)

- La première capacité déclenchée du Vagabond du vide se résout avant le Vagabond du vide. Si le Vagabond du vide est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- 

Vampire buveuse de rêves

{1}{B}

Créature : vampire

2/1

Lien de vie

{1}{B} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur la Vampire buveuse de rêves, elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

- Plusieurs occurrences de menace sur la même créature sont redondantes.
  - Une fois que la Vampire buveuse de rêves devient bloquée par une créature, lui donner la menace en mettant au moins un marqueur +1/+1 sur elle ne la fait pas devenir non-bloquée.
- 

Voie de l'annihilation

{3}{G}

Enchantement

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Quand la Voie de l'annihilation arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/1 incolore

Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature :

Ajoutez {C}. »

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

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, vous gagnez 4 points de vie.

- Dans le rare cas où la Voie de l'annihilation serait un eldrazi, elle s'accorde à elle-même la capacité « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
  - La dernière capacité de la Voie de l'annihilation se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. La capacité se résout même si ce sort est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile.
-

Voleur d'existence

{1}{C}{G}

Créature : eldrazi

3/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, exilez jusqu'à un permanent non-créature non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si vous faites ainsi, le Voleur d'existence acquiert « Quand cette créature quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé pioche une carte. »

- La capacité déclenchée du Voleur d'existence se résout avant le Voleur d'existence. Si le Voleur d'existence est contrecarré ou quitte la pile d'une manière quelconque en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Si la cible de la capacité déclenchée du Voleur d'existence est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Le Voleur d'existence n'acquiert pas d'autre capacité.

---

Vortex monstrueux

{3}{G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec une force supérieure ou égale à 5, découvrez X, X étant la valeur de mana de ce sort. (*Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec cette valeur de mana ou moins. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- Quand vous découvrez, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est de savoir si vous lancez la carte exilée ou si vous la mettez dans votre main.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour le lancer.
- Si la carte découverte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte découverte (peut-être parce qu'il n'y a pas de cibles légales pour le sort), vous la mettez dans votre main.
- Certains sorts et certaines capacités qui vous font découvrir peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et vous ne découvrez pas.

- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si découvrir vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés (tant que sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de découvrir de l'effet), mais pas les deux.
- Si vous découvrez une carte d'aventurier, une carte double ou une carte modale recto-verso, vous pouvez lancer cette carte avec l'une ou l'autre des caractéristiques en fonction de la valeur de découvrir de l'effet. Par exemple, si vous découvrez 4 et que vous révélez la Géante zingante (une carte d'aventurier de l'extension *Les friches d'Eldraine* avec une valeur de mana de 4), vous pouvez lancer la Géante zingante, mais pas la Lecture de l'orage (son aventure qui a une valeur de mana de 7). Si vous découvrez 7 et que vous révélez la Géante zingante, vous pouvez soit lancer la Géante zingante, soit la Lecture de l'orage.

#### Wombat maudit

{B}{G}

Créature : cauchemar et wombat

2/3

{2}{B}{G} : Adaptez 2. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

Les permanents que vous contrôlez ont « À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur ce permanent, mettez un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. »

- La dernière capacité du Wombat maudit lui accorde une capacité déclenchée à lui ainsi qu'aux autres permanents que vous contrôlez, même si ces permanents n'ont pas de force et d'endurance.
- Si un autre permanent devait arriver sur le champ de bataille sous votre contrôle avec au moins un marqueur +1/+1 sur lui, la capacité accordée à ce permanent par le Wombat maudit se déclenche quand ce permanent arrive sur le champ de bataille.
- Si le Wombat maudit quitte le champ de bataille alors qu'un sort ou une capacité qui devrait mettre au moins un marqueur +1/+1 sur au moins un permanent que vous contrôlez est toujours sur la pile, ce ou ces permanents n'acquièrent pas la capacité supplémentaire accordée par le Wombat maudit quand ces marqueurs sont mis sur eux, et cette capacité supplémentaire ne se déclenche donc pas.
- Si le Wombat maudit quitte le champ de bataille alors qu'au moins une capacité déclenchée générée par la capacité qu'il accorde est encore sur la pile, cette ou ces capacités se résolvent quand même normalement et mettent des marqueurs +1/+1 supplémentaires sur les permanents concernés.
- Si vous contrôlez plusieurs Wombats maudits, chaque permanent que vous contrôlez a autant d'occurrences de la capacité accordée. Ces capacités ne sont pas redondantes. Par exemple, si vous contrôlez deux Wombats maudits, chacun sans marqueur +1/+1 sur lui, et que vous activez la capacité d'adapter d'un de ces Wombats maudits, vous mettrez deux marqueurs +1/+1 sur ce Wombat maudit, puis chacune de ses capacités déclenchées accordées se déclenchera. Quand ces capacités se résolvent, chacune met un marqueur +1/+1 supplémentaire sur ce Wombat maudit. Comme ces capacités ne se déclenchent qu'une seule fois chaque tour, ces marqueurs supplémentaires ne déclenchent plus ces capacités ce tour-ci. (Ah, les malédictions !)
- Si le Wombat maudit quitte le champ de bataille et y revient pendant le même tour, ou si un Wombat maudit quitte le champ de bataille et qu'un autre Wombat maudit arrive, la capacité accordée par l'ancien est différente de la capacité accordée par le nouveau. Ce qui signifie qu'un permanent qui a déjà reçu un marqueur +1/+1 supplémentaire grâce à la capacité déclenchée accordée précédente peut recevoir un autre marqueur +1/+1 supplémentaire grâce à la nouvelle capacité déclenchée accordée si d'autres marqueurs +1/+1 sont mis sur lui ce tour-ci.

---

## NOTES SUR DES RÉIMPRESSIONS DE CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN MODERN *HORIZONS DU MODERN 3* :

Altisaure agacé

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure

6/5

Portée, piétinement

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

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
  - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
  - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
  - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
  - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
  - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
  - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
  - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
  - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
-

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback — {1}{U}, payez 3 points de vie. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

---

Breya, forgeuse d'étherium

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

Créature-artefact légendaire : humain

4/4

Quand Breya, forgeuse d'étherium arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

{2}, sacrifiez deux artefacts : Choisissez l'un —

- Breya inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
  - Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.
  - Vous gagnez 5 points de vie.
- Breya peut être l'un des deux artefacts sacrifiés pour payer le coût de sa dernière capacité.

---

Brimades

{2}{B}

Rituel

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

- Vous devez choisir deux cibles. Vous ne pouvez pas lancer les Brimades en ne ciblant qu'une seule carte de créature.
- Si l'une des cartes de créature ciblées est une cible illégale (par exemple parce qu'elle a quitté votre cimetière avant la résolution des Brimades), vous sacrifiez toujours une créature et mettez l'autre carte sur le champ de bataille. Si les deux cibles sont illégales, les Brimades ne se résolvent pas. Vous ne sacrifiez pas de créature.
- La créature que vous sacrifiez n'est pas choisie jusqu'à ce que les Brimades se résolvent. Vous ne pouvez pas renvoyer la créature que vous sacrifiez parce qu'elle est encore sur le champ de bataille au moment du choix des cibles.
- Au moment où les Brimades se résolvent, vous devez sacrifier une créature si possible. Vous ne pouvez pas changer d'avis et choisir de ne rien sacrifier.

#### Cantique selon Orime

{W}

Éphémère

Kick {W} (*Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.*)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

- Le Cantique selon Orime n'affecte pas les sorts que vos adversaires ont lancés avant que vous ne lanciez le Cantique selon Orime, y compris les sorts qui sont toujours sur la pile. Le Cantique selon Orime n'empêche pas non plus vos adversaires de lancer des sorts après que vous avez lancé le Cantique selon Orime, mais avant qu'il ne se résolve.
- Le Cantique selon Orime n'affecte pas non plus les créatures qui sont déjà attaquantes. Il ne les retire pas du combat.
- L'adversaire ciblé peut quand même activer des capacités, y compris les capacités des cartes de sa main (comme le recyclage). Ses capacités déclenchées fonctionnent normalement, il peut toujours jouer des terrains, et ainsi de suite.
- Un joueur qui ne peut pas lancer un sort ne peut pas suspendre une carte.

#### Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Recyclage {2}{W} (*{2}{W}*), *défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.*)

Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

- Un coût de mana de {X}{X} signifie que vous payez X deux fois. Si vous voulez que X soit 3, vous payez {8}{W}{W} pour lancer le Décret de justice.

- Quand vous recyclez cette carte, d'abord la capacité de recyclage va sur la pile, puis la capacité déclenchée va sur la pile au-dessus d'elle. La capacité déclenchée se résout avant que vous ne piochiez une carte pour la capacité de recyclage.
  - La capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Si la capacité déclenchée ne se résout pas (par exemple parce qu'elle a été contrecarrée), la capacité de recyclage se résout quand même, et vous piochez une carte.
- 

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
payez X points de vie.

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

- Si vous lancez le Déluge toxique sans payer son coût de mana, vous choisissez quand même une valeur pour X et vous payez X points de vie. C'est dû au fait qu'il n'a pas {X} dans son coût de mana.
  - Toutes les créatures sur le champ de bataille quand le Déluge toxique se résout sont affectées. Celles qui arrivent sur le champ de bataille ou qui deviennent des créatures plus tard pendant le tour ne sont pas affectées.
- 

Drakôn criard

{U}

Créature : drakôn

1/1

Vol

Quand le Drakôn criard arrive sur le champ de bataille,  
renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main  
de son propriétaire.

- Vous pouvez renvoyer le Drakôn criard lui-même dans la main de son propriétaire au moment où sa capacité déclenchée se résout. Si vous ne contrôlez pas d'autre créature, vous devez le renvoyer.
  - La capacité du Drakôn criard ne cible pas de créature. Par conséquent, aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez la créature à renvoyer et celui où vous la renvoyez.
- 

Enterré vivant

{2}{B}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de  
créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

- Vous pouvez regarder dans votre bibliothèque puis choisir de trouver n'importe quel nombre de créatures entre zéro et trois après avoir regardé.
-

### Évolution bifurcatrice

{2}{G}

Enchantement

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sont mis sur cette créature à la place.

- Si une créature que vous contrôlez devait arriver sur le champ de bataille avec un nombre de marqueurs +1/+1 sur elle, elle arrive avec deux fois ce nombre à la place.
  - Si vous contrôlez deux Évolutions bifurcatrices, le nombre de marqueurs +1/+1 mis sur une créature est quatre fois le nombre d'origine. Trois Évolutions bifurcatrices multiplient le nombre original par huit, et ainsi de suite.
  - Si au moins deux effets essaient de modifier combien de marqueurs devaient être mis sur une créature que vous contrôlez, vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quel que soit le contrôleur des sources de ces effets.
- 

### Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

- Si vous contrôlez plusieurs Incubateurs d'Urza avec le même type de créature choisi, leurs effets sont cumulatifs. Par exemple, si vous contrôlez deux Incubateurs d'Urza pour lesquels vous avez choisi crabe, vous pouvez lancer la Crabomination (une carte de créature Crabe et Démon avec un coût de mana de {4}{B}{B}) pour {B}{B}.
- 

### Invocation d'Estrid

{2}{U}

Enchantement

Vous pouvez faire que l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un enchantement que vous contrôlez, excepté qu'elle a « Au début de votre entretien, vous pouvez exiler cet enchantement. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

- Si l'Invocation d'Estrid ne copie pas un enchantement au moment où elle arrive sur le champ de bataille, elle n'aura pas la capacité de l'exiler au début de votre entretien. Vous ne pouvez pas faire qu'elle se copie elle-même pour gagner cette capacité.
- Une fois que l'Invocation d'Estrid revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Vous devez choisir un enchantement qui est actuellement sur le champ de bataille pour le copier (ou pour ne rien copier). Les auras qui lui étaient attachées sont mises dans les cimetières de leur propriétaire. Les marqueurs qui étaient sur elle cessent d'exister.
- L'Invocation d'Estrid copie exactement ce qui était imprimé sur l'enchantement d'origine (à moins que cet enchantement copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que cet enchantement soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées,

ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, et ainsi de suite.

- Si l'enchantement copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si l'enchantement choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si l'enchantement choisi est une autre Invocation d'Estrid), l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille en tant que ce que l'enchantement choisi a copié.
- Si l'enchantement choisi est un jeton, l'Invocation d'Estrid copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. L'Invocation d'Estrid ne devient pas un jeton dans ce cas.
- Si l'enchantement choisi est une aura, vous choisissez ce qu'elle enchante juste avant que l'Invocation d'Estrid n'arrive sur le champ de bataille. Le destinataire choisi doit pouvoir être enchanté légalement par l'aura que sera l'Invocation d'Estrid. Ceci ne cible pas le joueur ou le permanent qu'elle enchantera. Par conséquent, un permanent avec la défense talismanique d'un adversaire peut être choisi de cette manière.
- Si l'enchantement choisi est une aura mais que l'Invocation d'Estrid ne peut rien enchanter légalement, l'Invocation d'Estrid reste dans sa zone actuelle et n'arrive pas sur le champ de bataille. Si l'Invocation d'Estrid est sur la pile, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de l'enchantement copié se déclenchent quand l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille » ou « [cet enchantement] arrive sur le champ de bataille avec » de l'enchantement choisi fonctionnent aussi.
- Si l'Invocation d'Estrid arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre enchantement d'une manière quelconque, elle ne peut pas devenir une copie de cet enchantement. Vous pouvez uniquement choisir un enchantement qui est déjà sur le champ de bataille.

---

#### Invocatrice distinguée

{1}{W}

Créature : humain et sorcier

1/2

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{4}{W}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

- Quand la carte exilée par la deuxième capacité est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leur propriétaire. Les équipements 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.
  - La première capacité de l'Invocatrice distinguée se déclenche à chaque fois qu'une créature autre qu'elle-même arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, y compris celles qui sont renvoyées par sa dernière capacité.
-

K'rrik, fils de Yaugzebul  
{4}{B/P}{B/P}{B/P}  
Créature légendaire : phyrexian et horreur et mignon  
2/2  
(*{B/P}* peut être payé au choix avec *{B}* ou 2 points de vie.)  
Lien de vie  
Pour chaque *{B}* dans un coût, vous pouvez payer 2 points de vie à la place de payer ce mana.  
À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un marqueur +1/+1 sur K'rrik, fils de Yaugzebul.

- Un symbole de mana phyrexian contribue de 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de K'rrik est toujours 7.
- La dernière capacité de K'rrik se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- La capacité de K'rrik vous permet de payer 2 points de vie pour *{B}* dans n'importe quel coût que vous payez, y compris les coûts de mana des sorts, les coûts d'activation et même les coûts des actions spéciales (comme la mue). À chaque fois que vous payez du mana, c'est un coût.
- La capacité de K'rrik ne modifie pas et ne réduit pas les coûts que vous payez. Elle change uniquement la manière dont vous pouvez payer ces coûts.
- Vous ne pouvez pas payer 2 points de vie pour payer le mana générique des coûts que vous payez, même si un effet indique que vous devez dépenser du mana noir pour payer ce mana générique.
- Si un coût contient un symbole de mana qui peut être payé de plusieurs manières, comme *{B/R}*, *{B/P}*, ou *{2/B}*, vous choisissez comment le payer avant de le faire. Si vous choisissez de payer *{B}* de cette manière, la capacité de K'rrik vous permet de payer des points de vie à la place de payer ce mana.

---

Kaalia de l'Immensité  
{1}{R}{W}{B}  
Créature légendaire : humain et clerc  
2/2  
Vol  
À chaque fois que Kaalia de l'Immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature Ange, Démon ou Dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

- La capacité de Kaalia ne se déclenche pas si elle attaque un planeswalker ou une bataille.
- Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
- Les effets qui disent que la créature Ange, Démon ou Dragon ne peut pas attaquer (comme celui de la Propagande ou si la créature a le défenseur) affectent uniquement la déclaration des attaquants. Ils n'empêchent pas la créature d'arriver sur le champ de bataille attaquante.
- Si l'adversaire que Kaalia attaquait n'est plus dans la partie quand sa capacité se résout, vous pouvez mettre une carte de créature Ange, Démon ou Dragon sur le champ de bataille engagée, mais elle n'attaquera personne et ne sera pas une créature attaquante.

- Si Kaalia attaque un adversaire, la créature arrive attaquant ce joueur même si, d'une manière quelconque, Kaalia attaque un joueur ou un planeswalker différent au moment où sa capacité déclenchée se résout.

Laelia, la lame reforgée

{2}{R}

Créature légendaire : esprit et guerrier

2/2

Célérité

À chaque fois que Laelia, la lame reforgée attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre bibliothèque et/ou votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur Laelia.

- Les cartes exilées par Laelia, la lame reforgée sont exilées face visible.
- La dernière capacité ne se déclenche qu'une seule fois pour chaque fois que des cartes sont mises en exil depuis votre bibliothèque et/ou votre cimetière, quel que soit le nombre de cartes qui ont été exilées en même temps.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps normales pour jouer la carte exilée. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste des mises en jeu de terrain disponibles.
- Vous devrez toujours payer tous les coûts d'un sort lancé de cette manière, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- Si vous jouez une carte de cette manière, elle quitte l'exil et devient un nouvel objet. Si elle est renvoyée en exil plus tard dans le tour, vous ne pouvez pas la rejouer.
- Si un joueur est instruit d'exiler des cartes de sa bibliothèque « jusqu'à » ce qu'un certain événement se produise (par exemple, à cause de la capacité déclenchée d'un sort avec la cascade ou découvrir), ce joueur exile ces cartes l'une après l'autre. La dernière capacité de Laelia se déclenche autant de fois.
- La dernière capacité déclenchée de Laelia ne s'intéresse pas au joueur qui exile des cartes depuis la bibliothèque ou le cimetière. Les cartes mises dans l'exil depuis votre bibliothèque ou votre cimetière pour n'importe quelle raison, comme la capacité de fouille, déclenchent la capacité.

Masse d'arme météoritique

{4}{R}{R}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +4/+0 et a le piétinement.

Équipement {4}

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

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.

- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.

#### Médaillon d'émeraude

{2}

Artefact

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

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.

#### Médaillon de jais

{2}

Artefact

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

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
  - La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
  - S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
  - La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
  - Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.
- 

Médaille de perle

{2}

Artefact

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

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
  - La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
  - S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
  - La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
  - Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.
- 

Médaille de rubis

{2}

Artefact

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

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.

- Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.
- 

Médaillon de saphir

{2}

Artefact

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

- La capacité ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
  - La capacité ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant de mana générique de ce coût.
  - S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet (par exemple celui créé par la capacité de Thalia, gardienne de Thraben), appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
  - La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs comme les coûts de flashback.
  - Si un sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort.
- 

Miroir maudit

{2}{R}

Artefact

{T} : Ajoutez {R}.

Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

- Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Pendant qu'il copie une créature, le Miroir maudit n'a pas « {T} : Ajoutez {R}. » (à moins que la créature qu'il copie ait aussi cette capacité).
- Si autre chose devient une copie du Miroir maudit pendant que le Miroir maudit est une copie d'une créature, la durée de l'effet n'est pas copiée. La nouvelle copie sera encore une créature (avec la célérité) après que le Miroir maudit cesse d'être une copie à la fin du tour.
- Le Miroir maudit 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 dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié ses types, sa couleur, sa force et son endurance, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

- Si la créature copiée copie autre chose, le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copie.
- Si la créature copiée est un jeton, le Miroir maudit copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Copier un jeton ne fait pas que le Miroir maudit devienne un jeton. De même, si le Miroir maudit est lui-même un jeton, copier un permanent non-jeton ne le fait pas cesser d'être un jeton.
- Si le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une créature d'une manière quelconque, il ne peut pas devenir une copie de cette créature. Vous pouvez uniquement choisir une créature qui est déjà sur le champ de bataille.

#### Ophiomancienne

{2}{B}

Créature : humain et shaman

2/2

Au début de chaque entretien, si vous ne contrôlez aucun serpent, créez un jeton de créature 1/1 noire Serpent avec le contact mortel.

- La capacité de l'Ophiomancienne vérifie si vous contrôlez un serpent au début de chaque entretien. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas.
- Si la capacité se déclenche, mais que vous contrôlez un serpent quand elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien. Aucun jeton Serpent n'est créé.
- La capacité de l'Ophiomancienne considère n'importe quel permanent que vous contrôlez qui a le type de créature serpent, pas uniquement les jetons créés par l'Ophiomancienne.

#### Prêtresse de Titania

{1}{G}

Créature : elfe et druide

1/1

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

- La capacité de la Prêtresse de Titania compte tous les elfes sur le champ de bataille. Ceci inclut la Prêtresse de Titania elle-même ainsi que les elfes contrôlés par d'autres joueurs.
- La capacité de la Prêtresse de Titania est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et les joueurs ne peuvent pas y répondre. Notamment, cela signifie que les autres joueurs ne peuvent pas essayer de retirer des elfes du champ de bataille après que vous avez activé cette capacité mais avant qu'elle ne se résolve.

## Réappropriation de Sevinne

{2}{W}

### Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez copier ce sort et choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Flashback {4}{W} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.*)

- La copie créée par la Réappropriation de Sevinne 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. La copie n'a pas été lancée depuis un cimetière, donc elle ne crée pas une autre copie d'elle-même.
  - Une carte de permanent est une carte d'artefact, de bataille, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
  - Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
  - Si la carte ciblée est une cible illégale au moment où la Réappropriation de Sevinne essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous ne le copiez pas si vous le lancez depuis un cimetière.
  - Si vous lancez la Réappropriation de Sevinne depuis votre cimetière, toutes les capacités qui se déclenchent au moment où la carte de permanent est renvoyée sur le champ de bataille se résolvent avant la copie de la Réappropriation de Sevinne mais après le choix des nouvelles cibles de la copie.
  - « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
  - Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
  - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
  - Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
  - Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
  - Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.
-

Recruteuse de la garde

{2}{W}

Créature : humain et soldat

1/1

Quand la Recruteuse de la garde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une endurance inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

- Si une carte de créature a « \* » pour son endurance, la capacité qui définit son endurance fonctionne dans toutes les zones. Par exemple, si l'Infernogoyf est dans votre bibliothèque, son endurance est déterminée par la capacité « La force de l'Infernogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de votre cimetière et son endurance est égale à ce nombre plus 1 ». Si votre cimetière contient une carte d'artefact, une carte de créature et une carte d'éphémère, vous ne pourrez pas trouver l'Infernogoyf avec la Recruteuse de la garde car l'endurance de l'Infernogoyf sera 4.
- 

Symbiote de Brinbois

{G}

Créature : insecte

1/1

Renvoyez un elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

- Renvoyer l'elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire est le coût d'activation de la capacité. Une fois que vous activez la capacité, personne ne peut essayer de faire quoi que ce soit à l'elfe pour vous empêcher d'activer la capacité.
  - Vous pouvez cibler n'importe quelle créature avec la capacité du Symbiote de Brinbois, pas seulement une créature engagée.
- 

Terrains de nidification

Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Déplacez un marqueur d'un permanent ciblé que vous contrôlez sur un autre permanent ciblé.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous choisissez les deux permanents ciblés au moment où la deuxième capacité des Terrains de nidification est mise sur la pile. Vous choisissez quelle sorte de marqueur déplacer au moment où cette capacité se résout.
- Pour déplacer un marqueur d'une créature à une autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.
- Si l'un ou l'autre des permanents devient une cible illégale, aucun marqueur n'est retiré ou mis.
- Les deux permanents ciblés ne doivent pas obligatoirement partager un type, ce qui peut entraîner la mise de marqueurs sur des permanents qui n'arriverait normalement pas, par exemple des marqueurs « loyauté » sur des créatures ou des marqueurs +1/+1 sur des terrains. Les marqueurs mot-clé donnent ce mot-clé au permanent même si cela n'a aucun sens (par exemple donner le piétinement à un enchantement) ; les

marqueurs +1/+1 n'affectent pas le permanent à moins que ce ne soit une créature ; et les nombreux marqueurs nommés (comme les marqueurs « âme ») n'ont aucun effet à moins que le permanent destinataire n'y fasse référence d'une manière quelconque.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES INVITÉS SPÉCIAUX *HORIZONS DU MODERN 3* :

---

Chagrin

{2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

3/2

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation — Exilez une carte noire de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

---

Dislocation

{1}{B/P}{B/P}

Éphémère

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

- Un symbole de mana phyrexian contribue de 1 à la valeur de mana d'une carte, même si des points de vie ont été payés pour elle. Plus spécifiquement, la valeur de mana de la Dislocation est toujours 3.

---

Fin prismatique

{X}{W}

Rituel

*Convergence* — Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

- La valeur de mana n'est pas une condition de cible. Elle est vérifiée uniquement au moment où le sort se résout.
- Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour X. Choisir une valeur élevée pour X vous permet de payer plus de mana et par conséquent, de dépenser plus de couleurs de mana pour le lancer. Par exemple, si

vous choisissez 0 comme valeur pour X et que vous payez {W} pour lancer la Fin prismatique, vous pouvez exiler un permanent non-terrain avec une valeur de mana de 0 ou 1. Si vous choisissez 4 comme valeur pour X et que vous payez {W}{U}{B}{R}{G} vous pouvez exiler un permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5.

- Le nombre maximum de couleurs de mana que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est cinq. « Incolore » n'est pas une couleur.
- S'il y a des coûts alternatifs ou supplémentaires pour lancer un sort avec une capacité de convergence, les couleurs de mana dépensées pour payer ces coûts compteront.
- Si vous lancez un sort avec la convergence sans dépenser de mana pour le lancer (par exemple parce qu'un effet vous a permis de le lancer sans payer son coût de mana), le nombre de couleurs dépensé pour le lancer sera zéro.
- Si un sort avec une capacité de convergence est copié, aucun mana n'est dépensé pour lancer la copie, alors le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer le sort sera zéro. Le nombre de couleurs dépensé pour lancer le sort d'origine n'est pas copié.

---

Fureur

{3}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation

3/3

Double initiative

Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation — Exilez une carte rouge de votre main.

- Vous répartissez les blessures au moment où vous mettez la capacité déclenchée sur la pile, pas quand elle se résout. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure. Vous ne pouvez pas choisir plus de quatre cibles et infliger 0 blessure à certaines d'entre elles.
- Si certaines des cibles sont illégales au moment où la capacité déclenchée essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures a quand même lieu, mais les blessures qui auraient été infligées aux cibles illégales ne sont pas infligées du tout.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

---

Itération expressive

{U}{R}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.

Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

- Les cartes exilées sont toujours exilées face visible à moins que ce ne soit autrement indiqué par l'effet qui les a exilées.
- Si vous choisissez de jouer la carte exilée ce tour-ci, vous devez quand même payer tous les coûts et suivre toutes les règles de restriction de temps requises par cette carte. Si c'est un terrain, vous ne pouvez pas la jouer à moins qu'il ne vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Si vous ne jouez pas la carte exilée, elle reste en exil. Elle ne sera plus disponible pour être jouée lors des tours suivants.

#### Résilience

{1}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation

3/4

Flash

Portée

Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Évocation — Exilez une carte verte de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

#### Solitude

{3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation

3/2

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation — Exilez une carte blanche de votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

Subtilité

{2}{U}{U}

Créature : élémental et incarnation

3/3

Flash

Vol

Quand la Subtilité arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un sort de créature ou de planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Évocation — Exilez une carte bleue de votre main.

- La capacité déclenchée de la Subtilité cible un sort sur la pile. Elle ne peut pas cibler des créatures ou des planeswalkers sur le champ de bataille.
- Un sort qui est mis dans la bibliothèque de son propriétaire ne se résout pas, mais il n'est pas contrecarré. Ceci fonctionne sur des sorts qui disent qu'ils ne peuvent pas être contrecarrés.
- Le propriétaire du sort est celui qui choisit s'il va au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Tous les joueurs connaissent cette information.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'évocation) 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 lancer ce sort.
- Si vous payez le coût d'évocation, vous pouvez faire que la propre capacité déclenchée de la créature se résolve avant la capacité déclenchée d'évocation. Vous pouvez lancer des sorts après la résolution de cette capacité mais avant de devoir sacrifier la créature.

---

## NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES NOUVELLES EN COMMANDER *HORIZONS DU MODERN 3 :*

---

Aberration angélique

{5}{W}

Créature : eldrazi et ange

4/4

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Vol, vigilance

Quand l'Aberration angélique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre de créatures chacune avec une force ou une endurance de base inférieure ou égale à 1. Créez autant de jetons de créature 4/4 incolore Eldrazi et Ange avec le vol et la vigilance.

- Normalement, la force et l'endurance de base d'une créature sont la force et l'endurance imprimées sur la carte ou, pour un jeton, la force et l'endurance établies par l'effet qui l'a créé. Si un autre effet établit la force et l'endurance d'une créature à des nombres ou des valeurs spécifiques, celles-ci deviennent sa force et son endurance de base. Si un effet modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir, ce n'est pas inclus quand vous déterminez sa force et son endurance de base.

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

#### Anomalie benthique

{6}{U}

Créature : eldrazi et grand serpent

7/8

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, pour chaque adversaire, choisissez une créature que ce joueur contrôle. Créez un jeton qui est une copie d'une de ces créatures, excepté que sa force est égale à la force totale de ces créatures, que son endurance est égale à l'endurance totale de ces créatures et que c'est une créature Eldrazi incolore.

- La capacité déclenchée de l'Anomalie benthique se résout avant l'Anomalie benthique. Si l'Anomalie benthique est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien de plus, avec les exceptions listées (à moins que cette créature ne copie elle-même autre chose ; 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 qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée est elle-même un jeton, le jeton qui est créé par la capacité de l'Anomalie benthique copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a créé, avec les exceptions listées.
- Ce jeton est une créature Eldrazi à la place de ses autres types et sous-types et est incolore à la place de conserver ses couleurs. Il garde tout super-type qu'il avait, comme légendaire ou neigeux. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature fonctionnent aussi.

Azlask, le fléau enflé

{3}

Créature légendaire : eldrazi

2/2

À chaque fois qu'Azlask, le fléau enflé ou une autre créature incolore que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».

{W}{U}{B}{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. Les scions et les engeances que vous contrôlez acquièrent l'indestructible et annihilateur 1 jusqu'à la fin du tour.

- Tous les marqueurs « expérience » sont identiques, quelle que soit la manière dont vous les avez gagnés. Par exemple, la dernière capacité compte les marqueurs « expérience » que vous avez gagnés avec la première capacité, une autre capacité, en proliférant, et ainsi de suite.
- La valeur de X est déterminée une seule fois, au moment où la dernière capacité d'Azlask se résout.

---

Batrantua déchaîné

{2}{G}

Créature : grenouille

3/3

Piétinement

Le Batrantua déchaîné gagne +10/+10 pour chaque joueur qui a perdu la partie.

À chaque fois que le Batrantua déchaîné inflige des blessures de combat à joueur, vous pouvez meuler autant de cartes. Mettez sur le champ de bataille, engagées, n'importe quel nombre de cartes de terrain parmi elles.

- La deuxième capacité du Batrantua déchaîné compte les joueurs qui ont perdu la partie avant l'arrivée du Batrantua déchaîné sur le champ de bataille.
- La deuxième capacité du Batrantua déchaîné compte tout joueur qui a perdu, quelle que soit la manière dont ce joueur a perdu la partie : à cause d'une action basée sur l'état (parce qu'il a un total de points de vie inférieur ou égal à 0, parce qu'il essaie de piocher une carte dans une bibliothèque vide ou parce qu'il a au moins dix marqueurs « poison »), à cause d'un sort ou d'un effet qui indique qu'il perd la partie, parce que votre formidable puissance ne lui a laissé d'autre choix que de concéder la partie, ou pour toute autre raison.
- Si le nombre de cartes restantes dans votre bibliothèque est inférieur à la quantité de blessures de combat infligées à un joueur par le Batrantua déchaîné, vous ne pouvez pas choisir de meuler autant de cartes avec la dernière capacité du Batrantua déchaîné.

---

Béhémoth d'inversion

{2}{C}{C}

Créature : eldrazi

2/9

Au début du combat pendant votre tour, échangez la force et l'endurance de n'importe quel nombre de créatures ciblées jusqu'à la fin du tour.

- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous échangez la force et l'endurance d'une créature 2/4, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 4/4, pas une créature 6/2.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou qu'un effet retire ces blessures, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.

#### Biomancie agressive

{X}{X}{G}{U}

#### Rituel

Créez X jetons qui sont des copies d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'ils ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. »

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

#### Bolide de filigrane

{3}{R}

Artefact : véhicule

5/5

Quand le Bolide de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E} (*quatre marqueurs « énergie »*).

À chaque fois que le Bolide de filigrane attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous faites ainsi, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans votre cimetière acquiert relancer jusqu'à la fin du tour. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Exilez-la ensuite.*)

Pilotage 1

- Quand vous lancez un sort avec relancer, vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec relancer uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Un sort lancé avec relancer sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Si un effet vous permet de payer un coût alternatif à la place du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer ce coût alternatif quand vous relancez un sort. Vous vous défaissez quand même d'une carte en tant que coût supplémentaire pour le lancer.

#### Carcasse à foudroyeur

{6}{R}{R}

Créature-artefact : pirate

8/8

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque {E} (*marqueur « énergie »*) que vous avez payé ou perdu ce tour-ci.

Célérité

À chaque fois que la Carcasse à foudroyeur attaque, vous gagnez {E}{E}, puis vous pouvez payer huit {E}. Quand vous faites ainsi, la Carcasse à foudroyeur inflige 8 blessures réparties comme vous le désirez parmi jusqu'à huit cibles.

- Lancer la Carcasse à foudroyeur ne vous permet pas de payer n'importe quel {E}. Seuls sont comptés les {E} que vous avez payés ou perdus ce tour-là avant de la lancer.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Carcasse à foudroyeur au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez huit {E} 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.
- Vous décidez du nombre de cibles de la dernière capacité de la Carcasse à foudroyeur et de la répartition des blessures au moment où vous activez la capacité. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles sont illégales au moment où la dernière capacité de la Carcasse à foudroyeur essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même, et les blessures qui devraient être infligées aux cibles illégales sont perdues. Elles ne sont pas infligées à une cible légale à la place. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu.

#### Carrière de lazotèpe

Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{X}{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X de votre cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Hormis les exceptions listées, le jeton créé par la dernière capacité de la Carrière de lazotèpe copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre. Il ne copie aucune information concernant l'objet que cette carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Le jeton est un zombie à la place de ses autres types de créature, et il est noir à la place de ses autres couleurs. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si une carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.

Cayth, mécaniste réputée

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : nain et artificier

3/3

Fabrication 1 (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur elle ou créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.*)

Les autres créatures non-jeton que vous contrôlez ont fabrication 1.

{2}, {T} : Choisissez l'un :

- Peuplez.
- Proliférez.

- Vous choisissez de mettre ou non un marqueur +1/+1 sur la créature ou de créer un jeton Servo au moment où la capacité de fabrication se résout. Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous choisissez et celui où le marqueur est ajouté ou le jeton est créé.
- La fabrication ne fait pas arriver la créature avec la capacité sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 déjà sur elle. Par exemple Cayth, mécaniste réputée arrive sur le champ de bataille comme une créature 3/3, puis sa capacité de fabrication va sur la pile. Les joueurs peuvent agir (par exemple lancer des éphémères) pendant que la capacité attend de se résoudre.
- Si vous ne pouvez pas mettre un marqueur +1/+1 sur la créature pour n'importe quelle raison au moment où la fabrication se résout (par exemple, si elle n'est plus sur le champ de bataille), vous créez uniquement un jeton Servo.
- Si vous ne contrôlez pas de jeton de créature quand vous peuplez, rien ne se passe.
- Le nouveau jeton de créature copie les caractéristiques du jeton original comme indiqué par l'effet qui a créé le jeton original.
- Le nouveau jeton ne copie pas le fait que le jeton original soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou les effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, sa couleur, et ainsi de suite.
- Les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » du nouveau jeton fonctionnent.
- Quand vous proliférez, vous pouvez choisir n'importe quel permanent qui a un marqueur, y compris ceux qui sont contrôlés par des adversaires. Vous pouvez choisir n'importe quel joueur qui a un marqueur, y compris les adversaires. Vous ne pouvez pas choisir des cartes dans d'autres zones que le champ de bataille, même si elles ont des marqueurs sur elles.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir tous les permanents ou joueurs qui ont un marqueur, seulement ceux auxquels vous voulez ajouter des marqueurs. Comme « n'importe quel nombre » inclut zéro, vous n'êtes pas contraint de choisir de permanents et vous n'êtes pas contraint de choisir de joueurs non plus.
- Si un joueur ou un permanent a plus d'une sorte de marqueur sur lui, et que vous choisissez de lui donner des marqueurs supplémentaires, il doit acquérir un marqueur de chaque sorte qu'il a déjà. Vous ne pouvez pas faire qu'il acquière une seule sorte de marqueur qu'il a déjà et pas les autres.
- Les joueurs peuvent répondre à un sort ou à une capacité dont l'effet inclut de proliférer. Cependant, une fois que ce sort ou cette capacité commence à se résoudre, et que son contrôleur choisit quels permanents et quels joueurs recevront de nouveaux marqueurs, il est trop tard pour que quiconque réponde.

Colosse du salut

{6}{W}{W}

Créature-artefact : construction

9/9

Vol, vigilance, piétinement

À chaque fois que vous attaquez, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Exhumation — Payez huit {E}. (*Payez huit marqueurs*

*« énergie » : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité.*

*Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Si vous activez la capacité d'exhumation d'une carte, mais que cette carte est retirée de votre cimetière avant la résolution de la capacité, cette capacité d'exhumation ne fait rien au moment où elle se résout.
- Activer la capacité d'exhumation d'une carte n'est pas la même chose que lancer cette carte. La capacité d'exhumation est mise sur la pile, mais ce n'est pas le cas de la carte. Les sorts et les capacités qui interagissent avec les capacités activées interagissent avec l'exhumation, mais les sorts et les capacités qui interagissent avec les sorts (comme le Flamboiement de déni) ne le font pas.
- Au début de la prochaine étape de fin, un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation est exilé. C'est une capacité déclenchée à retardement qui peut être contrecarrée par des effets qui contrecarrent les capacités déclenchées. Si la capacité est contrecarrée, le permanent reste sur le champ de bataille, et la capacité déclenchée à retardement ne se déclenche pas à nouveau. Cependant, l'effet de remplacement exile quand même le permanent s'il quitte le champ de bataille.
- L'exhumation donne la célérité au permanent qui est renvoyé sur le champ de bataille (même si ce n'est pas une carte de créature). Cependant, aucune des capacités « d'exil » n'est donnée à ce permanent. Si ce permanent perd toutes ses capacités, il est quand même exilé au début de la prochaine étape de fin, et s'il devait quitter le champ de bataille, il est quand même exilé à la place.
- Si un permanent renvoyé sur le champ de bataille par l'exhumation devait le quitter pour une quelconque raison, il est exilé à la place, à moins que le sort ou la capacité qui fait que ce permanent quitte le champ de bataille essaie en réalité de l'exiler ! Dans ce cas, il ou elle réussit à l'exiler. Si ce sort ou cette capacité renvoie plus tard la carte sur le champ de bataille (par exemple, comme la Prison statique pourrait le faire), la carte de permanent revient sur le champ de bataille comme un nouvel objet sans relation avec son existence précédente. Les effets de l'exhumation ne s'y appliquent plus.

Confluence eldrazi

{2}{C}{C}

Éphémère

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

- Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.
- Exilez un permanent non-terrain ciblé, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire.
- Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
- Si un mode requiert une cible, vous pouvez sélectionner ce mode uniquement s'il y a une cible légale disponible. Ignorez les prérequis de cible pour les modes que vous ne choisissez pas. À chaque fois que vous sélectionnez ce mode, vous pouvez choisir une cible différente ou la même cible.
- Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
- Si le même mode est choisi plus d'une fois, vous choisissez leur ordre relatif au moment où vous lancez le sort. Par exemple, si vous choisissez le deuxième mode de la Confluence eldrazi plus d'une fois, vous choisissez l'ordre relatif pour exiler et renvoyer les permanents non-terrains ciblés.
- Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout. Toute capacité qui se déclenche n'est pas mise sur la pile avant la fin de la résolution d'un sort.
- Si une Confluence est copiée, l'effet qui crée la copie vous permet généralement de choisir de nouvelles cibles pour elle, mais vous ne pourrez pas choisir de nouveaux modes.
- Si toutes les cibles des modes choisis deviennent illégales avant la résolution de la Confluence, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une des cibles est encore légale, le sort se résout mais n'a aucun effet sur les cibles illégales.

Copie de terrain

{2}{U}

Enchantement

Vous pouvez faire que la Copie de terrain arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

- La Copie de terrain copie exactement ce qui est imprimé sur le permanent d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que ce permanent copie lui-même autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Elle ne copie pas le fait que ce permanent soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Dans le cas inhabituel où le permanent choisi aurait {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si le permanent choisi copie quelque chose d'autre (par exemple, si le permanent choisi est une autre Copie de terrain), votre Copie de terrain arrive sur le champ de bataille en tant que ce que le permanent choisi a copié, avec l'exception listée.

- Si le permanent choisi est un jeton, la Copie de terrain copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui l'a mis de bataille, avec l'exception spécifiée. La Copie de terrain ne devient pas un jeton.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du permanent copié se déclenchent quand la Copie de terrain arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [ce terrain] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce terrain] arrive sur le champ de bataille avec » du permanent choisi fonctionnent aussi.
- Si la Copie de terrain arrive sur le champ de bataille en même temps qu'un autre permanent d'une manière quelconque, la Copie de terrain ne peut pas devenir une copie de ce permanent. Vous pouvez uniquement choisir un permanent qui est déjà sur le champ de bataille.
- Vous pouvez choisir de ne rien copier. Dans ce cas, la Copie de terrain arrive simplement sur le champ de bataille comme un enchantement avec une capacité sans utilité. Nous sommes certains que vous aviez vos raisons.

Coram, le fossoyeur

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

Créature légendaire : humain et guerrier

0/5

Coram, le fossoyeur gagne +X/+0, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature dans tous les cimetières.

À chaque fois que Coram attaque, chaque joueur meule une carte.

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain et lancer un sort parmi les cartes dans les cimetières qui y ont été mises depuis les bibliothèques ce tour-ci.

- La première capacité de Coram s'applique uniquement tant qu'il est sur le champ de bataille. Dans toutes les autres zones, sa force est 0.
- La valeur de X change quand la force la plus élevée parmi les cartes de créature dans tous les cimetières change.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les règles de restriction de temps normales pour les terrains joués et les sorts lancés de cette manière.
- Une fois que vous avez commencé à lancer un sort de cette manière, perdre le contrôle de Coram n'affecte pas le sort. Vous pouvez finir de le lancer normalement.
- Si vous jouez un terrain ou lancez un sort depuis un cimetière en utilisant une autre permission, cela ne vous empêchera pas d'utiliser la permission de Coram pour faire la même chose plus tard pendant le tour, du moment que vous ne l'avez pas déjà fait.
- Si vous jouez un terrain, lancez un sort ou faites les deux avec la permission accordée par la dernière capacité de Coram puis qu'un nouveau Coram arrive sous votre contrôle pendant le même tour, vous pouvez quand même jouer un terrain, lancer un sort ou les deux avec la permission du nouveau Coram.
- Si c'est votre tour, que vous contrôlez Coram et qu'un autre joueur a la permission de jouer une carte dans un cimetière qui y a été mise depuis une bibliothèque ce tour-ci (peut-être parce que c'est une carte d'éphémère qu'il possède qui a le flashback), c'est le joueur qui a la priorité en premier qui a l'occasion en premier de jouer cette carte. Dans la plupart des cas, ce sera vous, étant donné que le joueur actif reçoit la priorité après la résolution d'un sort ou d'une capacité.

---

Cultiste mutant

{2}{B}

Créature : eldrazi et horreur

1/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, retirez tous les marqueurs de jusqu'à une cible, permanent ou adversaire. Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer pour chaque marqueur retiré de cette manière.

Contact mortel

- La capacité déclenchée du Cultiste mutant se résout avant le Cultiste mutant. Si le Cultiste mutant est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- La capacité déclenchée peut cibler un permanent contrôlé par n'importe quel joueur, mais elle ne peut pas vous cibler. Elle peut cibler un permanent ou un adversaire sans marqueurs. Si le permanent ou l'adversaire ciblé a plus d'une sorte de marqueur, vous devez tous les retirer.
- Les marqueurs que les joueurs peuvent avoir incluent les marqueurs « énergie », les marqueurs « expérience », les marqueurs « poison », les marqueurs « radiation » et les marqueurs « ticket ».
- 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 celle de la deuxième capacité du Cultiste mutant). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.

---

Défieur aux Nattes sanguinolentes

{3}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

4/3

Cascade

Célérité

Échappée — {3}{R}{G}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs peuvent les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.

- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (comme un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Il pourra à nouveau s'échapper.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.

#### Dernier acte

{4}{B}{B}

#### Rituel

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez toutes les créatures.
  - Détruisez tous les planeswalkers.
  - Détruisez toutes les batailles.
  - Exilez tous les cimetières.
  - Chaque adversaire perd tous ses marqueurs.
- Si vous choisissez plus d'un mode pour le Dernier acte, vous effectuez les actions dans l'ordre spécifié.
  - Les marqueurs que les joueurs peuvent avoir incluent les marqueurs « énergie », les marqueurs « expérience », les marqueurs « poison », les marqueurs « radiation » et les marqueurs « ticket ».

Disa la tourmentée  
{2}{B}{R}{G}  
Créature légendaire : humain et éclairé  
5/6

À chaque fois qu'une carte de permanent Lhurgoyf est mise dans votre cimetière depuis autre part que le champ de bataille, mettez-la sur le champ de bataille.

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

- La dernière capacité de Disa la tourmentée crée un jeton qui est une copie de la carte Tarmogoyf dans la référence de carte Oracle. Le texte officiel pour le Tarmogoyf peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur **Gatherer.Wizards.com**.

---

Électromancienne survoltée  
{2}{R}  
Créature : lézard et sorcier  
2/2

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Électromancienne survoltée.

À chaque fois que l'Électromancienne survoltée attaque, doublez sa force jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que l'Électromancienne survoltée inflige des blessures de combat à une créature, si cette créature a subi un surplus de blessures ce tour-ci, vous gagnez X {E}, X étant ce surplus de blessures.

- Pour doubler la force de l'Électromancienne survoltée, elle gagne +X/+0, X étant sa force au moment où sa deuxième capacité se résout.
- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.

---

Escouflenfer glouton  
{X}{X}{B}{R}{G}  
Créature : dragon  
3/3

Quand vous lancez ce sort, chaque joueur sacrifie X créatures. L'Escouflenfer glouton arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Vol, piétinement

- La capacité déclenchée de l'Escouflenfer glouton se résout avant l'Escouflenfer glouton. Si l'Escouflenfer glouton est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.
- Utilisez le nombre de créatures qui ont été sacrifiées de cette manière, pas la valeur de X, pour déterminer le nombre de marqueurs +1/+1 avec lesquels l'Escouflenfer glouton devrait arriver sur le champ de bataille.

---

Éventreur des Champs de Rasoirs

{2}{W}

Créature-artefact : équipement et rhinocéros

3/3

À chaque fois que l'Éventreur des Champs de Rasoirs ou la créature équipée attaque, vous gagnez {E} (*un marqueur « énergie »*), puis l'Éventreur des Champs de Rasoirs ou la créature équipée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité de {E} que vous avez.

Reconfiguration — Payez {2} ou {E}{E}{E} *Payez {2} ou {E}{E}{E} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.*)

- La valeur de X est vérifiée une seule fois, au moment où la capacité déclenchée de l'Éventreur des Champs de Rasoirs se résout.
- La reconfiguration représente deux capacités activées. « Reconfiguration [coût] » signifie « [Coût] : Attachez ce permanent à une autre créature ciblée que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel », et « [Coût] : Détachez ce permanent. N'activez cette capacité que si ce permanent est attaché à une créature et que lorsque que vous pourriez lancer un rituel. »
- Attacher un équipement avec la reconfiguration à une créature fait que cet équipement cesse d'être une créature jusqu'à ce qu'il devienne détaché. Il perd aussi tous les sous-types de créature qu'il avait.
- Un équipement ne devient pas engagé quand le permanent auquel il est attaché devient engagé. Par exemple, si vous attaquez avec une créature qui est équipée avec l'Éventreur des Champs de Rasoirs, puis que vous utilisez la reconfiguration pour détacher l'Éventreur des Champs de Rasoirs après le combat, l'Éventreur des Champs de Rasoirs est dégagé et peut être utilisé pour bloquer pendant le tour de votre adversaire.
- Similairement, si un équipement est engagé, ses capacités de reconfiguration peuvent quand même être activées et il peut quand même devenir attaché à des créatures. Devenir attaché ne le dégage pas. Dans la plupart des cas, un équipement attaché qui est engagé n'affecte pas le déroulement du jeu, mais c'est important s'il devient détaché à nouveau avant d'être dégagé.
- Si un équipement avec la reconfiguration perd d'une manière quelconque ses capacités pendant qu'il est attaché, l'effet qui fait qu'il n'est pas une créature continue de s'appliquer jusqu'à ce qu'il devienne détaché.
- Aussitôt qu'une créature-équipement avec la reconfiguration cesse d'être une créature, tous les équipements et les auras avec des capacités d'enchantement de créature deviennent détachés. Les auras qui peuvent enchanter un équipement qui n'est pas une créature y restent attachés.
- Une créature-équipement avec la reconfiguration peut être attachée à des créatures par des effets autres que sa capacité de reconfiguration, comme la capacité activée de l'Écuyer d'airain.
- Même si elle fait qu'un équipement devienne attaché à une créature, la reconfiguration n'est pas une « capacité d'équipement » dans le cadre de cartes comme la Classe : guerrier et la Shikari léonine.
- Une créature-équipement ne peut jamais devenir attachée à elle-même. Si un effet essaie de le faire, rien ne se passe.

- Si un permanent avec la reconfiguration est d'une manière quelconque encore une créature après qu'il devient attaché (peut-être à cause d'un effet comme celui de la Marche des machines), il devient immédiatement détaché de la créature équipée.
- 

Expéditeur bruyant

{2}{G}

Créature : eldrazi et drone

2/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Myriade

Quand l'Expéditeur bruyant quitte le champ de bataille,

créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et

Engance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

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

### Guerre du désert

{3}{G}

#### Enchantement

À chaque fois que vous sacrifiez un désert et à chaque fois qu'une carte de désert est mise dans votre cimetière depuis votre main ou votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de votre prochaine étape de fin.

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins cinq déserts, créez autant de jetons de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Ils acquièrent la célérité.

- La première capacité de la Guerre du désert ne renvoie pas les déserts que vous avez sacrifiés ou qui ont été mis dans votre cimetière depuis votre main ou votre bibliothèque avant l'arrivée de la Guerre du désert sur le champ de bataille.
- Si le désert quitte votre cimetière avant la résolution de la capacité déclenchée à retardement créée par la première capacité de la Guerre du désert, ce désert n'est pas mis sur le champ de bataille depuis sa nouvelle zone quand cette capacité se résout.

---

### Horizon du progrès

#### Terrain

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

{1}, {T}, sacrifiez l'Horizon du progrès : Piochez une carte.

- Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Toute modification de type d'un terrain ou des capacités acquises par un terrain peut affecter les types de mana que ce terrain peut produire.
- La première capacité de l'Horizon du progrès vérifie les effets de toutes les capacités productrices de mana des terrains que vous contrôlez, mais elle ne vérifie pas leurs coûts ou leur légalité. Par exemple, la Tour de l'industrie indique « {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact. » Si vous contrôlez la Tour de l'industrie et l'Horizon du progrès, la première capacité de l'Horizon du progrès peut générer n'importe quelle couleur de mana. Peu importe que vous contrôliez ou non un artefact ou que la Tour de l'industrie soit dégagée.

---

### Immunité indicible

{C}

#### Éphémère de clan : eldrazi

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre chaque couleur jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {4}{C} (*Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.*)

- Si vous ne payez pas le coût de surcharge d'un sort, ce sort aura une seule cible. Si vous payez le coût de surcharge, ce sort n'aura aucune cible.
- Comme un sort avec la surcharge ne cible rien quand son coût de surcharge est payé, il peut affecter des permanents avec la défense talismanique ou avec la protection contre la couleur appropriée.
- La surcharge ne change pas quand vous pouvez lancer le sort.
- Les effets qui vous forcent à payer plus ou moins pour un sort vous forcent aussi à payer plus ou moins quand vous le lancez pour son coût de surcharge.
- Si vous devez lancer un sort avec la surcharge « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de payer son coût de surcharge à la place.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de surcharge) 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 lancer ce sort.

#### Jumeaux de la discorde

{7}

Créature : eldrazi

8/6

À chaque fois que vous attaquez, choisissez pair ou impair. Les créatures avec une valeur de mana ayant cet attribut ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. (*Zéro est pair.*)

Chaque autre créature incolore que vous contrôlez a soif de sang 2. (*Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1 supplémentaires.*)

- La valeur de mana d'une créature face cachée est 0.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0.
- Si une créature sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.
- Plusieurs occurrences de la soif de sang sont cumulatives. Par exemple, si vous contrôlez les Jumeaux de la discorde et qu'une créature incolore avec soif de sang 1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci.

Jyoti, ancien de Moag  
{2}{G}{U}  
Créature légendaire : élémental  
2/4

Quand Jyoti, ancien de Moag arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade pour chaque fois que vous avez lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. (*Il est affecté par le mal d'invocation.*)  
Au début de chaque combat, les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de Jyoti.

- Si votre commandant a été contrecarré, cette fois où vous l'avez lancé compte quand même.
- Si vous avez plusieurs commandants, la première capacité de Jyoti crée un jeton de créature-terrain 1/1 verte Forêt et Dryade pour chaque fois que vous avez lancé l'un d'eux. Par exemple, si vous avez lancé un commandant une fois et un autre deux fois, vous créez trois jetons Forêt et Dryade.
- La valeur de X dans la dernière capacité de Jyoti est calculée une seule fois, au moment où la capacité de Jyoti se résout.

---

Lieutenant des assiégeants  
{3}{R}  
Créature : goblin  
2/2

*Lieutenant* — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.  
{2}, sacrifiez un goblin : Le Lieutenant des assiégeants inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

- Si vous ne contrôlez pas votre commandant au moment où la capacité de lieutenant se résout, vous n'obtenez pas son effet.
- Si vous avez plusieurs commandants, l'effet de lieutenant se produit tant que vous contrôlez au moins un commandant. Il se produit une seule fois, même si vous contrôlez plusieurs commandants.

---

Magmarque exterminateur  
{2}{B}{R}  
Créature-artefact : phyrexian et construction  
5/3

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un permanent non-terrain unique qu'un adversaire contrôle, si un autre adversaire contrôle au moins un permanent non-terrain que ce sort pourrait cibler, choisissez un de ces permanents. Copiez ce sort. La copie cible le permanent choisi.  
{1}{B} : Régénérez le Magmarque exterminateur.

- La première capacité du Magmarque exterminateur ne se déclenche pas si aucun autre adversaire ne contrôle de permanents non-terrains que ce sort pourrait cibler. Si la capacité se déclenche mais qu'aucun autre adversaire ne contrôle de permanents non-terrains que le sort pourrait cibler au moment où la capacité se résout, la capacité ne fait rien.
- Si un sort a plusieurs cibles mais qu'elles sont toutes le même permanent non-terrain qu'un adversaire contrôle, la capacité du Magmarque exterminateur se déclenche tant qu'un autre adversaire contrôle au moins un permanent non-terrain que ce sort pourrait cibler. La copie cible uniquement le permanent choisi et aucun autre permanent.
- La copie est créée même si le sort qui a causé le déclenchement de la capacité a été contrecarré au moment où la capacité se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie créée par la capacité du Magmarque exterminateur est créée sur la pile, et par conséquent elle n'est pas « lancée ». Les autres capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort 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), la copie aura les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- 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.
- Le contrôleur d'une copie ne peut 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. Par exemple, si le sort que vous copiez a été kické, les copies seront aussi kickées.

Marche depuis Velis Vel

{2}{U}

Rituel

Choisissez un type de terrain non-base. Chaque terrain de ce type que vous contrôlez devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Flashback {4}{U} (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback.*

*Exilez-la ensuite.*)

- Les terrains copient exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Ils ne copient pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie autre chose, alors les terrains deviennent des copies de ce que cette créature copiait.
- Comme les terrains n'arrivent pas sur le champ de bataille quand ils deviennent des copies de la créature, les capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée ne s'appliquent pas.
- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».

- Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

#### Modeleuse d'aurore

{1}{U}

Créature : changeforme

1/3

À chaque fois que la Modeleuse d'aurore inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E}.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}. Quand vous faites ainsi, la Modeleuse d'aurore devient une copie d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'elle a cette capacité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E}. »

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de la Modeleuse d'aurore au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous payez {E}{E} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- La Modeleuse d'aurore copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus, avec l'exception listée (à moins que ce permanent copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- Si la créature copiée copie quelque chose d'autre, la Modeleuse d'aurore devient une copie de ce que cette créature copiait (avec l'exception indiquée).
- Comme la Modeleuse d'aurore n'arrive pas sur le champ de bataille quand elle devient une copie d'une autre créature, les capacités « quand [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée ne s'appliquent pas.

Némésis aux cornes dentelées

{3}{R}

Créature : dinosaure

2/4

Au moment où la Némésis aux cornes dentelées arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

Si une source devait infliger des blessures au joueur choisi ou à un permanent qu'il contrôle, elle inflige le double de ces blessures à la place.

- Les blessures sont infligées par la même source que la source d'origine des blessures. Les blessures doublées ne sont pas infligées par la Némésis aux cornes dentelées à moins qu'elle ne soit la source d'origine des blessures.
- Le protecteur d'une bataille avec le sous-type siège n'est pas le contrôleur de cette bataille.
- Si un autre effet (ou plus) modifie la quantité de blessures qu'une source devrait infliger au joueur choisi ou à un permanent qu'il contrôle (par exemple en prévenant une partie de ces blessures), le joueur qui subit les blessures ou le contrôleur du permanent qui subit les blessures choisit l'ordre dans lequel de tels effets (y compris celui de la Némésis aux cornes dentelées) s'appliquent. Si toutes les blessures sont prévenues avant que l'effet de la Némésis aux cornes dentelées ne puisse s'appliquer, son effet ne s'applique plus.
- Si des blessures infligées sont divisées ou attribuées entre plusieurs permanents ou joueurs, ces blessures sont divisées ou attribuées avant les effets qui modifient combien de blessures sont infligées. Par exemple, si vous attaquez le joueur choisi avec une créature 5/5 avec le piétinement et qu'elle est bloquée par une créature 2/2 qu'il contrôle, vous pouvez attribuer 2 blessures au bloqueur et 3 blessures au joueur défenseur. Ces quantités sont ensuite doublées à 4 et 6 respectivement.

---

Nexus planaire

Terrain

Le Nexus planaire a chaque type de terrain non-base.

*(Les types de terrain non-base incluent caverne, désert, porte, repaire, site, mine, centrale énergétique, sphère, tour et les terrains d'Urza.)*

{T} : Ajoutez {C}.

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

- La liste de types de terrain non-base dans le rappel de règle est exhaustive à la date de sortie d'*Horizons du Modern 3*. La liste complète des types de terrain est toujours disponible dans les règles complètes de *Magic*.

---

Nid du tarmogoyf

{2}{G}

Enchantement de clan : lhurgoyf et aura

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {1}{G}, {T} : Créez un jeton

Tarmogoyf. » *(C'est une créature {1}{G} Lhurgoyf avec*

*« La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son*

*endurance est égale à ce nombre plus 1. »)*

- La capacité activée du Nid du tarmogoyf crée un jeton qui est une copie de la carte Tarmogoyf dans la référence de carte Oracle. Le texte officiel pour le Tarmogoyf peut être trouvé sur la base de données de cartes Gatherer sur **Gatherer.Wizards.com**.
- 

Oblitération sélective

{3}{C}{C}

Rituel

Chaque joueur choisit une couleur. Puis exiliez chaque permanent à moins qu'il ne soit incolore ou qu'il n'ait uniquement la couleur choisie par son contrôleur.

- Les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, quelle couleur ils choisissent. Les joueurs venant plus tard dans l'ordre du tour savent quelles couleurs ont été choisies par les joueurs avant eux.
  - Les terrains n'ont pas de coût de mana et sont donc incolores à moins qu'un effet n'indique le contraire. Les couleurs de mana qu'un terrain peut produire n'affectent pas la couleur de ce terrain.
  - Quelle que soit la couleur qu'un joueur choisit, tous les permanents multicolores sont exilés.
  - Les couleurs choisies par les joueurs affectent uniquement le fait que les permanents qu'ils contrôlent sont exilés ou non. Ce choix n'affecte pas le fait que des permanents particuliers contrôlés par d'autres joueurs sont exilés ou non.
  - Supposons par exemple que vous contrôliez une créature incolore, une créature bleue, une créature verte et une créature qui est bleue et verte. Quoi que vous choisissiez, votre créature incolore n'est pas exilée, et votre créature bleue et verte est exilée. Si vous choisissez bleu ou vert, la créature que vous contrôlez qui n'est que de cette couleur n'est pas exilée. Peu importe ce que les autres joueurs choisissent.
- 

Omo, reine de Vésuva

{2}{G/U}

Créature légendaire : changeforme et noble

1/5

À chaque fois qu'Omo, reine de Vésuva arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « tout » sur jusqu'à un terrain ciblé et jusqu'à une créature ciblée.

Chaque terrain avec un marqueur « tout » sur lui a tous les types de terrain en plus de ses autres types.

Chaque créature non-terrain avec un marqueur « tout » sur elle a tous les types de créature.

- La deuxième capacité d'Omo accorde tous les types de terrain aux terrains avec des marqueurs « tout » sur eux, pas seulement les types de terrain de base. La liste complète des types de terrain est disponible dans les règles complètes de *Magic*.
-

Palais englouti  
Terrain : caverne  
Le Palais englouti arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U}.  
{1}{U}, {T}, exilez sept cartes de votre cimetière :  
Ajoutez {U}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer  
un sort ou activer une capacité, copiez ce sort ou cette  
capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour  
cette copie. (*Les capacités de mana ne peuvent pas être  
copiées.*)

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Une copie est créée même si le sort ou la capacité qui a causé le déclenchement de la capacité déclenchée à retardement a été contrecarré au moment où cette capacité déclenchée à retardement se résout. La copie se résout avant le sort d'origine.
- La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée » ou « activée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé ou qu'elle a été activée, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort ou la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment de son lancement ou de son activation, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts et capacités qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Les copies des sorts de permanent en cours de résolution deviennent des jetons au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Ces jetons ne sont pas considérés comme « créés » quand ceci a lieu.

---

Père de la terreur d'Ulamog  
{10}  
Créature : eldrazi  
10/10  
Vigilance  
Parade — Sacrifiez un permanent avec une valeur de  
mana supérieure ou égale à 1.  
{T} : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

- Si un permanent sur le champ de bataille a {X} dans son coût de mana, X est zéro pour déterminer sa valeur de mana.
- La valeur de mana d'un permanent face cachée est 0.
- La valeur de mana d'un jeton qui n'est pas une copie d'un autre objet est 0.

Polygoyf

{2}{G}

Créature : lhurgoyf

\*/ 1+\*

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

La force du Polygoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

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

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Polygoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans tous les cimetières est une carte de créature-artefact, le Polygoyf sera 2/3. Si les cartes dans tous les cimetières sont dix cartes d'artefact et dix cartes de créature, le Polygoyf sera quand même 2/3.
- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; lhurgoyf, forêt et siège sont des sous-types, pas des types de carte.

#### Portes-serres de Madara

Terrain : porte

Quand les Portes-serres de Madara arrivent sur le champ de bataille, jusqu'à une créature ciblée passe hors phase.

{T} : Ajoutez {C}.

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

{4} : Mettez sur le champ de bataille les Portes-serres de Madara depuis votre main.

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où un permanent passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que ce permanent, et ils passent en phase en restant attachés à ce permanent.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer pendant ce tour-là, et leurs capacités activées avec {T} dans leur coût peuvent être activées. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement des capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Quand vous activez la dernière capacité des Portes-serres de Madara, vous devez révéler les Portes-serres de Madara depuis votre main jusqu'à ce que cette capacité se résolve ou qu'elle quitte autrement la pile. Si les Portes-serres de Madara ne sont plus dans votre main au moment où cette capacité se résout, il ne se passe rien.

Professeur de Plumargent

{4}{W}

Créature : kor et sorcier

3/3

Les sorts de créature que vous lancez ont la démonstration. (*À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Chaque copie devient un jeton.*)

- Vous choisissez si vous faites une copie ou non au moment où la capacité de démonstration se résout. Ceci a lieu avant que le sort d'origine ne se résolve. Votre copie va sur la pile au-dessus du sort d'origine.
- Si vous copiez un sort avec la démonstration, vous choisissez immédiatement un adversaire. S'il copie le sort, il va au-dessus de la pile.
- Si vous lancez un sort avec la démonstration et que vous et un adversaire le copiez, la copie de l'adversaire se résout en premier, puis votre copie se résout, et enfin le sort d'origine se résout.
- Si vous lancez le sort et que vous choisissez de ne pas le copier, aucun adversaire ne pourra le copier.
- Si le sort avait un X dont la valeur a été choisie pour lui au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Si des coûts supplémentaires ou alternatifs ont été payés pour lancer le sort avec la démonstration, les copies suivent également ces choix. Par exemple, si le sort a une capacité de kick et a été kické, les copies sont aussi kickées.
- Les copies des sorts de permanent en cours de résolution deviennent des jetons au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Ces jetons ne sont pas considérés comme « créés » quand ceci a lieu.

---

Protecteur de la frayère

{7}

Créature : eldrazi

6/8

Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main jusqu'à une carte de créature Eldrazi ciblée depuis votre cimetière. Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

- S'il n'y a pas de cartes de créature Eldrazi dans votre cimetière au début de votre étape de fin, la capacité du Protecteur de la frayère ne fait rien. Vous n'avez pas le temps de mettre une carte de créature Eldrazi ou plus dans votre cimetière au début de votre étape de fin.
  - Si la carte de créature Eldrazi ciblée est illégale au moment où la capacité du Protecteur de la frayère essaie de se résoudre, elle ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jetons Eldrazi et Scion.
-

Psychoctome de bismuth

{3}{B}

Créature : eldrazi

4/3

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Menace

À chaque fois que le Psychoctome de bismuth inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte en payant un nombre de points de vie égal à la valeur de mana du sort à la place de payer son coût de mana.

- Vous choisissez de lancer ou non la carte exilée au moment où la capacité déclenchée du Psychoctome de bismuth se résout. Si vous faites ainsi, vous le faites en tant que partie de la résolution de cette capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si un sort que vous lancez de cette manière a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X quand il est lancé.
- Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour des coûts alternatifs. 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.
- Si vous décidez de ne pas lancer la carte, elle reste en exil.

Pyrogoyf

{3}{R}

Créature : lhurgoyf

\*/ 1+\*

La force du Pyrogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

À chaque fois que le Pyrogoyf ou une autre créature Lhurgoyf arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Pyrogoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- La capacité qui définit la force et l'endurance du Pyrogoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans tous les cimetières est une carte de créature-artefact, le Pyrogoyf est 2/3. Si les cartes dans tous les cimetières sont dix cartes d'artefact et dix cartes de créature, le Pyrogoyf est quand même 2/3.
- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; lhurgoyf, forêt et siège sont des sous-types, pas des types de carte.
- Si le Pyrogoyf ou la créature Lhurgoyf concernée quitte le champ de bataille pendant que la dernière capacité du Pyrogoyf est sur la pile, utilisez sa force au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de blessures sont infligées.

---

Raffinerie d'Éther

{4}{R}{R}

Artefact

Si vous deviez gagner au moins un {E} (*marqueur « énergie »*), vous gagnez deux fois ce nombre de {E} à la place.

{T} : Vous gagnez {E}, puis vous pouvez payer au moins un {E}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature X/X noire Éthérien, X étant la quantité de {E} payée de cette manière.

- Si vous contrôlez deux Raffineries d'Éther, le nombre de {E} que vous gagnez est quatre fois le nombre d'origine. Trois Raffineries d'Éther multiplient le nombre original par huit, et ainsi de suite.
- Si au moins deux effets essaient de modifier la quantité de {E} que vous gagnez (ou le nombre de marqueurs que vous devriez obtenir), vous choisissez l'ordre dans lequel appliquer ces effets, quels que soient le contrôleur des sources de ces effets.

---

Sablier des égarés

{2}{W}

Artefact

{T} : Ajoutez {W}. Mettez un marqueur « temps » sur le Sablier des égarés.

{T}, retirez X marqueurs « temps » du Sablier des égarés et exilez-le : Renvoyez sur le champ de bataille chaque carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana de X depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si une carte de votre cimetière a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.

---

Sage du labyrinthe

{2}{G}

Créature : elfe et sorcier

1/3

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

{T} : Jusqu'à la fin du tour, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Citoyen avec la célérité en plus de ses autres types, X étant deux fois le nombre de portes que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Engagez une porte dégagée que vous contrôlez :

Dégagez le Sage du labyrinthe.

- La valeur de X n'est calculée qu'une seule fois, au moment où la deuxième capacité du Sage du labyrinthe se résout.
-

Sage merveilleux

{1}{U}

Créature : lunaréen et sorcier

1/3

Vol

{T}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Piochez une carte. Puis défaussez-vous d'une carte à moins que ce terrain ait eu un type de terrain non-base.

- La dernière capacité de la Sage merveilleux ne s'intéresse pas au fait que le terrain renvoyé était non-base. Elle s'intéresse uniquement au fait que le terrain avait un type de terrain non-base. Par exemple, si vous contrôlez Omo, reine de Vésuva et que vous renvoyez une forêt avec un marqueur « tout » sur elle dans votre main pour payer le coût de la dernière capacité de la Sage merveilleux, vous ne vous défaussez pas d'une carte.
- Utilisez les sous-types du terrain renvoyé au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si vous devez ou non vous défausser d'une carte. Par exemple, si vous renvoyez une Copie de terrain qui est une copie de la Caverne d'Urza (un terrain avec les types d'Urza et caverne) dans votre main pour payer le coût de la dernière capacité de la Sage merveilleux, vous ne vous défaussez pas d'une carte.

---

Satya, génie du flux éthérique

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et artificier

3/5

Menace, célérité

À chaque fois que Satya, génie du flux éthérique attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de jusqu'à une autre créature non-jeton ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez {E}{E} (*deux marqueurs « énergie »*). Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez ce jeton à moins que vous ne payiez une quantité de {E} égale à sa valeur de mana.

- Vous choisissez quel joueur, planeswalker ou bataille le jeton attaque au moment où vous le créez. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui ou celle que Satya attaque.
  - Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la carte d'origine et rien de plus (à moins que cette créature ne copie elle-même autre chose ; 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 qui lui soient attachées, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
  - Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait.
  - Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
  - Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature fonctionnent aussi.
-

Sphinx de la révélation

{3}{W}{U}

Créature-artefact : sphinx

4/5

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous gagnez autant de {E} (*marqueurs « énergie »*).

{W}{U}{U}, {T}, payez X {E} : Piochez X cartes.

- 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 capacité déclenchée du Sphinx de la révélation se déclenche deux fois. Cela peut avoir son importance si vous contrôlez un permanent avec une capacité qui se déclenche « À chaque fois que vous gagnez au moins un {E} ».

---

Surveillant hideux

{6}{R}

Créature : eldrazi

7/2

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

Quand vous lancez ce sort, pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent le piétinement, la célérité et annihilateur 1 jusqu'à la fin du tour.

Piétinement, célérité, annihilateur 1 (*À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.*)

- La deuxième capacité du Surveillant hideux se résout avant le Surveillant hideux. Si le Surveillant hideux est contrecarré ou qu'il quitte autrement la pile en réponse à cette capacité déclenchée, la capacité déclenchée se résout quand même normalement.

---

Tentation du chaos

{1}{R}{R}

Éphémère

*Offre tentante* — Choisissez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Chaque adversaire peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle. Vous copiez ce sort une fois plus une fois supplémentaire pour chaque adversaire qui a copié le sort de cette manière. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour les copies que vous contrôlez.

- En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour (ou le joueur actif, si ce joueur est l'un de vos adversaires), chaque adversaire dans l'ordre du tour décide de copier ou non le sort et, s'il le fait, il choisit ou non de nouvelles cibles. Puis, si ce joueur a choisi de copier le sort, la copie est mise sur la pile. Enfin, vous copiez ce sort au moins une fois (en espérant que ce sera plus, si le chaos était assez tentant) et vous choisissez de nouvelles cibles pour vos copies si vous le souhaitez. Cela signifie que vos copies du sort se résolvent d'abord, suivies par les copies créées par vos adversaires dans l'ordre inverse de leur moment de création.

- Dans le cas où le sort copié accorderait des tours supplémentaires à un joueur ou plus, ces tours supplémentaires sont ajoutés l'un après l'autre. Quand le tour en cours se termine, le tour créé le plus récemment est joué en premier.
- Chaque copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que son contrôleur n'en choisisse de nouvelles. Ce joueur peut changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, il ne peut pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Les copies sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées ». Créer une copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- 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 ont le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- 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.
- Si le sort copié a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été lancé, la répartition ne peut pas être modifiée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- 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.
- La Tentation du chaos ne peut pas se cibler elle-même. Il y a quand même des limites.

Thrinax infesté

{3}{B}{G}

Créature : lézard

4/4

Flash

Quand le Thrinax infesté arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte égal à la force de cette créature.

- Utilisez la force de la créature qui est morte au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de jetons Saprobionte créer.

Tumulugoyf

{2}{B}

Créature : lhurgoyf

\*/ 1+\*

Contact mortel, lien de vie

La force du Tumulugoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

À chaque fois que le Tumulugoyf inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez meuler autant de cartes.

Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre une carte de créature parmi elles dans votre main.

- La capacité qui définit la force et l'endurance du Tumulugoyf fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
- La capacité qui définit la force et l'endurance du Tumulugoyf compte les types de carte, pas les cartes. Si la seule carte dans tous les cimetières est une carte de créature-artefact, le Tumulugoyf sera 2/3. Si les cartes dans tous les cimetières sont dix cartes d'artefact et dix cartes de créature, le Tumulugoyf sera quand même 2/3.
- Les types de carte pouvant apparaître sur des cartes dans un cimetière sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, clan, terrain, planeswalker et rituel. Légendaire, de base et neigeux sont des super-types, pas des types de carte ; lhurgoyf, forêt et siège sont des sous-types, pas des types de carte.

Tyran frère de couvée

{4}{B}{R}{G}

Créature : dragon

5/5

Vol

Quand le Tyran frère de couvée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Encore {5}{B}{R}{G}

- L'encore est une capacité activée qui fonctionne depuis le cimetière. « Encore [coût] » signifie « [Coût], exiliez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton de cette carte qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Ces jetons acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »
- Exiler la carte avec l'encore est un coût pour activer la capacité d'encore. Une fois que vous annoncez que vous l'activez, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini de l'activer. Ils ne peuvent pas essayer de retirer la carte de votre cimetière pour vous empêcher de payer le coût.
- Les adversaires qui ont quitté la partie ne sont pas comptés quand vous déterminez le nombre de jetons à créer.
- Les jetons copient uniquement ce qui était imprimé sur la carte d'origine. Les effets qui modifiaient cette créature quand elle était sur le champ de bataille ne sont pas copiés.
- Chaque jeton doit attaquer le joueur approprié si possible.
- Si l'un des jetons ne peut pas attaquer pour une raison quelconque (par exemple s'il est engagé), il n'attaque pas. S'il y a un coût associé à son attaque, vous n'êtes pas forcé de payer ce coût et, par conséquent, il n'est pas forcé d'attaquer dans ce cas non plus.
- Si un effet empêche un jeton d'attaquer un joueur spécifique, ce jeton peut attaquer n'importe quel joueur, planeswalker ou n'importe quelle bataille, ou ne pas attaquer du tout. Si l'effet empêche le jeton d'attaquer un joueur spécifique à moins qu'un coût ne soit payé, vous n'êtes pas obligé de payer ce coût à moins que vous ne vouliez attaquer ce joueur.
- Si l'un des jetons est d'une manière quelconque sous le contrôle d'un autre joueur au moment où la capacité déclenchée à retardement se résout, vous ne pouvez pas sacrifier ce jeton. Il reste sur le champ de bataille indéfiniment, même si vous acquérez à nouveau son contrôle plus tard.

Ulalek, atrocité fusionnée  
{C/W}{C/U}{C/B}{C/R}{C/G}  
Créature légendaire : eldrazi  
2/5

Carence (*Cette carte n'a pas de couleur.*)

À chaque fois que vous lancez un sort d'eldrazi, vous pouvez payer {C}{C}. Si vous faites ainsi, copiez tous les sorts que vous contrôlez, puis copiez toutes les autres capacités activées et déclenchées que vous contrôlez.

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.  
(*Les capacités de mana ne peuvent pas être copiées.*)

- Ulalek doit être sur le champ de bataille pour que sa capacité déclenchée puisse se déclencher. Lancer Ulalek lui-même ne déclenche pas cette capacité.
- Chaque copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Les copies sont créées sur la pile, et elles ne sont par conséquent pas « lancées » ni « activées ». Créer les copies ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ou active une capacité. Les capacités des sorts copiés qui disent « Quand vous lancez [ce sort] » ne se déclenchent pas.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie a le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé ou qu'elle a été activée, la copie a la même valeur pour X.
- Si le sort ou la capacité qui est copiée a des blessures qui ont été réparties au moment de son lancement ou de son activation, la répartition ne peut pas être changée (bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore). C'est vrai aussi pour les sorts et capacités qui distribuent des marqueurs.
- Le contrôleur d'une copie ne peut pas choisir de payer des coûts alternatifs ou supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts alternatifs ou supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Les copies des sorts de permanent en cours de résolution deviennent des jetons au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. Ces jetons ne sont pas considérés comme « créés » quand ceci a lieu.